



LIGUE DE FOOTBALL D'OCCITANIE

Le football avec l'accent du sud



LOIS DU JEU FUTSAL U11 / U12F / U13 2019-2020

(compétitions organisées durant la trêve hivernale) Adaptation des lois du jeu FIFA

Les cellules « saumon » sont à rappeler en début de tournoi

LOIS DU JEU FUTSAL		U11 / U12F / U13
Loi 1	TERRAIN	Longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m ; Buts de 3 x 2 m
	Utilisation	Terrain entier
	Surface de réparation	Correspondant à la surface des 6 m
	Point de pénalty	Sur la ligne des 6 m (ligne pleine) face au but ; Gardien de but (GdB) sur sa ligne de but
	Point pour le CF après fautes cumulées	6 m (ligne pleine) ; Gardien à 5 m minimum
Loi 2	Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. De 5 à 10 m de part et d'autre de la ligne médiane . Longueur 5 m
	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
Loi 3	Taille/Pression	T4
	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5x5 dont GB + 7 remplaçants maxi
Loi 4	Au début de la rencontre	Minimum 3 dont GB
	Arrêt de la rencontre	Si une équipe compte moins de 3 joueurs dont GB
	Remplacements	Illimités et volants : sans arrêt de jeu, le remplacé devient remplaçant et le remplaçant entre après la sortie du remplacé par la zone de remplacement. Il est préconisé que les remplaçants portent des chasubles.
Loi 5	Encadrement	Présence sur le banc au minimum d'un responsable d'équipe ne jouant pas, majeur, et licencié. Le maximum est de 3 encadrants.
	EQUIPEMENT DES JOUEURS	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protège-tibias, shorts, chaussures de salle ne laissant pas de trace
Loi 6	Pour les gardiens	Pantalon autorisé, maillot de couleur différente de celle des 2 équipes
Loi 7	ARBITRAGE	2 arbitres
Loi 8	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	Gestion du temps et cumul des fautes
	DUREE DES MATCHES (lors de plateau)	Entre 6' et 25' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition
Loi 9	Durée maxi sur 1 journée	50' en U11 et U12F ; 60' en U13
	Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre uniquement sur décision de l'arbitre (blessures, ballon non disponible, gain de temps, sanction...) Pas de décompte des arrêts de jeu.
Loi 10	Temps-mort	Pas de temps-mort (possible si temps de matchs ≥ à 16')
	COUP D'ENVOI	Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon : à refaire Engagement possible vers l'arrière. On ne peut marquer un but directement.
Loi 11	BALLON EN JEU OU HORS DU JEU	Si le ballon touche le plafond : touche à l'équipe adverse, à l'endroit le plus proche
Loi 12	BUT MARQUE	Idem Football - Le GdB ne peut marquer de la main dans le but adverse (but refusé : reprise par sortie de but)
Loi 13	HORS-JEU	Pas de hors-jeu
	FAUTES ET INCORRECTIONS	Directs (CFD) ou indirects (CFI)
	COUPS FRANCS (CFD et CFI)	Adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : CFI pour l'adversaire
Loi 14	C.F.D A.	Idem Football et Interdiction : ➤ De charger irrégulièrement ➤ De tacler un adversaire, y compris tacle glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le GdB dans sa surface de réparation (SR) si tacle régulier)
	C.F.I	Idem Football et Interdiction : ➤ Pour le GdB, de garder le ballon (au pied et à la main) + de 4" dans son camp ➤ Pour le GdB, de retoucher dans son camp, le ballon donné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par 1 adversaire ➤ De faire un bloc
Loi 15	CUMUL DES FAUTES : C.F.D	La « règle de l'avantage » est possible mais la faute sera comptabilisée. Tous les coups franc directs sont comptabilisés sur l'ensemble du match : ➤ A partir de la 4ème faute et les suivantes pour les matches de - de 10 min. ➤ A partir de la 5ème faute et les suivantes pour les matches de 10, 11, 12, 13 et 14 min ➤ A partir de la 6ème faute et les suivantes pour les matches de 15 min et + Sanction : coup franc sans possibilité de mur (6 m) tiré avec intention de marquer
	PENALTY	En cas de faute dans la SR ; ballon tiré depuis le point de pénalty (6 m - ligne pleine - face au but)
Loi 16	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Un but ne peut pas être marqué directement ; sinon : sortie de but Adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; Si délai dépassé : rentrée de touche pour l'adversaire
	SORTIE DE BUT	A la main, par le GB et 4" pour jouer (si temps dépassé : CFI pour l'adversaire depuis la ligne des 6 m) Adversaires et partenaires hors de la surface de réparation Un but ne peut être marqué directement. Sinon : sortie de but pour l'adversaire
Loi 17	CORNER	Au pied, adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : sortie de but à l'équipe adverse
	PASSE AU GARDIEN	Passe volontaire du pied au gardien qui reprend le ballon à la main : sanction : CFI sur la ligne des 6m, à l'endroit le + proche de la faute, perpendiculaire à la ligne de but
	FAUTE COMMISE APRES LE BUZZER	Seuls les pénaltys et CF après fautes cumulées (6 m) sont tirés après le buzzer de fin de match (ou de la période) si la faute correspondante a été commise avant le buzzer