

# LES POINTS-CLES DU REGLEMENT FUTSAL CHEZ LES JEUNES (plateaux) – 2021/2022

## LE TERRAIN (de handball)

- Règlement FFF : surface de réparation à 6m (ligne continue) avec buts de handball

## LES JOUEURS

- 4 joueurs + 1 gardien - remplacements volants sauf pour le gardien – **Attention au surnombre.**
- 8 joueurs peuvent figurer sur la feuille de match.
- La zone de remplacement se situe juste devant les bancs des équipes (zone définie).
- Le port des protège-tibias est obligatoire.
- Chaque équipe doit avoir 2 jeux de maillots de couleurs différentes avec numérotation libre et chasubles pour les remplaçants.

## LE BALLON

- Spécifique Futsal en cuir. Lâché d'une hauteur de 2m doit rebondir entre 50 et 65 cm.

## DUREE DE LA PARTIE, LES POINTS, LE CLASSEMENT

- La durée d'une partie sera fonction du nombre de matchs à disputer et de la catégorie (définie avant le début).
- En cas de match nul : les équipes se départagent par l'épreuve des tirs au but tirés en mort subite à égalité de tir. (tous les joueurs, même remplaçants peuvent participer mais les 2 équipes doivent avoir le même nombre de joueurs au départ).
- Les points : Victoire = 4 points – Match nul gagné aux penaltys = 2 points – Match nul perdu aux penaltys = 1 point - Défaite = 0 point.
- En cas d'égalité de points au classement, c'est dans l'ordre : Le nombre de points obtenus entre elles, le goal-average particulier, puis général, puis la meilleure attaque qui départageront les équipes.

## PROLONGEMENT DE LA PARTIE

- 2 seuls cas possibles : Pour l'exécution d'un pénalty ou d'un jet franc.

Observation : dans un gymnase où le chronométrage est « électronique », la fin de la partie est signalée par un signal sonore :  
Sur un tir où le ballon pénètre dans le but adverse :

- but accordé si le signal a lieu après la frappe, fin de la partie ou de la mi-temps.
- but refusé si le signal a lieu avant la frappe, fin de la partie ou de la mi-temps.

( Seuls, les arbitres peuvent juger)

## FAUTES ET INCORRECTIONS idem football à 11, sauf :

- Pas de hors jeu.
- Tacles et charges sont interdits (Contact sans violence autorisé).
- Si un joueur est averti (carton jaune), il est exclu temporairement du terrain, son équipe joue à 4 pendant 2 minutes. Si l'équipe encaisse un but pendant ce laps de temps, elle pourra être complétée immédiatement après le but par le joueur averti ou par un autre remplaçant. Si un joueur de chaque équipe est averti, les 2 équipes jouent à 4 pendant obligatoirement 2 minutes.
- Si un joueur reçoit un 2<sup>ème</sup> carton jaune sur le même match ; il sera exclu avec un carton rouge.
- Si un joueur est exclu, l'équipe joue à 4 pendant 2 minutes. Si l'équipe encaisse un but pendant ce laps de temps, elle pourra être complétée immédiatement après le but. Si un joueur de chaque équipe est exclu, les 2 équipes jouent à 4 pendant obligatoirement 2 minutes.
- En cas d'exclusion, le joueur concerné est exclu, au minimum jusqu'à la fin de la partie et obligatoirement le 1<sup>er</sup> match qui suit de son équipe (match automatique). Le(ou les) responsable(s) du plateau et les arbitres se réunissent pour analyser la gravité de la faute et les sanctions administratives qui peuvent en ressortir (Rapport disciplinaire éventuel).

### **- Cumul des fautes (pour toutes les catégories)**

- **Seuls, les Coup Franc Directs sont pris en compte.** (Les arbitres annoncent les fautes cumulables à la table de marque)
- Pour info : Les arbitres lèvent le bras à la verticale pour signaler que le coup franc est indirect.
- La 3<sup>ème</sup> faute doit être annoncée.
- **A partir du 4<sup>ème</sup> CFD et au-delà, Jet Franc,** 3 cas peuvent arriver :
  - 1<sup>er</sup> cas : CFD dans la surface de réparation = Coup de pied de réparation (CPR).
  - 2<sup>ème</sup> cas : CFD après la zone des 10m du but = Le CFD sera exécuté sur le 2<sup>ème</sup> point de pénalty à 10m des buts ou 9m pour les U13.
  - 3<sup>ème</sup> cas : CFD dans la zone des 10m, hors surface, l'arbitre demande au capitaine s'il veut exécuter le jet franc à l'endroit de la faute ou sur le point des 10m ou à 9m pour les U13.

**Remarque** : - Coup de sifflet obligatoire pour l'exécution du jet franc.

- Tous les joueurs derrière la ligne des 10m ou des 9m pour les U13 et à 5m minimum du ballon.

### **GARDIEN DE BUT**

- Sortie de but (6m) : par le gardien et uniquement à la main.
- Passe en retrait au gardien : idem football en plein air (si infraction : CFI).
- Le gardien ne peut pas marquer directement de la main. Auquel cas, but refusé et relance à la main du gardien adverse.
- Le gardien a 4 secondes pour se libérer du ballon. Si infraction, CFI où se trouvait le gardien ; (Si dans la surface, CFI sur la ligne des 6m en face de la faute).
- Après en relance du gardien, celui-ci ne peut retoucher le ballon que s'il a été touché par un adversaire (retour au gardien), si infraction = CFI (idem que pour le dépassement des 4 secondes).

**Remarque** : Dans toutes les situations, le gardien de but pourra relancer directement dans le camp adverse.

### **COUP D'ENVOI**

Au point central. But marqué directement valable. Adversaires à 3m. Ballon botté en arrière ou latéralement toléré.

**Remarque** : L'équipe qui gagne le « pile ou face » a le ballon si match avec une seule mi-temps (sinon, idem foot à 11).

### **REMISES EN JEU**

Adversaires à 5 mètres (sauf CE), **ballon joué dans les 4 secondes à partir du décompte de l'arbitre, sinon coup franc indirect pour l'équipe adverse à l'endroit de la remise. Sauf sur corner (6m)**

### **COUPS-FRANCS**

Les coups-francs sont directs ou indirect (bras levé de l'arbitre pour un CFI) - adversaire à 5m.

### **COUP DE PIED DE REPARATION (penalty)**

- A 6m (sur la ligne continue).
- Le joueur qui va tirer est identifié.
- Le gardien peut bouger sur sa ligne mais ne doit pas avancer avant le botté en avant du ballon (coup de sifflet obligatoire).
- Tous les joueurs doivent être à 5m du ballon et derrière la ligne des 6m.

### **RENTREE DE TOUCHE**

Au pied - ballon à l'arrêt sur la ligne de touche (où sa circonférence à l'extérieur) - adversaire à 5m - on ne peut pas marquer directement sur une touche. Si but direct, relance à la main du gardien ou corner si contre son camp.

Pour toute autre infraction, y compris lorsqu'une rentrée de touche n'est pas effectuée dans les quatre secondes, une rentrée de touche doit être accordée à l'équipe adverse.

**Remarque** : Si le ballon ne pénètre pas sur le terrain, touche à refaire au même endroit par l'équipe adverse.

### **CORNER**

Au pied - adversaires à 5m – ballon placé à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but. (Peut-être à 50 cm à l'intérieur - arc de cercle).

Pour toute autre infraction, y compris lorsqu'un corner n'est pas effectué dans les quatre secondes ou depuis la surface de coin, une sortie de but doit être accordée à l'équipe adverse.

### **BALLON EN JEU ET HORS DU JEU**

Si le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche en faveur de l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier ; Touche en face du contact.

### **Procédure des remplacements**

Le joueur entrant doit donner sa chasuble au joueur sortant dans sa zone de remplacement qui se trouve devant son banc pendant le jeu.

**Attention au surnombre** ; si infraction : CFI où se trouvait le ballon ou sur la ligne où le ballon est sorti si celui-ci était hors du terrain.