



Règles du jeu

FUTSAL 31

2021-2022

Terrain de jeu : Terrain de Hand Ball

Ballon : Ballon de futsal en cuir (taille 4 à faible rebond)

Joueurs : Tous les joueurs de la même équipe doivent porter un équipement identique dont la couleur est différente de celle de l'équipe adverse. Le capitaine porte impérativement un brassard.
En début de match, les joueurs des 2 équipes se saluent et les capitaines s'identifient.

Durée de la rencontre : 2 fois 30 minutes, sans dépasser le créneau alloué. Le lundi à la Reynerie et le vendredi à Montaudran : 2 fois 25 min prolongeable jusqu'à 21h05 ou 22h20. Match perdu aux 2 équipes en cas de dépassement du créneau. Les mi-temps s'arrêtent lorsque le ballon sort du terrain **après** la fin du temps prévu (comme après la sirène au rugby)

Changements de joueurs

Libres et illimités, ils s'effectuent **par le centre du terrain lors d'un arrêt de jeu et lorsque l'équipe qui effectue le changement est en possession de la balle**. Un remplacement est possible sur tous les coups d'envoi. Le remplaçant ne peut entrer qu'après la sortie de son partenaire.

En cas de non-respect de ce règlement, coup franc pour l'équipe non fautive dans le rond central.

Remises en jeu au pied (hors gardien)

- **Touche :** adversaires à 3 m, balle arrêtée sur la ligne. Pas de but accordé sur tir direct. **Pas de tir direct en espérant une déviation du ballon.**
- **Coup franc :** toujours **indirect**, balle arrêtée, adversaires à **3 m**. Possibilité de jouer immédiatement sauf si la mise en place d'un mur est demandée. **Pas de tir direct en espérant une déviation du ballon.**
- **Corners :** adversaires à 3 m. Peuvent être directs, le but est alors validé.
- **Penalty :** à 7 m. Gardien pieds sur la ligne. Tous les autres joueurs derrière la ligne des 9 m.

Fautes et incorrections

- La règle de l'avantage s'applique pour toutes les fautes
- Tout jeu au sol et tacle sont interdits pour les joueurs de champ : ils doivent jouer debout et équilibrés, c'est à dire ne **pas poser un 3° appui au sol avant, pendant ou après une action** ou intervention sur le ballon.
- Sur contact entre joueurs, **seul celui qui subit la faute** peut la réclamer **immédiatement**, sinon la règle de l'avantage s'applique
- Une main ne sera comptée comme une faute que si elle est **décollée du corps**
- Les fautes sont sanctionnées par un coup franc **indirect** à l'endroit de la faute.
- Un penalty sera infligé à l'équipe qui commet une faute dans sa propre surface de réparation, **sauf s'il n'y a pas danger de but**
- Si une faute est commise par le "dernier défenseur" et quel que soit l'endroit du terrain : penalty. **Un joueur est « dernier défenseur » s'il empêche un face à face de l'attaquant avec le gardien.**

En cas de litige sur une faute, il sera d'abord réglé entre les deux protagonistes. En cas de désaccord, il sera réglé entre les deux capitaines d'équipes.

- En cas de conflit entre 2 joueurs, les 2 sont invités à quitter le terrain pour 5 minutes par chaque capitaine

Le gardien

- Pas de corner lorsque, **sur tir adverse**, c'est le gardien qui touche le dernier le ballon, sauf s'il est hors de sa zone.
- Remise en jeu à la main obligatoire. **Peut faire rouler pour lui-même** ou envoyer à un partenaire (même au-delà de la ligne médiane).
- N'a pas le droit de prendre à la main une passe volontaire, au pied, d'un partenaire (faute sanctionnée par un coup franc sur la ligne des 9 m). Possible sur une passe de la tête, de la poitrine ou de la cuisse
- Il peut être joueur de champ et jouer comme tel, mais ne peut revenir dans sa zone balle au pied et la prendre à la main (faute sanctionnée par un coup franc sur la ligne des 9 m).
- Il peut dans sa surface faire obstacle à l'attaquant avec le buste, les mains ou un pied. Toute faute **ou jeu dangereux** sera sanctionnée par un penalty.
- La règle du 3° appui s'applique pour le gardien en dehors de sa surface : en cas de 3° appui (avant, pendant ou après l'action), coup franc sur la ligne des 9 mètres si le ballon est touché dans la surface (ligne comprise), **penalty si le ballon est touché en dehors de la surface.**



Organisation Générale

FUTSAL 31

2021-2022

Gestion du championnat : le championnat est géré par un bureau de 4 personnes :

- Le coordonnateur du championnat (J-Luc Bach)
- Le responsable des résultats et classements (Geoffrey Van Nuvel)
- Les responsables des licences (Sylvain Barberan et Renaud Lavabre)

Esprit du championnat : le championnat doit se jouer dans un esprit loisir où le fair play, le respect du jeu et de l'adversaire doivent toujours l'emporter sur le résultat.

Connaissance des règles par tous les joueurs : les joueurs doivent parfaitement connaître les règles du jeu (1 page seulement !) et, sinon, s'abstenir de contester. Un joueur qui n'a pas une expérience d'au moins 10 matchs, lui permettant de s'imprégner de l'esprit et des règles, ne doit pas se permettre de contestation.

Identification d'un capitaine : chaque équipe a un capitaine, identifié par un brassard. Pour vérifier que cette identification est bien faite, les 2 capitaines se présentent l'un à l'autre en début de match.

Points : Victoire : 4 points, Nul : 2 points, Défaite : 1 point, Forfait : 0 point (et score 0-10)

Equipe incomplète : lorsqu'une équipe ne peut pas présenter 5 joueurs, elle peut :

- soit jouer avec 4 joueurs et le score final est validé
- soit faire compléter son effectif par l'autre équipe. Dans ce cas, elle a match perdu par 11-1 mais avec un point (pour valider le fait qu'elle était présente et a permis au match de se jouer).

Conflit entre 2 joueurs : les 2 joueurs concernés sont invités à quitter le terrain pour 5 minutes par chaque capitaine (cf. règles du jeu)

Match arrêté : lorsqu'un match devient tendu, les capitaines doivent apaiser la situation par le dialogue. Lorsque malgré ce dialogue, un match est arrêté à la suite d'un conflit, il est donné perdu aux 2 équipes avec 0 point. Une équipe ne peut pas quitter le terrain sans qu'un dialogue n'ait eu lieu entre les 2 capitaines

Discipline : en cas d'incidents graves, le bureau peut prendre des sanctions à l'encontre des équipes (match perdu, exclusion...) ou des joueurs (suspension, exclusion...)

Transmission des résultats : le résultat de chaque match est transmis **au plus tard le samedi à 12h** par les responsables des 2 équipes au responsable des résultats et classements. En cas de résultat non transmis, match perdu aux 2 équipes.

Demande de report de match : une demande motivée de report pourra être examinée si elle est transmise au coordonnateur du championnat au plus tard une semaine avant le match. Passée cette date, une équipe qui ne peut pas jouer sera forfait et aura match perdu par 10-0 avec 0 point.

Un match pourra toutefois être reporté en cas de force majeure apprécié par le bureau.

Un match ne pourra pas être déplacé sans l'accord des responsables du calendrier et des résultats.

Licences : les documents complets pour les licences doivent être transmis aux responsables des licences au plus tard le 30 septembre, pour un minimum de 8 licenciés par équipe. Dans le cas contraire, l'équipe ne sera pas engagée en coupe. Sans transmission au 25 octobre, elle sera exclue du championnat. Aucun délai ne sera accordé.

Un joueur non licencié peut jouer **exceptionnellement**, à condition d'avoir un certificat médical ou une licence d'un sport équivalent (par exemple foot à 11).

Tout joueur appelé à jouer plusieurs fois doit prendre une licence, même s'il commence en cours d'année.

Rôle des responsables d'équipe :

- diffuser et commenter ce document à tous les joueurs
- faire respecter l'esprit du championnat par son équipe
- fournir à temps et complètement les documents pour les licences
- envoyer le résultat dès la fin du match, que l'équipe ait gagné ou perdu
- faire le maximum pour éviter les forfaits : avoir suffisamment de licenciés, anticiper leurs absences et ...lire correctement le calendrier.