



Règlement Futsal Ligue C - AFF **2011-2012**

1. Equipement/matériel

Chaque équipe doit se présenter avec une tenue uniforme et devra disposer de son propre matériel sanitaire. Selon l'agenda des matches, l'équipe « recevante » joue dans sa couleur de domicile et l'équipe « visiteur » s'adapte selon la couleur.

2. Carte de match

30 minutes avant le match, la liste d'équipe sera vérifiée par le l'instructeur.

3. Chaussures

Pour les matches, il ne peut être porté que des chaussures de sport pour la salle qui ne laissent pas de traces, sans semelle noire et sans crampons.

4. Protège-tibias

Les protège-tibias sont également obligatoires en salle.

5. Classement

Pour établir le classement d'un groupe, en cas d'égalité de points, il sera tenu compte :

- a) de la confrontation directe
- b) de la différence de buts
- c) du nombre de buts marqués

6. Nombre de joueurs

Chaque équipe peut engager un nombre de 20 joueurs sur sa liste de départ mais présentera pour chaque match une liste de 15 joueurs au maximum. Les matches se déroulent avec 4 joueurs de champ et un gardien de but ensemble sur le terrain.

7. Changements de joueurs

- Il peut être procédé à des changements volants. Le changement de joueur doit s'effectuer dans l'espace devant le banc réservé aux changements. Le remplacement peut être effectué ballon en jeu ou hors du jeu.

- Tout remplaçant peut remplacer le gardien de but, sans que les arbitres soient prévenus et sans que le jeu soit arrêté. Un joueur ou un remplaçant qui devient gardien de but doit porter un maillot de gardien de but muni au dos de son propre numéro ou une casaque d'une couleur différente des deux équipes sur le terrain. Ce joueur est soumis aux mêmes règles que le gardien de but.

8. Durée des matches

- La durée des matches est de 2x 20 min. Le chronomètre est arrêté à chaque arrêt de jeu. Il y a un changement de camp à la mi-temps. Le chronométrage de la table fait foi.
- Si le ballon a été frappé en direction du but juste avant le retentissement du signal sonore, les arbitres attendent que le tir finisse sa course. La période s'achève quand:
 - le ballon va directement dans le but (but validé)
 - le ballon sort des limites du terrain de jeu
 - le ballon touche le gardien, les poteaux, la barre transversale ou le sol puis franchit la ligne de but (but validé)
 - après avoir été frappé, le ballon touche n'importe quel joueur autre que le gardien et ce, en l'absence d'infraction obligeant de retirer le coup franc ou le coup de pied de réparation, ou alors, durant la trajectoire du ballon, en l'absence d'infraction de la part de l'équipe en attaque, susceptible d'être sanctionnée par un coup de pied de réparation ou un coup franc direct à partir de la sixième faute accumulée
 - le ballon est repoussé par le gardien de l'équipe adverse, par les poteaux ou par la transversale sans franchir la ligne de but.

9. Mise en jeu

L'équipe citée en premier sur le plan des rencontres a le coup d'envoi et joue selon les indications des arbitres. Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à trois mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.

10. Règles du jeu

Les règles officielles du futsal sont appliquées :

- a) **Ballon** : il est fait usage d'un ballon spécial Futsal
- b) **Hors-jeu** : l'infraction de hors-jeu n'existe pas au futsal
- c) **Dégagement**
 - Après une sortie de but, le gardien remet le ballon en jeu de la main et celui-ci peut dépasser la ligne médiane.
 - Un but ne peut être marqué directement sur dégagement du gardien de but

d) **Gardien :**

Fautes sanctionnées d'un coup franc indirect

- Un coup franc indirect concédé dans la surface de réparation doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation depuis le point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien qui:

- garde le ballon en main ou au pied pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain; Si le dégagement du ballon n'est pas exécuté dans les 4 secondes, un coup-franc indirect est accordé, joué depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.
- 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.
- 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.

e) **Tacles («tacles glissés»)**

Un tacle glissé est à sanctionner lorsque le joueur adverse se trouve en possession du ballon et le contrôle. Le tacle ne doit pas être sanctionné d'un coup franc lorsque l'adversaire ne se trouve pas en possession du ballon ou ne contrôle pas ce dernier.

f) **Coup-franc:** lors des coup-franc, une distance de 5 mètres doit être respectée

g) **Coup-franc indirect et direct :** pour effectuer les coups-franc, les remises en jeu, le dégagement de but et les corners, le temps à disposition est de 4 secondes. Distance minimale 5 m.

h) **Coup de coin/corner :** au pied, 4 secondes, distance de 5 m

i) **Pénalty 6 mètres :** pour une faute commise dans la surface de réparation, il sera accordé un pénalty à 6 m

j) **Pénalty 10 mètres :**

- Si un joueur commet la sixième faute de son équipe dans le camp adverse, ou dans sa propre moitié de terrain dans une zone comprise entre la ligne médiane et une ligne imaginaire, parallèle à la ligne médiane passant par le second point de réparation situé à 10 m de la ligne de but, le coup franc sera exécuté à partir du second point de réparation.
- Si un joueur commet la sixième faute de son équipe dans sa propre moitié de terrain, entre la ligne des 10 m et la ligne de but mais en dehors de la surface de réparation, l'équipe bénéficiant du coup franc décidera d'exécuter le coup franc soit à partir du second point de réparation, soit à l'endroit où l'infraction a été commise.
- A partir de la sixième faute cumulée, les joueurs de l'équipe défendante ne pourront pas former de mur afin de parer au coup franc direct

- Le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié et doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but et ne pourra pas passer le ballon à un coéquipier

k) **Remise en jeu / Positionnement lors d'une rentrée de touche**

L'exécutant doit:

- avoir un pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain;
- botter le ballon –qui doit être immobile –depuis l'endroit où ce dernier est sorti des limites du terrain ou tout au plus, hors du terrain, à 25 cm dudit endroit.
- effectuer la rentrée de touche dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter le moment où il est prêt à l'exécuter. La remise en jeu est à exécuter comme un coup-franc indirect, ballon au sol. Distance de 5 m et règle des 4 secondes.
- Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

l) **Jeu en hauteur** : lorsque le ballon touche le plafond ou un engin au-dessus du terrain de jeu, un coup-franc indirect est accordé à l'équipe adverse sur la ligne de touche.

m) **Grandeur des buts** : buts de handball

n) **But** : un but peut être marqué de n'importe quel camp.

o) **Carton jaune** : les joueurs peuvent être avertis par un carton jaune. Un double carton jaune entraîne l'expulsion du joueur pour le match.

p) **Expulsion** : un carton rouge expulse un joueur du match. Un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu 2 minutes effectives après l'expulsion, sauf si un but est marqué avant que les 2 minutes ne se soient écoulées.

q) **Suspensions** : les suspensions ne sont pas reportées sur les journées suivantes.

11. Absence d'une équipe

Une amende sera infligée à une équipe qui ne se présente pas au match.

Le règlement FIFA fait foi en cas de situation de jeu non détaillée dans ce règlement.