



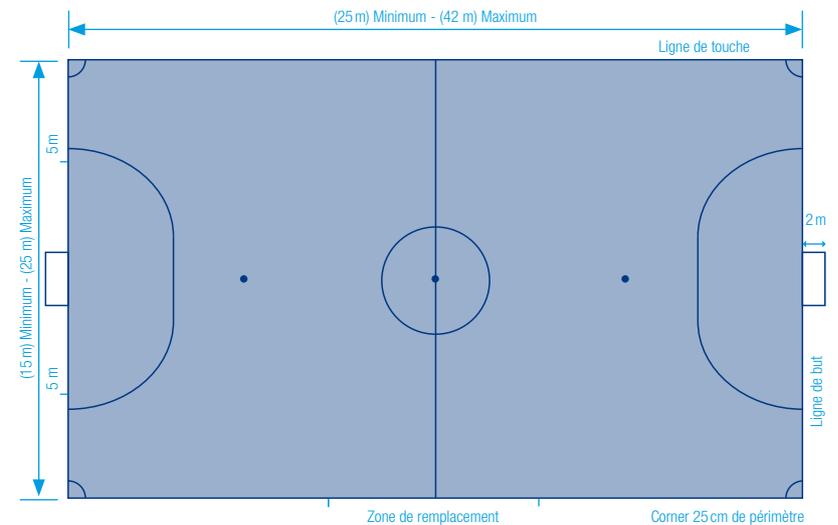
RÈGLEMENT

FUTSAL FIFA

RÈGLEMENT SIMPLIFIÉ FUTSAL FIFA

LOI 1 TERRAIN DE JEU

- La longueur (Ligne de touche) du terrain doit être comprise entre 25 m et 42 m.
- La largeur (Ligne de but) du terrain doit être comprise entre 16 m et 25 m.
- La surface de réparation doit avoir 6 mètres et au 6 mètres il doit y avoir un point de réparation.
- Un second point de réparation à 10 mètres de la ligne de but doit être prévu.
- La distance entre les montants de but (bords intérieurs) est de 3 mètres. Le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2 mètres du sol. Il est important que les buts soient stables et qu'il n'y ait aucun danger qu'ils tombent.





© 2012 Martin Lachance | martinlachance.com

LOI 2 BALLON

- Le ballon est le ballon « FUTSAL » pour toutes les catégories.



LOI 3 NOMBRE DE JOUEURS

- Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 5 joueurs au maximum, dont l'un sera le gardien de but.
- Le nombre maximum de joueurs qui peuvent être présents au match est de 12 joueurs.
- Le nombre de joueurs par équipe est de 5 pour débiter un match.
- Si l'une des 2 équipes compte moins de 3 joueurs (y compris le gardien de but), le match ne peut débiter, ou doit être arrêté.
- Les changements sont autorisés en tout temps pourvu que ces derniers soient faits par la ligne médiane. Le joueur qui entre doit entrer seulement quand le joueur remplacé est sorti.
- Si un joueur entre avant que son coéquipier soit sorti, le jeu est interrompu. Le remplaçant est sanctionné par un carton jaune et est sommé de quitter le terrain de jeu pour procéder au remplacement conformément à la procédure. Le jeu est repris par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, joué à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.



LOI 4 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- L'équipement des joueurs est le même que les lois du jeu FIFA. Il est important de noter qu'aucun bijou n'est accepté.

LOI 5 ARBITRES

- Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu de Futsal.
- Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but et le résultat d'un match.
- L'arbitre peut modifier une décision uniquement s'il se rend compte qu'elle est incorrecte ou s'il le juge nécessaire, tant que le jeu n'a pas repris ou que le match n'est pas terminé.

LOI 6 CHRONOMÉTREURS

- Chaque match doit se dérouler avec 2 chronomètres (chaque équipe doit fournir un chronomètre).
- Ils enclenchent le chronomètre lorsque le ballon devient en jeu. Ils arrêtent le chronomètre dès que le ballon est hors du jeu.
- Ils prennent en note les fautes cumulées par chaque équipe.
- Ils annoncent par un signal sonore la fin de la 1^{ère} période, la fin du match, la demande de temps mort et la fin du temps mort.

LOI 7 DURÉE DU MATCH

- Le match se compose de deux périodes de 20 minutes chacune.
- La durée de chaque période doit être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc direct contre une équipe qui a commis plus de 5 fautes cumulables.
- Les équipes ont droit à un temps mort d'une minute dans chacune des périodes. Le temps mort peut être demandé seulement lorsque l'équipe réclamant le temps mort est en possession du ballon. Le chronomètre indique le temps mort lorsque le ballon est hors du jeu.
- Si une équipe ne réclame pas le temps mort auquel elle a droit pendant la première période, elle ne pourra pas le compenser au cours de la seconde période.
- La durée de la mi-temps ne doit pas excéder 15 min.



LOI 8 COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

- Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe gagnant le tirage au sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première période.
- Un but ne peut être marqué directement sur un coup d'envoi.
- Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.
- Les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir à une distance d'au moins 3 mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.
- Après une interruption momentanée du match provoquée par une cause non prévue dans les lois du jeu Futsal, le match reprend par une balle à terre sous réserve que le ballon n'ait pas franchi la ligne de touche ou de but juste avant cet arrêt de jeu.
- Les équipiers changent de camp au début de la seconde mi-temps.

LOI 9 BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

- Le ballon est hors du jeu quand :
 - Il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit par terre ou en l'air
 - Le jeu a été interrompu par l'arbitre
 - Il touche le plafond
- Lorsque le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche est effectuée du point situé sur la ligne de touche le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.



Ballon en jeu



Ballon en jeu



Ballon hors du jeu



Ballon en jeu

LOI 10 BUT MARQUÉ

- Un but est marqué lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants de but et sous la barre transversale sous réserve qu'aucune infraction aux lois du Jeu Futsal n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.



But non marqué



But non marqué



But marqué



But non marqué

LOI 11 HORS-JEU

- L'infraction de hors-jeu n'existe pas en Futsal.

LOI 12 FAUTES ET INCORRECTIONS

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet par imprudence, témérité ou excès d'engagement, l'une des 10 infractions suivantes:
 - Donne ou essaye de donner un coup de pied à un adversaire
 - Fait un croche-pied à un adversaire
 - Saute sur un adversaire
 - Charge un adversaire
 - Frappe ou essaye de frapper un adversaire
 - Bouscule un adversaire
 - Tacle un adversaire



- Touche le ballon de la main (sauf pour le gardien dans sa propre surface de réparation)
- Tient un adversaire
- Crache sur un adversaire

- Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une des infractions susmentionnées est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quelle que soit la position du ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.
- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui :
 - Garde le ballon en main ou au pied pendant plus de 4 secondes dans sa propre surface de réparation.



**ÉQUIPE DU QUÉBEC
FUTSAL 2012**

- Après avoir joué le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire.
- Touche le ballon des mains dans sa surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier.
- Touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.
- Un CFI est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui :
 - Joue d'une manière dangereuse devant un adversaire
 - Fait obstacle à la progression d'un adversaire
 - Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains
 - Commet d'autres infractions non mentionnées dans les lois du Jeu Futsal, pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.
- Un joueur ou un remplaçant sera averti (carton jaune) s'il :
 - Se rend coupable d'un comportement antisportif
 - Manifeste sa désapprobation par la parole ou par les gestes
 - Enfreint avec persistance les lois du jeu Futsal
 - Retarde la reprise du Jeu
 - Ne respecte pas les distances règlementaires
 - Pénètre sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre
 - Quitte délibérément le terrain de jeu sans autorisation préalable de l'arbitre
- Un joueur ou un remplaçant sera expulsé (carton rouge) s'il :
 - Commet une faute grossière
 - Adopte un comportement violent
 - Crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
 - Annihile une occasion de but manifeste en commettant une infraction passible d'un CFD (ne s'applique pas au gardien de but)
 - Tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux, ou grossiers
 - Reçoit un second avertissement au cours du même match

LOI 13 COUPS FRANCS

- Tous les coups francs
 - Le coup franc (direct ou indirect) sera accordé à l'endroit où la faute a été commise.
 - Le ballon doit être immobile au moment d'être joué.
 - Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté.





- Lorsque l'équipe en défense exécute un coup franc à l'intérieur de sa surface de réparation, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à l'extérieur de cette surface. Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté la surface de réparation.

- Le coup franc direct :

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé

- Le coup franc indirect :

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but ne sera pas accordé.
- Un CFI concédé dans la surface de réparation adverse doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation depuis le point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

- Accumulations de fautes

- Toutes les fautes sanctionnées par un CFD ou un CPR mentionnées dans la loi 12 sont des fautes cumulables.
- Les fautes cumulées par chaque équipe dans chaque période sont consignées dans le rapport de match.
- L'arbitre peut interrompre le match selon qu'il décide ou non de laisser l'avantage, tant que l'équipe n'a pas encore commis 5 fautes cumulées, sauf si l'équipe concernée par la faute avait une occasion manifeste de marquer.
- Si l'avantage a été laissé, les arbitres attendent que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométrateur, grâce au signal obligatoire, de noter une faute cumulée.
- En cas de prolongations, toutes les fautes cumulées durant la 2^e période du match continueront à se cumuler durant les prolongations.

- CFD à partir de la 6^e faute cumulée de chaque équipe

- Les joueurs de l'équipe en défense ne peuvent pas former de mur
- Le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié
- Le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à au moins 5 m du ballon
- Les joueurs ne doivent pas quitter le terrain de jeu à l'exception de l'exécutant s'il le souhaite
- Les joueurs, à l'exception de l'exécutant et du gardien, doivent se tenir derrière une ligne imaginaire tracée au niveau du ballon, parallèle à la ligne de but et en dehors de la surface de réparation, et à au moins 5 m du ballon. Ils ne peuvent faire obstacle à l'exécutant. Aucun joueur, à l'exception de l'exécutant, ne peut franchir cette ligne imaginaire avant que le ballon ne soit en jeu.
- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but ; il ne peut passer le ballon à un autre joueur.

- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne peut toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien, ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou qu'il ne soit sorti du terrain.

- Si un joueur commet la 6^e faute cumulable de son équipe dans la moitié de terrain adverse ou dans son propre camp entre la ligne médiane et une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane passant par le second point de réparation, le coup franc doit être exécuté depuis le second point de réparation.

- Si un joueur commet la 6^e faute cumulable de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne imaginaire des 10 m et la ligne de but, mais hors de la surface de réparation, le coup franc sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction selon le choix de l'équipe bénéficiant du coup franc.

LOI 14 COUP DE PIED DE RÉPARATION

- Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et lorsque le ballon est en jeu, commet l'une des infractions pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.
- Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.
- Le ballon doit être placé sur le point de réparation.
- Le joueur exécutant le CPR doit être clairement identifié.
- Le gardien de but de l'équipe en défense doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.
- Tous les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver sur le terrain de jeu, hors de la surface de réparation, derrière le point de réparation et au moins à 5 m du point de réparation.





LOI 15 RENTRÉE DE TOUCHE

- Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, ou lorsqu'il heurte le plafond, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.
- Il existe un seul type de rentrée de touche : la rentrée de touche au pied.
- Le ballon est en jeu dès l'instant où il se trouve dans le terrain de jeu.
- Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.
- Les joueurs adverses doivent se trouver sur le terrain de jeu, à une distance d'au moins 5 m du lieu d'exécution de la rentrée de touche.
- Le ballon doit être immobile, placé sur la ligne de touche au moment d'être botté.

LOI 16 SORTIE DE BUT

- Une sortie de but est accordée lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but adverse, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué conformément à la loi 10.
- Le ballon est dégagé à la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe qui défendait.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est lancé directement hors de la surface de réparation.

LOI 17 COUP DE PIED DE COIN

- Un coup de pied de coin est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air sans qu'un but ait été marqué conformément à loi 10.
- Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.
- Le ballon doit être à l'intérieur de l'arc de cercle de coin le plus proche de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but
- Les joueurs adverses doivent se tenir au moins à 5 m de l'arc de cercle de coin tant que le ballon n'est pas en jeu.
- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.

DIFFÉRENCES PRINCIPALES ENTRE « SOCCER » VS « FUTSAL »

SOCCER	FUTSAL
Longueur : min. 90 m et max. 120 m.	Longueur : min. 25 m et max. 42 m.
Largeur : min. 45 m. et max. 60 m.	Largeur : min. 15 m. et max. 25 m.
Ballon de taille 5	Ballon spécial de taille 4 avec réduction du rebond
11 joueurs de champ	5 joueurs de champ
45 minutes par mi-temps	20 minutes effectives par mi-temps
But de 7,32 m de large x 2,44 m de haut	But de 3 m de large x 2 m de haut
Relance du gardien au pied ou à la main	Relance du gardien à la main
Tacle glissé permis	Tacle glissé interdit

LE KICK

ÇA S'ARRÊTE MAINTENANT !

Phase II



FÉDÉRATION DE SOCCER DU QUÉBEC

955, avenue Bois-de-Boulogne, bureau 210 | Laval (Québec) H7N 4G1
 T. 450 975 3355 | F. 450 975 1001 | courriel@federation-soccer.qc.ca

www.federation-soccer.qc.ca

