

LOIS FUTSAL ADAPTÉES



Hiver 2019-2020

LOI 1, TERRAIN DE JEU :

- SAT assigne des matchs sur des **terrains** qu'elle juge adéquat pour la pratique du futsal, et ce, même si ces terrains ne respectent pas les normes FIFA.
- Les **buts** utilisés doivent être des buts de futsal ou d'handball.
- À noter que plusieurs terrains dans la région n'ont pas de **point de réparation**. En cas de penalty, celui doit tout de même se faire à 6m de la ligne de but.

LOI 2, BALLON :

- Ballon futsal

LOI 3, JOUEURS :

- 5 dont le gardien (*7 remplaçants au maximum*).
- Nombre illimité de remplacements.
- Remplacement à tout moment de la partie par le centre
- Le match sera arrêté si l'une des équipes compte moins de trois joueurs (dont le gardien) sur le terrain.
- Un remplacement s'effectue quand le ballon est en jeu ou hors du jeu.
- Un joueur remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.

LOI 4, ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS :

- Chaussures de futsal ou espadrilles (semelle plate sans crampons).
- Les protèges tibias sont obligatoires.
- Les protèges tibias doivent être entièrement couverts par les chaussettes.

LOI 5, UTILISATION DES JOUEURS :

- Un joueur ne peut prendre part à un match à moins d'avoir son nom inscrit sur la feuille de match. Les joueurs qui composent une équipe sont ceux attirés par les clubs à Soccer Abitibi-Témiscamingue en début de saison (équipe d'origine).
- Un joueur ne peut jouer dans une autre équipe que celle d'origine à moins d'être un joueur surclassé à une catégorie supérieure à celle attirée en début de saison (max. 4 parties au niveau supérieur).
- Une équipe qui fait jouer un joueur suspendu ou inéligible perd la partie par forfait.

LOI 6, DURÉE DES RENCONTRES :

- 2 x 25 minutes, temps mort non inclus.
- Il est possible de demander un temps mort d'une minute par mi-temps et par équipe (non cumulatif).
- La mi-temps ne doit pas durer plus de 5 minutes, et ce, en cumulant le temps entre l'arrêt du jeu et le coup d'envoi de la deuxième demie.

LOI 7, 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 remportant le tirage choisit le but en direction duquel elle attaquera lors de la première période.
- Le ballon est en jeu lors du coup d'envoi dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse. Les joueurs adverses doivent se trouver à 3m du ballon.
- En futsal, un but ne peut pas être marqué directement sur le coup d'envoi.
- Les adversaires ne peuvent être à moins de 5m du ballon lors de coup franc direct, de coup franc indirect et de coup de pied de coin.
- Les adversaires ne peuvent être à moins de 2m du ballon lors d'une rentrée de touche.

LOI 8, BALLON EN JEU OU HORS JEU :

- Lorsque le ballon touche accidentellement le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche en faveur de l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier (au point le plus proche de l'impact).

LOI 9, FAUTES ET INCORRECTIONS :

A- Coup franc direct :

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 d'engagement, l'une des 10 infractions suivantes :

1. Donne ou essaye de donner un coup de pied à un adversaire
2. Fait un croche-pied à un adversaire
3. Saute sur un adversaire
4. Charge l'adversaire à l'épaule
5. Frappe ou essaye de frapper un adversaire
6. Bouscule un adversaire
7. Touche délibérément le ballon de la main (sauf pour le gardien dans sa propre surface de réparation)
8. Tient un adversaire

9. Crache sur un adversaire
10. Tacle glissé en tout temps.

B- Coup franc indirect :

À l'équipe adverse du gardien de but qui :

- Garde le ballon en main ou au pied pendant plus de 4 secondes dans sa propre moitié de terrain.
- Après avoir joué le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire (ce règlement est appliqué seulement pour les catégories U-13 et plus).
- Touche le ballon des mains dans sa surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier.
- Touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

À l'équipe adverse du joueur qui :

- Joue d'une manière dangereuse devant un adversaire.
- Joue à terre (sauf quand aucun joueur n'est à proximité- notion de pas de danger)
- Fait obstacle à la progression d'un adversaire.
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains.

Le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Un joueur sera averti (carton jaune) s'il :

- Se rend coupable d'un comportement antisportif.
- Manifeste sa désapprobation par la parole ou par les gestes.
- Enfreint avec persistance les lois du jeu.
- Retarde la reprise du jeu.
- Ne respecte pas les distances réglementaires.

Un joueur sera expulsé (carton rouge) s'il :

- Commet une faute grossière.
- Adopte un comportement violent.
- Crache sur un adversaire ou sur toute autre personne.
- Empêcher une occasion de but manifeste en commettant une infraction passible d'un coup franc directe.
- Tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux, ou grossiers.
- Reçoit un second avertissement au cours du même match.

LOI 10, COUP DE PIED DE RÉPARATION :

- Point de réparation à 6 mètres de la ligne de but.
- Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une des 10 infractions de coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quelle que soit la position du ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

LOI 11, SÉRIE DES TIRS AU BUT (TOURNOI DE FIN DE SAISON) :

- Tirage au sort le vainqueur choisit s'il tir en premier ou en second.
- 5 tirs effectués par 5 joueurs parmi les 12 (pas obligatoirement ceux qui ont terminé la rencontre).
- En cas d'égalité, les 5 autres joueurs devront tirer, jusqu'à ce qu'une équipe ait obtenu un but de plus que l'autre pour un nombre identique de tirs effectués.