

LOIS DU JEU : LE FUTSAL EN 10 RÈGLES

1 Surface de jeu	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Terrain de handball (20m x 40m) 	7 Gardien	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les dégagements ont lieu depuis la surface de répartition à la main dans un délai de 4sec maximum sans limitation de distance ✓ Le gardien peut toucher le ballon une seule fois par possession. ✓ Le gardien ne peut pas se saisir du ballon à la main suite à une passe volontaire d'un partenaire
2 Temps de Jeu	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Poule de 6 : 8' / Poule de 5 : 10' / Poule de 4 : 12' 		
3 Nombre de joueurs	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 5 joueurs (dont 1 gardien) + 3 remplaçants ✓ Changements libres au niveau de la ligne médiane sans arrêt de jeu 	8 Tacles	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les tacles ne sont pas autorisés en futsal, mais les joueurs sont autorisés à glisser sur le terrain, par exemple pour empêcher le ballon de sortir. Pour qu'un tel glissement soit considéré comme une faute, l'adversaire du joueur qui fait le tacle doit être en possession du ballon. ✓ Cette règle est aussi applicable pour le gardien.
4 Équipements	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Maillot – Short – Chaussettes – Protège-tibias (OBLIGATOIRE) ✓ Chaussures de sport avec semelles (propres) ✓ Ballon Taille 4 Spécifique Futsal 	9 Fautes cumulées	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Chaque équipe peut concéder 4 fautes par match. A la 5^{ème} faute cumulée, un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse sans mur. Le tir peut être effectué à partir du point de réparation des 10 m ou, si la faute a été commise plus proche du but, à partir de l'endroit où la faute a été commise.
5 Arbitrage	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Arbitrage des jeunes par les jeunes (Possibilité d'être accompagné par un dirigeant pour les U11 et U13) ✓ 2 arbitres = 1 sur chaque moitié de terrain 	10 Sanctions	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Le joueur exclu ne pourra pas revenir dans le match. ✓ L'équipe pourra être complétée après 2 minutes ou après un but marqué par l'équipe adverse avant ces 2 minutes. ✓ Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, elle poursuivra le jeu sans modification jusqu'au terme des 2minutes.
6 Rentrées de touche, Corners, Coups-francs	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Adversaires à 5 mètres ✓ Exécution en 4 secondes maximum. Coup franc indirect accordé à l'équipe adverse si ce délai est dépassé ✓ Ballon immobile sur la ligne Si le ballon touche le plafond = Touche pour l'adversaire à hauteur de l'impact sur la ligne de touche 		

* UNIQUEMENT SI ARBITRAGE OFFICIEL