



LOIS DU JEU FUTSAL ASSOCIE

CATÉGORIE U9 ET U11

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
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
BALLON	
Type	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
Taille	T3 Futsal
JOUEURS	
Nombre de joueurs par équipe	5x5 dont GB + 5 remplaçants maxi
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) Un seul responsable d'équipe peut être debout et donner des consignes aux joueurs
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
ARBITRAGE	
Nombre d'arbitres	1 arbitre (Educateur /accompagnateur au bord des lignes de touches)
DUREE DU MATCH	
Durée des matchs (lors de plateaux)	Entre 8' et 15' par match sans arrêt du chronomètre,



LOIS DU JEU FUTSAL ASSOCIE

CATÉGORIE U9 ET U11

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
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.
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
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
HORS JEU	
Principe	Pas de hors-jeu
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
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
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)
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



LOIS DU JEU FUTSAL ASSOCIE CATÉGORIE U9 ET U11

Particularité	Adversaire à 5 mètres puis 4" pour jouer Si délai dépassé : rentrée de touche pour l'adversaire
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
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