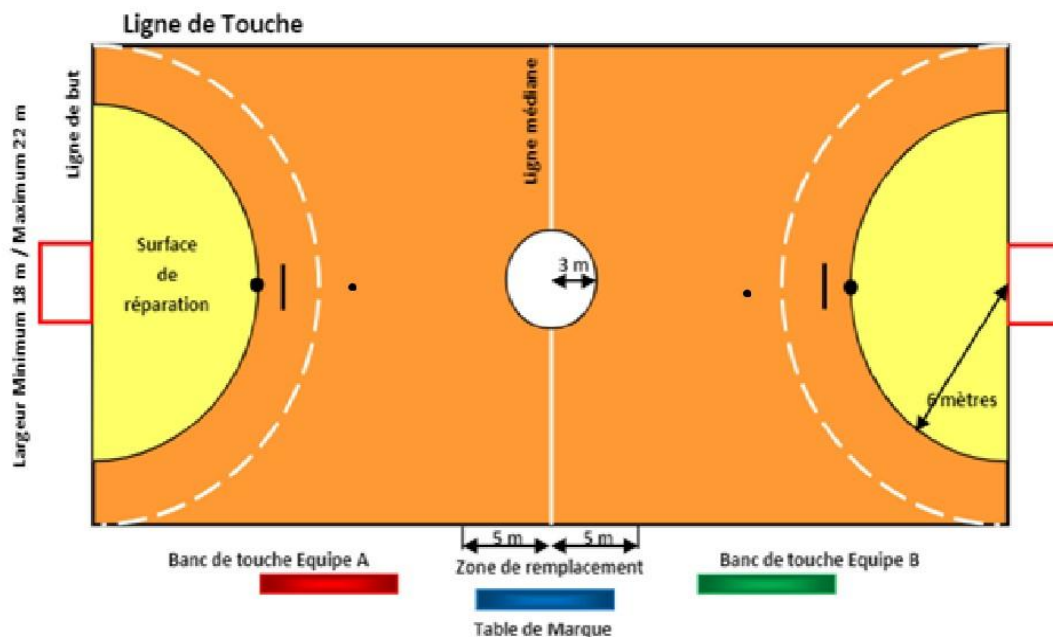


REGLEMENT FUTSAL

Le Futsal est un sport collectif avec ses règles spécifiques, qui diffèrent de celles du Football. Il est basé sur un jeu rapide (règle des 4s), sans tacle ni charge mais avec contact autorisé, où le fair-play est demandé.

1/Le terrain



2/La règle des 4 s :

Le joueur a jusqu'à 4 s pour :

(L'arbitre doit obligatoirement annoncer à voix haute les 4 secondes sur les actions concernées pour informer l'ensemble des acteurs).

- jouer une touche : le ballon doit être arrêté à la main sur la ligne ou à 25cm en dehors des limites. Le décompte démarre à partir du moment où le ballon est arrêté sur la ligne. Mais l'arbitre peut démarrer le décompte avant dès qu'il juge qu'il y a un gain manifeste de temps de l'équipe en possession du ballon.
- jouer un 6m : le gardien, obligatoirement relance à la main et a 4 s pour dégager.
→ Si gain de temps manifeste et dépassement des 4 secondes, CFI sur la le point central à 6m du but.
- jouer un corner
- jouer un coup franc : dans le cas où l'arbitre intervient et rentre sur le terrain pour placer le mur à distance réglementaire (5m), exemple sur un CF dangereux, ou s'il considère qu'il y a une contestation ou tension, le joueur doit attendre le coup de sifflet de l'arbitre (l'arbitre le précise alors au joueur) : dans ce cas le chrono est arrêté.

3/La règle des 5 m

- sur tous les ballons arrêtés (touche, coup-franc), l'adversaire doit être placé à 5m du ballon. S'il n'est pas à distance réglementaire ou s'il fait action de jeu, en empêchant un jeu rapide, un CFD est sifflé à l'endroit où le joueur fautif se trouve.

Le joueur en situation de défenseur doit faire l'effort/manifeste une intention de reculer.

4/Les Coups Francs Directs ou Indirects

Ils sont tous directs sauf dans 3 cas :

- 1- passe volontaire d'un joueur en direction de son gardien (avec prise à la main de celui-ci) CFI, là où rentre le ballon
- 2- lorsque le gardien touche une seconde fois le ballon : (ex : après un 6m), sans que l'adversaire l'ait touché ou qu'il n'ait pas franchi la ligne médiane, un CFI est alors sifflé au 6m
- 3- gain de temps manifeste suite à une sortie de but

5/Pénalty pour nombre de fautes collectives atteintes :

- A partir de la 4^{ème} si on joue 10 minutes
 - A partir de la 5^{ème} si on joue 12 minutes,
- Puis de nouveau pénalty à chaque nouvelle faute collective une fois le quota atteint.

→ pénalty à 7m pour les benjamin(e)s et minimes

→ pénalty à 9m pour les cadets et juniors

Pour ce pénalty, tous les autres joueurs sont en retrait de 5 m par rapport au ballon sur une ligne parallèle à la ligne de but

Le compteur est remis à 0 si 2 mi-temps (2x6 ou 2x7 par ex)

Précision : Une faute dans la surface de réparation = pénalty au 6m.

Mais cette faute ne compte pas dans le total des fautes collectives.

Toutes les fautes (CFD et CFI) donnent lieu à 1 faute collective (sauf le pénalty comme évoqué ci-dessus).

6/Le Gardien

- lorsque le gardien joue au pied comme un joueur de champ, il a 4 s pour donner son ballon (règle spécifique du gardien)
- lors du dégagement de but (équivalent du « 6m » au football), le ballon est relancé obligatoirement à la main. Ce dégagement à la main peut être envoyé dans n'importe quel espace du terrain (propre surface de réparation ou derrière la ligne médiane par exemple).
- Le tacle au duel est interdit (dans les pieds de l'adversaire)

7/Les Remplacements

ils peuvent se faire à n'importe quel moment du match (pas d'arrêt du temps de jeu) ; il faut impérativement que les 2 joueurs *concernés* se croisent sur la ligne de touche dans la zone prévue (voir schéma) : une équipe ne doit pas être à 6 sur le terrain. En cas de gêne manifeste ou de jeu en supériorité numérique, l'arbitre peut siffler un CFD. Celui-ci aura lieu dans le rond central.

Le banc de touche : seul l'enseignant est autorisé à rester debout pendant le match. Les remplaçants doivent rester assis. Une faute collective peut être attribuée en cas de gêne observée.

8/L'exclusion temporaire

-on attribue un **carton jaune** en cas de tacle dans les pieds d'un adversaire ou en cas de contestation.

Un carton jaune = exclusion de 2 minutes qui est annulée en cas de but adverse

-le **carton rouge** : 2^e carton jaune ou gestes dangereux / mots violents envers l'arbitre ou l'adversaire : exclusion sur le match en cours. L'exclusion peut s'étendre à plusieurs matchs selon la gravité (décision à prendre collectivement entre les différents adultes présents).

-seul l'arbitre adulte peut attribuer un carton.

9/L'engagement

-On peut marquer directement sur l'engagement. L'adversaire, après 1 but, doit faire l'effort de revenir rapidement dans son camp et se met à 5m du ballon. Il se fait en avant ou en arrière
En cas de perte de temps volontaire des adversaires, l'arbitre peut siffler un CFD du centre du terrain.
On engage obligatoirement au coup de sifflet

10/La règle de l'avantage

Elle existe, comme au football. Si l'action à venir s'avère dangereuse et propice à une action de but, l'arbitre laisse le jeu se poursuivre.

L'arbitre signale, après coup, une faute collective à la table de marque.

Si l'avantage aboutit à un but et que c'était la dernière faute collective on peut se retrouver avec une situation BUT + pénalty.

11/L'arbitrage

Les arbitres sont sur la ligne de touche, chacun de son côté et en opposition

Il se fait à 3 dans toutes les catégories : 2 élèves (un sur chaque ligne de touche) + 1 professeur qui encadre les 2 arbitres...

Même si l'idée est de laisser au maximum les élèves arbitrer, le professeur peut intervenir autant de fois que nécessaire s'il y a des erreurs ou oublis. L'idée est de les former sans pénaliser le jeu.

Deux élèves sont également présents à la table de marque pour compter les fautes collectives et suivre l'évolution du score. Ils feront tomber des plots à chaque faute indiquée pour suivre le nombre de fautes collectives.

Chaque élève présent sur une compétition doit être à même d'arbitrer. Les enseignants préviennent leurs élèves. Cette organisation est obligatoire au collège et au lycée pour toutes les catégories.

- en cas d'arrêt de jeu par l'arbitre (pour une raison quelconque), on redémarre par une balle à terre à l'endroit où était le ballon avant l'arrêt du jeu.

12/Protocole fair-play

Accompagnées de l'arbitre, les équipes rentrent en même temps sur le terrain et se serrent la main au milieu du terrain. Idem à la fin du match.

En cas de non-respect du protocole, un retrait d'1 point peut être attribué à l'équipe au classement général (après concertation des enseignants)

13/Le temps-mort

Le professeur peut en demander 1 par mi-temps (sur les matchs à élimination directe - durée : 1mn) ; il le fait sur une sortie de balle en faveur de l'équipe qui le demande

14/La gestion du temps

La durée du match est décidée avant le début du tournoi selon le temps disponible. Sur un match, le chrono n'est jamais arrêté sauf lorsque l'arbitre a besoin de rentrer sur le terrain ou lorsqu'il le signale à la table de marque et aux professeurs des 2 équipes qui jouent. Par exemple, il peut décider de faire pause si un joueur est blessé.

Pour fluidifier le jeu : Le chrono n'est pas arrêté à chaque sortie comme le veut le règlement fédéral. Il faut donc que les ballons soient joués rapidement pour rester dans l'esprit du jeu et éviter ainsi les pertes de temps volontaires. C'est à l'arbitre de rappeler aux joueurs de se dépêcher à jouer une touche ou un 6m et il peut

décider de commencer le décompte des 4 secondes si le joueur met trop de temps.

Quelques cas particuliers :

- Si un CFD est sifflé juste avant la fin du match. On laisse jouer le CFD mais pour que le but soit valable il faudra que le tir soit marqué directement. L'arbitre siffle la fin du match juste après le tir lié au CFD.
- on ne peut pas marquer un but directement sur une touche ou un engagement. Si le ballon est touché (même dévié) par un joueur (quelque soit son équipe), alors le but sera valable.

15/L'équipement

- le port de protège-tibia est fortement conseillé
- il existe des chaussures spécifiques futsal (conseillé également)

16/Les sur-classements :

Surclassement « simple » :

Les licenciés d'une catégorie d'âge inférieure, d'une année seulement, sont admis à participer aux épreuves de la catégorie immédiatement supérieure si le médecin reconnaît cette aptitude exceptionnelle. Certificat médical sera demandé au championnat national et est souhaitable sur les compétitions qualificatives.

Surclassement « double » :

Il n'est possible que pour les :

- Minimes Filles 2ème année dans la catégorie unique Cadettes/Juniors Filles
- Cadets 1 ère année en Juniors.

Maximum :

2 surclassements maximum par équipe

Conclusion

Sur les 1ères compétitions, les professeurs et les arbitres pourront faire preuve de pédagogie en expliquant les règles au départ du tournoi ou en cours de match, afin d'arriver au Département avec une bonne connaissance de celles-ci et dans un bon état d'esprit, nécessaire à la pratique sportive.

Insister sur ces valeurs auprès de nos jeunes.

Pour les organisateurs, prendre 2 couleurs de chasubles pour différencier les équipes (en cas de couleur de maillots trop proche) et 10 plots, également de couleur différente (pour les fautes collectives).

Chaque professeur prévoit ses sifflets et ses arbitres.

Nous encourageons les collègues à bien expliquer tous ces points sur leurs différents entraînements, merci.

La Commission futsal régionale