

2010

RÈGLEMENTS FUTSAL

FÉDÉRATION DE SOCCER DU QUÉBEC



FUTSAL

FUTSAL

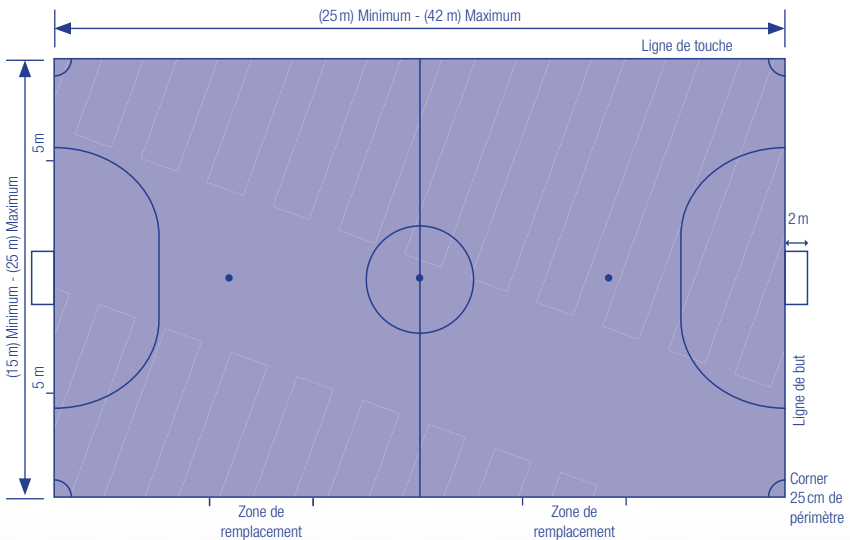
RÈGLEMENTS FUTSAL

LOI 1 TERRAIN DE JEU

Le terrain doit avoir une longueur minimum de 25 mètres et une largeur minimale de 15 mètres. Le maximum est de 42 m x 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.



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.

En cas d'expulsion, si l'une des 2 équipes compte moins de 3 joueurs (y compris le gardien de but), le match doit être arrêté.

Les changements sont autorisés en tout temps en autant 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 ÉQUIPEMENTS 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 ARBITRE

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 CHRONOMÉTREUR

Il doit y avoir une personne responsable du chronomètre et cette personne doit prendre en note les fautes cumulées de chaque équipe.

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 chronomètreur 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 pause de mi-temps doit être tout au plus de 5 minutes.

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 peut être marqué directement sur coup d'envoi

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.

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



But non marqué



But non marqué



But marqué



But non marqué

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.

LOI 11 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 de combativité, l'une des sept infractions. (même loi que la loi 12 des lois du jeu 2009-2010).

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des quatre infractions suivantes : retenir un adversaire, cracher sur un adversaire, faire un tacle glissé (la seule exception est pour le gardien dans sa surface de réparation) et faire intentionnellement une faute de la main.

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, indépendamment de 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, de l'avis de l'arbitre commet l'une des infractions suivantes :

- Après avoir lancé le ballon, il le reçoit en retour d'un coéquipier avant que le ballon n'ait franchi la ligne médiane ou n'ait été joué ou touché par un adversaire;
- Il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant délibérément d'un coéquipier qui lui a envoyé avec le pied;
- Il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant directement d'un coéquipier effectuant une rentrée de touche;
- Il touche ou contrôle, pendant plus de quatre secondes, le ballon des mains ou des pieds dans sa propre moitié de terrain.

Un coup franc indirect est aussi accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise si l'arbitre juge que le joueur :

- Joue d'une manière dangereuse;
- Fait délibérément obstacle à l'évolution d'un adversaire;
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon de ses mains;
- Commets d'autres infractions non mentionnées dans la Loi 12, pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Un joueur expulsé ne peut plus participer au match en cours ni prendre place sur le banc des remplaçants, et doit quitter les alentours du terrain de jeu.

Un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu deux minutes effectives après l'expulsion de son coéquipier, sauf si un but est marqué avant que les deux minutes ne soient écoulées.

Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :

- Si les équipes jouent à 5 contre 4 et l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe de 4 joueurs pourra être complétée par un cinquième joueur;
- Si les deux équipes jouent avec 4 joueurs et qu'un but est marqué, la composition des deux équipes restera inchangée;
- Si les équipes jouent à 5 contre 3 ou à 4 contre 3 et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe composée de 3 joueurs pourra s'adjoindre un seul joueur supplémentaire.
- Si les deux équipes jouent avec 3 joueurs et qu'un but est marqué, la composition des deux équipes reste inchangée;
- Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, la composition des équipes reste inchangée.

LOI 12 COUPS FRANCS

Les coups francs sont soit directs, ou indirects.

Lors d'un coup franc indirect, un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

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 ou touché.

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.

LOI 13

ACCUMULATION DE FAUTES

Tous les coups francs directs mentionnés dans la loi 11 sont des fautes cumulables.

Les cinq premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps sont enregistrées dans le rapport du match.

L'arbitre peut interrompre le match ou non, selon s'il décide d'appliquer la règle de l'avantage, tant que l'équipe n'a pas encore commis cinq fautes cumulées, sauf si l'équipe concernée par la faute avait une occasion manifeste de marquer.

Si la règle de l'avantage est appliquée, l'arbitre attend que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronomètreur, grâce au signal obligatoire, de noter une faute cumulable.

En cas de prolongations, toutes les fautes cumulées durant la deuxième période du match continueront à se cumuler durant les prolongations.

À compter de la sixième faute cumulée par une équipe au cours d'une période :

- Les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent former un mur pour parer un coup franc;
- Le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié;
- Le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à une distance minimale de 5 mètres du ballon;
- Tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, derrière une ligne imaginaire tracée à hauteur du ballon, parallèlement à la ligne de but, à l'extérieur de la surface de réparation. Ils doivent se tenir au moins à 5 mètres du ballon sans barrer le passage au joueur exécutant le coup franc.

Aucun joueur ne doit franchir la ligne imaginaire, tant que le ballon n'a pas été touché et n'est pas en mouvement.

Exécution (à partir de la sixième faute cumulée)

- 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 en défense ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou sur la barre transversale ou qu'il n'ait quitté le terrain de jeu;
- Si un joueur commet la sixième faute de son équipe dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié, devant une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane et par le second point de réparation à 10 mètres de la ligne de but, le coup franc doit être exécuté depuis le second point de réparation.

- Si un joueur commet la sixième faute de son équipe dans sa propre moitié de terrain entre la ligne des 10 mètres 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 en attaque;
- Le temps nécessaire à l'exécution d'un coup franc direct doit être alloué à la fin de chaque période ou à la fin de chaque période de prolongation.

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.

Du temps supplémentaire doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire ou à la fin de chacune des deux périodes de prolongation.

Positions respectives du ballon et des joueurs :

- Le ballon :
 - est placé sur le point de réparation.
- Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :
 - est clairement identifié.
- Le gardien de but de l'équipe qui défend :
 - reste sur sa propre ligne de but, face à l'exécutant, entre les montants du but jusqu'à ce que le ballon ait été botté.
- Tous les joueurs autres que le tireur doivent se trouver :
 - dans les limites du terrain de jeu;
 - en dehors de la surface de réparation;
 - derrière ou à côté du point de réparation;
 - à au moins cinq mètres du point de réparation.

LOI 15 RENTÉE DE TOUCHE

La rentrée de touche est une façon de reprendre le jeu.

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

Exécution :

- L'exécutant doit procéder à la rentrée de touche dans les quatre secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon;
- L'exécutant ne doit pas rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

Si un joueur prend plus de quatre secondes pour faire la rentrée en touche, l'équipe adverse prend possession de la rentrée de touche.

LOI 16 SORTIE DE BUT

La sortie de but est une façon de reprendre le jeu.

Un but ne peut être marqué directement sur une sortie de but.

Exécution :

- Le ballon est dégagé à la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but;
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu;
- Le gardien de but ne peut pas jouer le ballon une seconde fois avant qu'il ait été touché par un adversaire ou qu'il ne lui ait été rendu par un coéquipier après avoir traversé la ligne médiane;
- Le ballon est en jeu dès qu'il est directement sorti de la surface de réparation.

LOI 17 COUP DE PIED DE COIN

Le coup de pied de coin est une façon de reprendre le jeu.

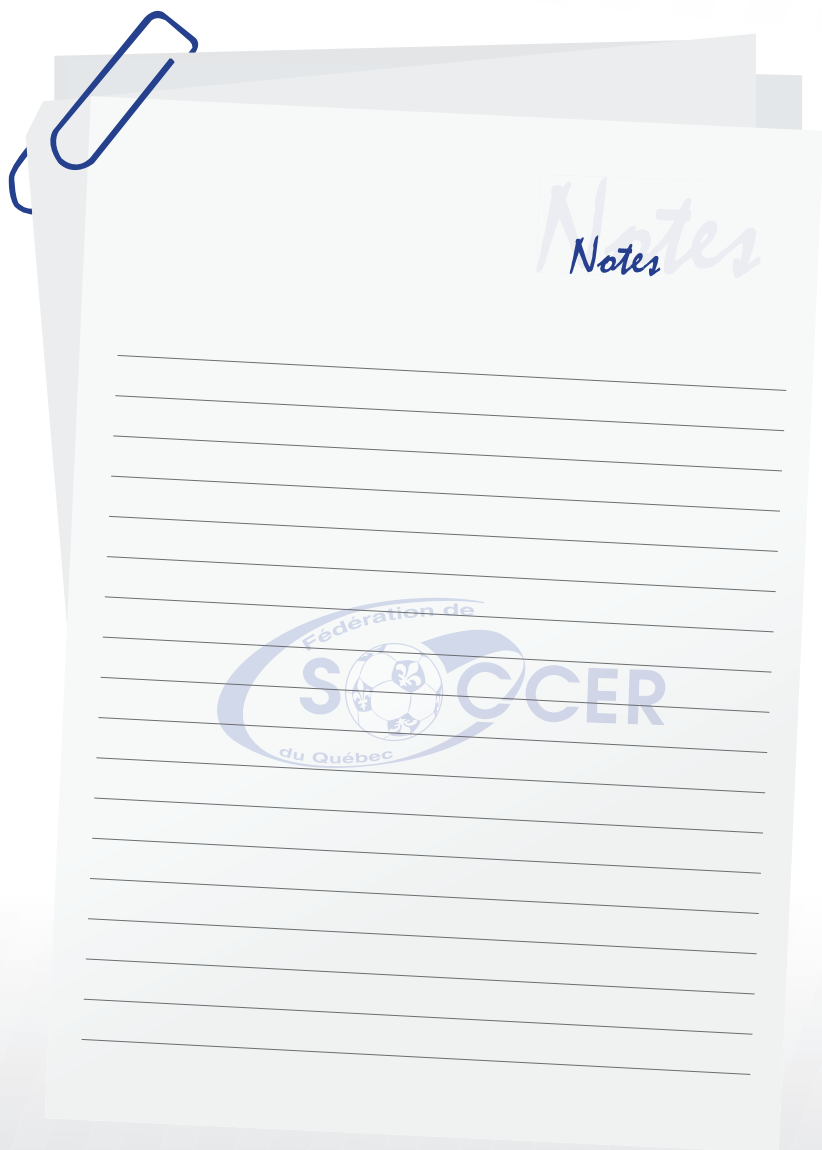
Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

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







Notes



LE
**KICK**

ÇA S'ARRÊTE MAINTENANT !



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

federation-soccer.qc.ca



Desjardins



mass
Play. Dominate.



Éducation,
Loisir et Sport

