



LOIS DU JEU FUTSAL ASSOCIE CATÉGORIES U15-U18-SÉNIORS

LOI 1 : TERRAIN	
Dimension	Longueur mini 38 mètres - maxi 42 mètres Largeur mini 18 mètres - maxi 25 mètres Buts de 3 x 2 mètres
Utilisation	Terrain entier
Surface de réparation	Correspondant à la surface des 6 m
Point de pénalty	Sur la ligne des 6 m (ligne pleine) face au but ; Gardien ayant au moins un pied sur sa ligne de but au moment du tir
Point pour le CF après fautes cumulées	à 10 mètres (ou à l'endroit de la faute si entre la zone des 6 mètres et le point de 10 mètres) Gardien à 5 mètres minimum ; voir loi N°13 : cumul des fautes
Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes De 5 à 10 mètres de part et d'autre de la ligne médiane . Longueur 5 m
LOI 2 : BALLON	
Type	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
Taille	T4
LOI 3 : JOUEURS	
Nombre de joueurs par équipe	5x5 dont GB + 7 remplaçants maxi (5 joueurs maxi peuvent s'échauffer en même temps)
Au début de la rencontre	Minimum 3 dont GB
Arrêt de la rencontre	Si une équipe compte moins de 3 joueurs dont GB
Remplacements	* Illimités et volants : sans arrêt de jeu, le remplacé devient remplaçant, le remplaçant entre après la sortie du remplacé * Ils sont effectués par la zone de remplacement, il est préconisé que les remplaçants portent des chasubles * Lors du remplacement, le joueur entrant donne la chasuble de la main à la main au joueur sortant
Encadrement	Présence sur le banc au minimum d'un responsable d'équipe ne jouant pas, majeur et licencié (et maximum 3) En seniors, à défaut d'un responsable, cette fonction sera assurée par un joueur qui ne pourra pas jouer cette rencontre Un seul responsable d'équipe peut être debout et donner des consignes aux joueurs
LOI 4 : EQUIPEMENT DES JOUEURS	
Equipement des joueurs	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match Chaussettes, protèges-tibias, shorts, chaussures de salle ne laissant pas de trace Couleur collants/cuissards identique à la couleur dominante du short
Pour les gardiens	Pantalon, coudières, genouillères autorisés, maillot de couleur différente de celle des 2 équipes
Cas du power-play (gardien volant)	Le joueur se substituant au gardien doit avoir une tenue de couleur différente des autres joueurs mais avec son numéro de maillot (chasuble autorisée)
LOI 5 : ARBITRAGE	
Nombre d'arbitre	1 arbitre
LOI 6 : AUTRES ARBITRES	
Table de Marque et des Officiels	Gestion du temps et cumul des fautes (chez les jeunes, inciter ces derniers à être acteurs de la table de marque)



LOIS DU JEU FUTSAL ASSOCIE CATÉGORIES U15-U18-SÉNIORS

LOI 7 : DUREE DU MATCH	
Durée des matchs (lors de plateaux)	Entre 6' et 25' par match sans arrêt du chronomètre, sauf cas particulier : voir ci-dessous "Arrêt du chronomètre", fixée par l'organisateur avant la compétition
Durée maxi sur 1 journée	80 minutes en U15 - 90 minutes à partir des U16
Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre uniquement sur décision de l'arbitre (blessures, ballon non disponible, gain de temps, sanction...) ; sinon pas d'arrêts de jeu
Temps-mort	Pas de temps-mort
Fin de la période ou rencontre	La période prend fin lorsque le buzzer commence à retentir
Après le buzzer	Seuls les pénaltys et CF après fautes cumulées (6 ou 10 m selon catégories) sont tirés après le buzzer de fin de match (ou de la période) si la faute correspondante a été commise avant le buzzer
LOI 8 : COUP D'ENVOI	
Principe	Tous les joueurs dans leur propre moitié de terrain excepté le joueur exécutant le coup d'envoi. Il peut se faire en avant, en arrière ou latéralement. Adversaires à au moins 3 mètres du ballon ; sinon : à refaire. Un but peut être marqué directement sur le coup d'envoi.
LOI 9 : BALLON EN JEU OU HORS DU JEU	
Hors du Jeu	Si le ballon touche le plafond : touche à l'équipe adverse, à l'endroit le plus proche
LOI 10 : BUT MARQUÉ	
Principe	Idem Football - Le gardien ne peut marquer de la main dans le but adverse ; dans ce cas, reprise par sortie de but
LOI 11 : HORS JEU	
Principe	Pas de hors-jeu
LOI 12 : FAUTES ET INCORRECTIONS	
Principe	Directs (CFD) ou indirects (CFI)
Sanction par un CFD	Idem Football Interdiction de charger irrégulièrement, de tacler un adversaire, y compris tacle glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le gardien dans sa surface de réparation si tacle régulier)
Sanction par un CFI	Idem Football Interdiction pour le gardien de garder le ballon (au pied et à la main) + de 4" dans son camp Interdiction pour le gardien de retoucher dans son camp le ballon donné par un coéquipier si celui-ci n'a pas été touché par 1 adversaire Interdiction de faire un bloc



LOIS DU JEU FUTSAL ASSOCIE CATÉGORIES U15-U18-SÉNIORS

LOI 13 : COUPS FRANCS	
Coups Francs	Le décompte des 4 secondes se fait clairement par l'arbitre Adversaires à 5 mètres puis 4" pour jouer Si délai dépassé : CFI pour l'adversaire
Cumuls des Fautes sanctionnés par CFD	Règle de l'avantage possible mais la faute sera comptabilisée Tous les CFD sont comptabilisés sur l'ensemble du match A partir de la 3ème faute et les suivantes pour les matches de - de 10 minutes A partir de la 4ème faute et les suivantes pour les matches de 10,11,12,13 et 14 minutes A partir de la 5ème faute et les suivantes pour les matches de 15 à 20 minutes Sanction : coup franc sans possibilité de mur (6 m en U11 et U13) tiré avec intention de marquer
LOI 14 : PENALTY	
Principe	En cas de faute dans la surface de réparation ; ballon tiré depuis le point de pénalty (6 mètres - ligne pleine - face au but)
LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE	
Principe	Au pied, ballon immobile sur la ligne de touche (peu importe la position du pied du botteur) Un but ne peut pas être marqué directement ; sinon : sortie de but
Particularité	Adversaire à 5 mètres puis 4" pour jouer Si délai dépassé : rentrée de touche pour l'adversaire
LOI 16 : SORTIE DE BUT	
Principe	A la main, par le GB et 4" pour jouer (si temps dépassé : CFI pour l'adversaire depuis la ligne des 6 m) Adversaires hors de la surface de réparation Le Ballon est en jeu lorsqu'il a été lancé ou dégagé par le gardien (plus d'obligation que le ballon sorte de la surface de but pour être en jeu) Un but ne peut être marqué directement. Sinon : sortie de but pour l'adversaire
LOI 17 : CORNER	
Principe	Au pied, adversaire à 5 mètres puis 4" pour jouer Si délai dépassé : sortie de but à l'équipe adverse
PASSE AU GARDIEN	
Principe	La Passe volontaire du pied au gardien qui reprend le ballon à la main est sanctionnée par un CFI sur la ligne des 6 mètres, à l'endroit le + proche de la faute, perpendiculaire à la ligne de but