



REGLEMENT COUPE DEPARTEMENTALE FUTSAL

– ORGANISATION

Le District de l'Allier Football organise une coupe départementale FUTSAL ouvert aux clubs affiliés à la F.F.F.

La compétition est réservée aux titulaires de licences 'Libre' ou 'Futsal' des catégories Seniors-Vétérans** Seniors Masculins ** Féminines ** U20 ** U19 ** U18M **U18F ** U15M **U15F

Le club organisateur est responsable de la réception.

Article 2 – ENGAGEMENT

L'inscription dans la compétition se fait en Septembre par Footclubs.

Les clubs doivent disposer d'un créneau horaire dans une salle suffisante pour accueillir un terrain répondant à la loi 1(voir annexe : Lois du Futsal).

Une équipe pourra être constituée de joueurs appartenant à 3 clubs maximum sous forme d'entente.

Pour une nouvelle association Futsal, il suffit de s'affilier à la F.F.F.

Un club peut engager plusieurs équipes.

Il n'y a pas de droit d'engagement dans cette compétition.

Engagement/participation : Toutes les catégories (U7-U9-U11-U13-U15-U18-FEMININES JEUNES et SENIORS F).L'obligation de participer aux opérations FUTSAL ou SOCCER organisé par le District de Football, les équipes seront engagées d'office.

Article 3 – PARTICIPATION

Tous les clubs dont les équipes évoluent en D1 et D2 inscription d'une équipe obligatoire Un joueur peut signer plus d'une licence dans le cours de la même saison dans le cas suivant :

Cas de double licence « joueur » : détention régulière, dans le même club ou dans deux clubs différents, de deux licences « joueur » de pratiques différentes (Libre, Football d'Entreprise, Loisir, Futsal) au maximum, sauf si elles ouvrent le droit à la participation à deux championnats nationaux différents.

La participation des joueurs titulaires d'une double licence, d'une licence Mutation ou d'une licence délivrée après le 31 Janvier n'est pas limitée.

Les joueurs évoluant dans deux pratiques distinctes (Libre, Football d'Entreprise, Loisir, Futsal, Beach-Soccer) peuvent participer à un match dans l'une des pratiques après avoir participé la veille à une autre rencontre dans l'autre pratique.

Il n'y a pas de frais pour les licences 'Futsal' des joueurs.

NOMBRE DE JOUEURS

U7 : 3 joueurs + 1 gardien + 1 remplaçant= 5 joueurs

U9 : 4 joueurs + 1 gardien + 1 remplaçant= 6 joueurs

U11-U13 : 4 joueurs + 1 gardien + 4 remplaçants= 9 joueurs

U15-U18-FEMININES JEUNES et SENIORS F : 4 joueurs + 1 gardien + 7 remplaçants= 12 joueurs

SENIORS M. : 4 joueurs + 1 gardien + 7 remplaçants= 12 joueurs

Article 4 – CALENDRIER

Le calendrier des rencontres sera établi en début de saison lors d'une réunion à laquelle tous les clubs sont invités à participer

Article 5 – RENCONTRES

Elles seront programmées les week-ends mais pourront se dérouler en semaine.

La commission Futsal fixera une date de fin des rencontres. Les équipes n'ayant pu participer aux rencontres à cette date seront déclarées forfait. Tout forfait en match de poule entraînera la non qualification de l'équipe pour les phases finales

Lorsqu'une équipe sera déclarée forfait générale tous les matches disputés par celle-ci seront annulés.

Article 6 – FEUILLE DE MATCHES

Les équipes séniors masculines

Pour les matchs de classement le club recevant devra se servir de la **FMI (obligatoire)**

En cas de non fonctionnement il devra avoir des feuilles de match et de résultat

La feuille de match devra être établie avant le match en un seul exemplaire. Elle doit être envoyée au District avec les résultats dans les 24 Heures qui suit la rencontre par l'équipe recevant.

Article 7 – CLASSEMENT

Il sera établi suivant le total des points obtenus au cours des différentes rencontres.

Seront attribués :

- 3 points pour un match gagné
- 1 point pour un match nul
- 0 point pour un match perdu
- -1 point pour un forfait
- **Le vainqueur du forfait totalisera 3 points et 6 buts.**

En cas d'égalité de points, il sera tenu compte du goal-average général, puis du goal-average particulier puis de la meilleure attaque.

Le vainqueur de cette compétition sera désigné comme champion de l'Allier et pourra éventuellement accéder au championnat régional.

Un challenge, ainsi que des récompenses seront attribués au vainqueur **de la coupe**

Article 8 – DUREE DES RENCONTRES**SANCTIONS**APPEL

Organisation		U7 / U9	U11 / U13 M et F.	U15 M.F / U18 M.F	U19 / SENIORS M. et F.
total temps de jeu pour une équipe (sans arrêts de jeu décomptés)		30 Minutes	40 Minutes	50 Minutes	50 Minutes
2 équipes	<u>Formule plateau</u> (Toutes les équipes se Rencontrent)	2 x 15 / 3 x 10	2 x 20	2 X 25	2 x 25
3 équipes		1 x 15	2 X 10	2 X 12	2 x 1 5
4 équipes		1 x 10	1 X 13	2 X 8 / 1 X 16	2 x 10 / 1 X 20
5 équipes		1 x 7	1 X 10	1 X 12	1 X 15
6 équipes		1 x 6	1 X 8	1 X 10	1 X12

Le règlement disciplinaire standard du District est applicable pour les sanctions administratives.

Pour les joueurs évoluant en Football Libre et en Futsal, en Football d'Entreprise ou en Football Loisir, les sanctions inférieures ou égales à deux matchs de suspension sont exclusivement purgées dans la pratique ou elles ont été prononcées.

La récidive d'avertissements est comptabilisée de manière indépendante si un licencié pratique dans plusieurs disciplines.

(A titre d'exemples :

- Un joueur sanctionné de 3 matchs de suspension ferme en libre devra, s'il veut jouer dans une équipe de futsal, purger sa suspension au regard du calendrier de cette dernière ;

- Alors qu'un joueur sanctionné de 2 matchs de suspension ferme en Libre pourra jouer dans une équipe Futsal sans avoir purgé sa suspension avec ladite équipe Futsal).

Un joueur sanctionné de trois matchs en Futsal purgera uniquement dans cette discipline

La **commission** de discipline du District est seule compétente en matière disciplinaire.

- a) Ces décisions sont susceptibles d'appel dans les formes et délais prévus à l'Art.42 du Règlement de championnat du DAF et 10 du règlement disciplinaire, selon les cas.
- b) Compte tenu des impératifs liés au déroulement de la Compétition et à l'équité sportive, la Commission décide de lever l'effet suspensif lié à un éventuel appel pour toutes les sanctions ci-dessus.

Article 9 – FINANCE

Forfait équipes Masculines

1 ^{er}	Forfait :	40€ +	45£ frais d'arbitrage
2 ^{ème}	Forfait :	40€ +	45£ frais d'arbitrage
	Forfait Général :	120€ +	135£ frais d'arbitrage

Forfait équipes jeunes et Féminines

1 ^{er}	Forfait :	20£
2 ^{ème}	Forfait :	20£
	Forfait Général :	60£

Ces sommes seront portées au débit du club par le District.

Article 10 – COMPETENCE

Tous les cas non prévus au présent règlement seront jugés par la commission Futsal.
Le comité directeur du District se réserve le droit d'évoquer toutes les décisions de la commission Futsal.



LOIS DU JEU

modifiées pour la compétition du District Allier Football



LOI 1. - TERRAIN DE JEU

- Longueur : minimum : 25 m / maximum : 42 m
- Largeur : minimum : 15 m / maximum : 25 m
- Surface de réparation : 6 mètres (cf. : handball)
- Point de réparation : 6 mètres (perpendiculairement au milieu de la ligne de but)
- Zone de remplacement : partie de la ligne de touche du côté des bancs des équipes
- Buts (fixés au sol ou au mur) : largeur : 3 mètres / hauteur : 2 mètres
- Rond central : 3 mètres de rayon
- Deuxième point de réparation : 10 mètres de la ligne de but (pour la loi XIV).
- Arc de cercle de coin : A chaque coin est tracé un quart de cercle d'un rayon de 25 cm. à l'intérieur de la surface de jeu.

LOI 2. - BALLON

Le ballon aura une circonférence de 62 à 64 cm (n°4) et un poids de 400 à 440 g. Lâché d'une hauteur de 2 mètres, il aura un premier rebond limité de 50 à 65 cm.

LOI 3. - NOMBRE DE JOUEURS

5 joueurs, dont 1 gardien, plus 7 remplaçants.

Pour débiter la partie, chaque équipe doit comporter au moins 4 joueurs équipés, dont 1 gardien sur le terrain. La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunit moins de 3 joueurs sur le terrain (gardien compris) suite à exclusion ou blessure.

Remplacement :

Les joueurs remplaçants et remplacés doivent entrer et sortir par leur zone de remplacement, le remplaçant n'entrant que lorsque le joueur remplacé est sorti. Tout remplacement non conforme est sanctionné d'un coup franc indirect et d'un avertissement au joueur fautif

LOI 4. - EQUIPEMENT DES JOUEURS

L'équipement de base obligatoire de tout joueur comprend les éléments distincts suivants :

- un maillot ou une chemisette
 - des culottes – si le joueur porte des cuissards, il doit être de la même couleur dominante des culottes
 - des bas
 - des protège-tibias
 - des chaussures, les seules chaussures autorisées étant les espadrilles en toile ou des chaussures de sport ou gymnastique, en cuir mou, avec semelles en caoutchouc ou une matière similaire.
- Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement.

LOI 5. - ARBITRE

En accord entre les clubs en présence, la rencontre sera arbitrée par deux arbitres officiels ou un officiel et un bénévole ou par deux bénévoles.

L'arbitre et le délégué prendra note de tous les incidents avant, pendant ou après le match, et en fera un rapport à la Commission. Il fera fonction de chronométrateur.

LOI 7. - CHRONOMETREUR ET TROISIEME ARBITRE

Obligatoire pour les rencontres internationales

Durée réelle des matches : 2 périodes de 20 minutes s'il y a un chronométrage officiel.

LOI 8. - DUREE DU MATCH

2 périodes de 25 minutes séparées d'un arrêt maximal de 15 minutes.

Pour les tournois à 3 équipes maximum, la durée de la partie est de 2 fois 15 minutes

Les équipes ont la possibilité de demander une minute de temps mort par période (capitaine ou entraîneur). L'arbitre accordera ce temps mort lorsque l'équipe l'ayant demandé est en possession du ballon et les remplaçants devront rester à l'extérieur du terrain de jeu.

Aucun remplacement de joueur ne peut être effectué pendant le temps mort. Les joueurs ne peuvent pas quitter le terrain et l'entraîneur doit donner ses instructions sans pénétrer sur le terrain.

LOI 8 BIS – TEMPS MORT

Les équipes ont la possibilité de demander 1 minute de temps mort par période (capitaine ou entraîneur). L'arbitre accordera ce temps mort lorsque le ballon est en possession de l'équipe qui demande et n'est plus en jeu. Les remplacements peuvent s'effectuer uniquement à la reprise du jeu.

Aucun remplacement de joueur ne peut être effectué pendant le temps mort. Les joueurs ne peuvent pas quitter le terrain et l'entraîneur doit donner ses instructions sans pénétrer sur le terrain.

LOI 9. - COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

Coup d'envoi face but adverse, mais adversaire à 3 mètres. **Il est possible** de marquer un but directement du coup d'envoi.

LOI 10. - BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Mêmes règles que le Football à 11 en plein air.

Lorsqu'un match est joué en salle et que le ballon touche le plafond, le jeu reprend par un rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche est effectuée du point situé sur la ligne de touche le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

LOI 11. - BUT MARQUE

Mêmes règles que le Football à 11, mais adversaire à 3 mètres pour la remise en jeu.

Lors d'une rentrée de touche, un coup franc ou un coup de pied de coin, si un joueur tire directement dans son propre but, le but ne sera pas accordé et le jeu reprendra par un coup de pied de coin accordé à l'adversaire.

LOI 11 BIS- GARDIEN DE BUT

Sortie de but : par le gardien et uniquement à la main dans les 4 secondes.

Un but ne peut pas être marqué directement sur sortie de but.

Un gardien ne peut se saisir du ballon avec les mains suite à une passe volontaire du pied d'un partenaire (coup franc indirect sur la ligne de 6 mètres dans l'axe de la faute si le gardien de but est dans sa surface de réparation quand il se saisit du ballon)

Si le gardien s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface (coup franc direct pour l'équipe adverse à l'endroit de la faute).

Lors d'un dégagement du gardien (sortie de but), il doit remettre le ballon en jeu exclusivement et obligatoirement à la main dans un délai de 4 secondes et le ballon doit sortir de la zone des 6 mètres de la surface de réparation. Si le gardien ne remet pas le ballon en jeu dans les 4 secondes son équipe sera sanctionnée d'un coup franc indirect sur la ligne de la surface de réparation. Si le ballon ne sort pas de la dite surface, le dégagement sera à rejouer.

Sur un dégagement effectué à la main, le gardien ne peut pas retoucher le ballon après sa relance sauf si un joueur de l'équipe adverse l'a touché auparavant

. Dans une phase de jeu, l'équipe peut jouer seulement une fois avec son gardien dans sa propre moitié de terrain. Si le gardien retouche une seconde fois le ballon avant que celui-ci ait été touché par un adversaire :

Un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le gardien a retouché le ballon. Dans une phase de jeu, si le gardien de but se trouve dans la moitié de terrain de l'équipe adverse, il pourra jouer autant de fois qu'il le désire avec ses partenaires sans être sanctionné.

Par contre, si dans la même phase de jeu où il a échangé à plusieurs reprises le ballon avec ses coéquipiers dans la moitié de terrain de l'équipe adverse, il retourne dans sa moitié de terrain et là il reçoit une passe d'un partenaire, il sera sanctionné d'un coup franc indirect à l'endroit où il a touché le ballon. Idem s'il retourne ballon aux pieds dans sa moitié de terrain, il sera sanctionné d'un coup franc indirect à l'endroit où il a franchi la ligne médiane avec le ballon

LOI 12. - FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

Toute faute ou comportement antisportif doit être sanctionné comme suit :

• Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet par inadvertance, imprudence ou excès de combativité, l'une des fautes suivantes :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire,
- faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire, que ce soit au moyen des jambes ou en se baissant devant ou derrière lui,
- sauter sur un adversaire,

- charger un adversaire,
- frapper ou essayer de frapper un adversaire,
- bousculer un adversaire,

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des cinq infractions suivantes :

- retenir un adversaire,
- cracher sur un adversaire,
- s'élançer pour tenter de jouer le ballon alors qu'un adversaire l'a déjà joué ou tente de le jouer (tacle glissé). Cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, imprudence ou excès de combativité,
- interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon, en touchant le joueur avant le ballon,
- faire intentionnellement une faute de main. Cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation.

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, sauf si le coup franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface de réparation, dans ce cas le coup franc peut être exécuté de n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface de réparation.

Les fautes susmentionnées sont des fautes susceptibles d'être cumulées.

• Coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une des infractions susmentionnées est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, indépendamment de la position du ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

• Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but, qui de l'avis de l'arbitre, commet l'une des fautes suivantes :

- après avoir lâché le ballon, il le reçoit en retour d'un coéquipier avant qu'il n'ait franchi la ligne médiane ou n'ait été joué ou touché par un adversaire,
- il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant délibérément d'un coéquipier qui lui a envoyé avec le pied,
- il touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant directement du coéquipier effectuant rentrée de touche,
- il touche ou contrôle, pendant plus de quatre secondes, le ballon des mains ou des pieds dans sa propre moitié de terrain,

Un coup franc indirect est aussi accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation, si l'arbitre juge que le joueur :

- joue d'une manière dangereuse,
- fait délibérément obstacle à l'évolution d'un adversaire,
- empêche délibérément le gardien de but de lâcher le ballon de ses mains,
- commet d'autres infractions non mentionnées dans la Loi 12, pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

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.

• Infractions passibles d'avertissement

CARTON BLANC :

L'exclusion temporaire ne peut être signifiée au même joueur qu'une seule fois durant le match.

En cas de nouvelle infraction, l'avertissement ou l'exclusion définitive devra être prononcé suivant l'application des lois du jeu.

Le nombre de joueurs exclus temporairement ne peut, en aucun cas dépasser un par équipe et par mi-temps.

L'exclusion sera de deux minutes sur le banc de touche.

Le joueur exclu temporairement ne peut être remplacé durant la durée de la sanction.

L'arbitre notifie à un joueur l'exclusion temporaire pour les motifs suivant :

*altercation sans coups entre 2 joueurs

*simulation sans contact physique dans le but d'en tirer un avantage

*il se rend coupable d'un comportement antisportif

*il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes

*il enfreint avec persistance les lois du jeu de Futsal

*il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup pied de coin, d'une rentrée de touche, d'un coup franc ou d'une sortie de but.

*il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres ou il enfreint la procédure de remplacement

*il quitte délibérément le terrain de sans l'autorisation préalable des arbitres

Carton jaune :

*altercation sans coups entre 2 joueurs

*simulation sans contact physique dans le but d'en tirer un avantage

*il se rend coupable d'un comportement antisportif

*i manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes

*il enfreint avec persistance les lois du jeu de Futsal

*il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup pied de coin, d'une rentrée de touche, d'un coup franc ou d'une sortie de but.

*il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres ou il enfreint la procédure de remplacement

*il quitte délibérément le terrain de sans l'autorisation préalable des arbitres

• Infractions passibles d'expulsion

Un joueur ou un remplaçant est exclu du terrain de jeu (carton rouge) lorsqu'il commet l'une des fautes suivantes

- il se rend coupable d'une faute grossière,
- il se rend coupable d'un acte de brutalité,
- il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne,
- il empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en commettant délibérément une faute de main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation),
- il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation,
- il tient des propos ou a des gestes blessants, injurieux ou grossiers,
- il reçoit un second avertissement au cours du même match.

• Décisions

Une fois exclu, le joueur concerné ne pourra plus participer au match en cours ni prendre place sur le banc des remplaçants. Un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu, deux minutes effectives après l'exclusion de son coéquipier, sauf si un but a été marqué avant la fin des deux minutes, et seulement avec l'accord du chronométrateur.

Dans ce cas, la réglementation suivante s'applique :

- si les équipes jouent à 5 contre 4 et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe de 4 joueurs pourra être complétée par un 5^{ème} joueur
- si les équipes jouent à 5 contre 3, ou à 4 contre 3 et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe ayant 3 joueurs ne pourra inclure qu'un seul joueur supplémentaire
- si les deux équipes jouent avec 3 joueurs et qu'un but est marqué, les deux équipes garderont le même nombre de joueurs.

Le joueur exclu sera suspendu automatiquement pour le match suivant de son équipe sans préjuger des autres sanctions qui pourraient lui être infligées par les instances officielles eu égard à la gravité de la faute commise.

LOI 13. - COUPS FRANCS

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de la frappe, et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

• Coup franc direct

Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.

• Coup franc indirect

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

• Lieu d'exécution du coup franc

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m. du ballon, jusqu'à ce qu'il soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté ou touché.

• Infractions / sanctions

Quand un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc,

- le coup franc doit être recommencé.

Quand le ballon est en jeu et que l'exécution touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur,

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise. Toutefois, si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc est exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où il a été commise l'infraction.

Si l'équipe exécutant le coup franc met plus de 4 secondes à le faire,

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

LOI 14. – FAUTES CUMULEES

(Loi applicable uniquement en compétition régionale ou nationale)

• Accumulation de fautes

- tous les coups francs directs mentionnés à la Loi 12 sont des fautes cumulables.
- les cinq premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps sont enregistrées dans le rapport de match,
- les arbitres peuvent interrompre le match ou non, selon s'ils décident d'appliquer la règle de l'avantage, tant que l'équipe n'a pas encore commis cinq fautes cumulées, sauf si l'équipe concernée par la faute avait une occasion manifeste de marquer,
- si la règle de l'avantage est appliquée, l'arbitre attend que le ballon ne soit plus en jeu pour indiquer au chronométrateur et au troisième arbitre, grâce au signal obligatoire, de noter une faute cumulable,
- en cas de prolongations, toutes les fautes cumulées durant la deuxième période du match continueront à se cumuler durant les prolongations.

• Lieu d'exécution du coup franc

Lors des coups francs accordés pour les cinq premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque période, et tant que le jeu est interrompu pour ces raisons :

- les joueurs de l'équipe adverse peuvent former un mur pour parer un coup franc,
- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 m. du ballon,
- un but peut être marqué directement dans le but de l'adverse sur ce type de coup franc.

A compter de la sixième faute cumulée par une équipe au cours d'une période :

- les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent former de mur pour parer un coup franc,
- le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié,
- le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à une distance minimale de 5 m. du ballon,
- tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, derrière une ligne imaginaire tracée à hauteur du ballon, parallèlement à la ligne de but, à l'extérieur de la surface de réparation. Ils doivent se tenir au moins à 5 m. du ballon sans barrer le passage au joueur exécutant le coup franc.

Aucun joueur ne doit franchir la ligne imaginaire, tant que le ballon n'a pas été touché et n'est pas en mouvement.

• Exécution (à partir de la sixième faute cumulée)

- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but ; le ne peut passer le ballon à un autre joueur,
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne peut toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien en défense ou qu'il n'ait rebondi sur un montant de but ou sur la barre transversale, ou qu'il n'ait quitté le terrain de jeu,
- Si un joueur commet la sixième faute de son équipe dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié, devant une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane et passant par le second point de réparation à 10 m. de la ligne de but, le coup franc doit être exécuté depuis le second point de réparation. Le second point de réparation est défini dans la Loi 1. Le coup franc doit être exécuté conformément aux dispositions énoncées sous « Lieu d'exécution du coup franc »,
- 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 hors de la surface de réparation, le coup franc sera exécuté depuis le second point de réparation ou à l'endroit où a été commise l'infraction, selon le choix de l'équipe en attaque,
- le temps nécessaire à l'exécution d'un coup franc direct doit être alloué à la fin de chaque période ou à la fin de chaque période de prolongation.

Cette loi est applicable pour les rencontres internationales, la Coupe Nationale (Finales régionales et compétition propre) et les finales de Coupes régionales et départementales.

Tableau Cumul des Fautes (Temps de jeu chrono en continu)

Temps de jeu	Nombres de fautes collectives Maximun(sans sanction)	Coup Franc à 10m
6 minutes	2 fautes	à la 3 ^{ème} faute
8 minutes	2 fautes	à la 3 ^{ème} faute
10 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
12 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
13 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
15 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute

17 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
20 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
25 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute

PRECISION

Pour le **championnat Séniors ligue Futsal**, le temps de jeu est de **2x20 en temps de jeu effectif** (chrono arrêté à chaque sortie de ballon). 5 fautes collectives au maximum et à la 6^{ème}, coup franc à 10m.

Si toutefois il n'est pas possible d'appliquer le temps de jeu effectif, la durée du match sera de 2x25 minutes en temps de jeu continu. (voir tableau ci-dessus pour nombre de fautes collectives et sanction)

LOI 15. – COUP DE PIED DE REPARATION

Exécution sur la ligne des 6 mètres au point de réparation fixé

Joueurs dans la limite du terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation, derrière le point de réparation et au minimum à 5 mètres de celui-ci (sauf gardien et tireur).

Le gardien de but devra rester sur sa ligne de but.

Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de réparation.

LOI 16. – RENTREE DE TOUCHE

Remise en jeu au pied à l'intérieur du terrain à l'endroit de la sortie du ballon.

Le ballon devra être placé sur la ligne de touche et le joueur chargé de la rentrée de touche devra avoir une partie quelconque de chaque pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur de celle-ci.

La rentrée de touche doit être effectuée dans les 4 secondes. Dans le cas contraire, la remise en jeu sera exécutée par un joueur de l'équipe adverse.

Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres de l'endroit où se trouve le ballon.

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

LOI 17. – SORTIE DE BUT

Le gardien doit remettre le ballon en jeu de la main quand :

- le ballon touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué, conformément à la Loi 11.

• exécution

- Le ballon est dégagé de la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe défendant,

- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,

- Le ballon est en jeu dès qu'il est sorti directement de la surface de réparation.

LOI 18. – COUP DE PIED DE COIN

Le ballon est placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche,

Les adversaires doivent se tenir à 5 mètres minimum du quart de cercle,

Exécution dans les 4 secondes sinon coup franc indirect à l'équipe adverse exécuté depuis l'arc de cercle de coin à condition que les joueurs adverses aient respecté la distance réglementaire.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

NOTA : Les hors-jeu n'existent pas en Futsal.

