



Fédération Tahitienne de Football

LES LOIS DU JEU DE FUTSAL INTER-QUARTIERS

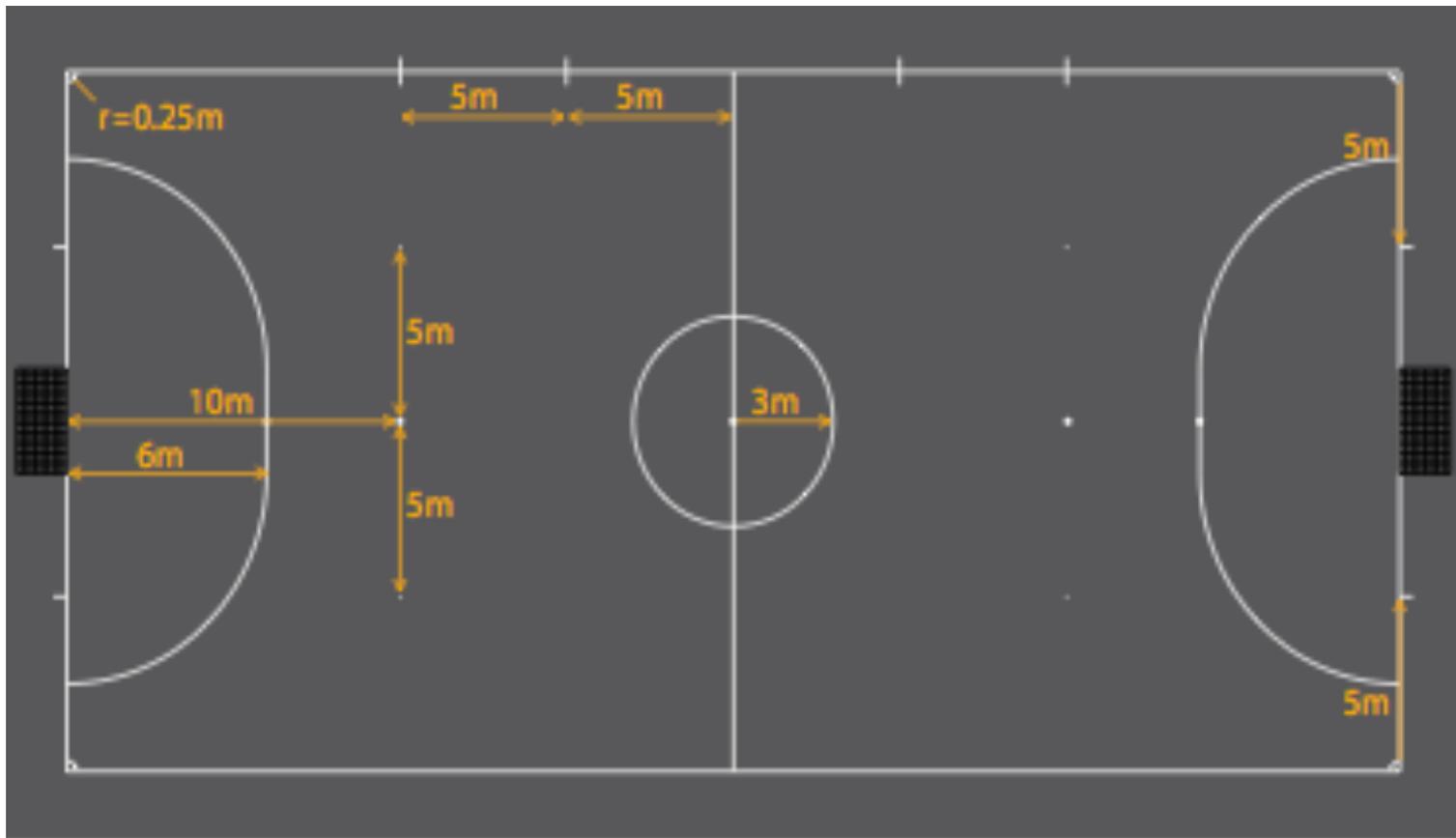
Extraits des Lois du Jeu de Futsal de la FIFA 2014 – 2015



Loi 1: Les dimensions du terrain de jeu

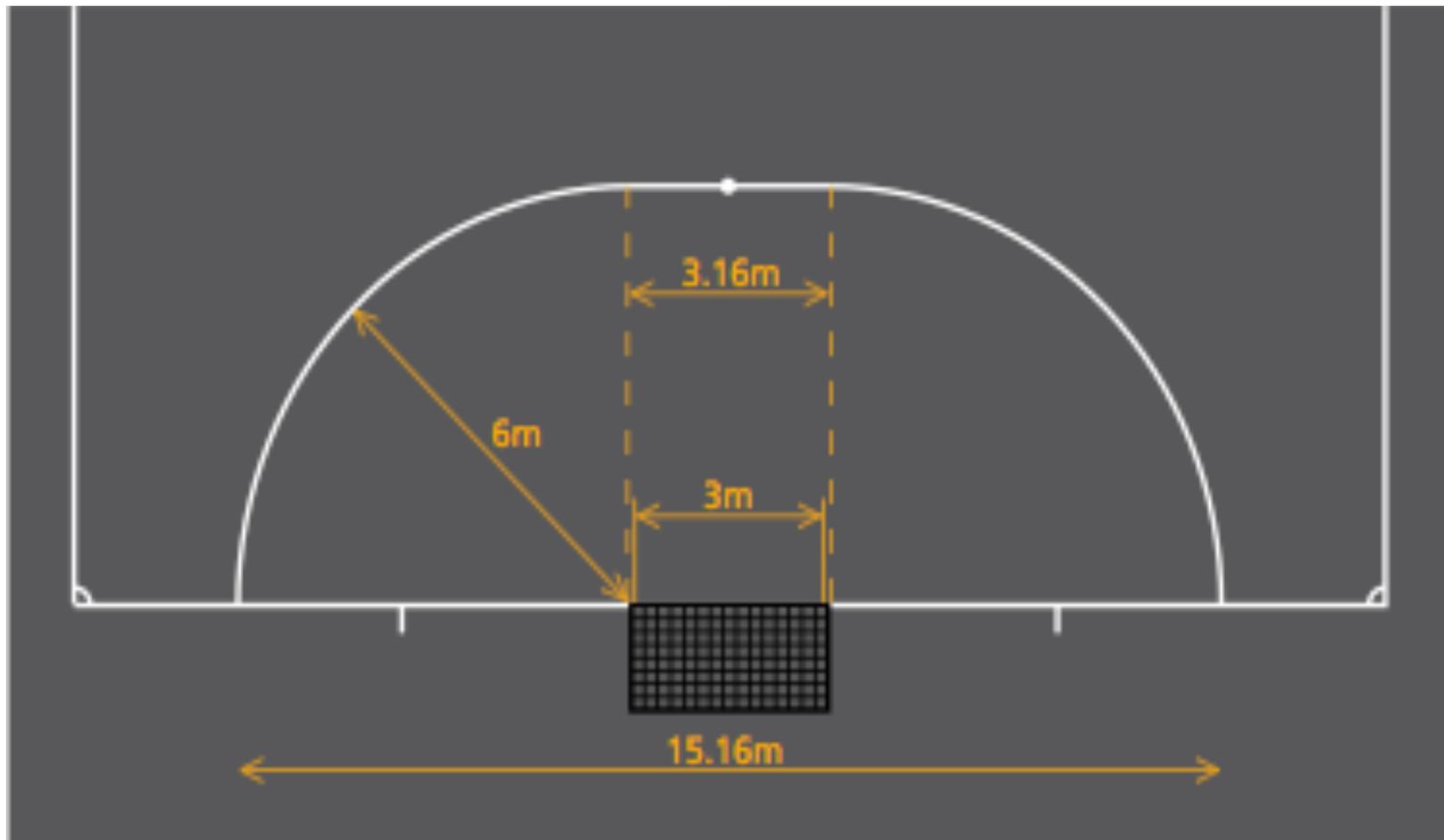
Longueur : Minimum 38 Maximum 42M

Largeur: Minimum 18 Maximum 25



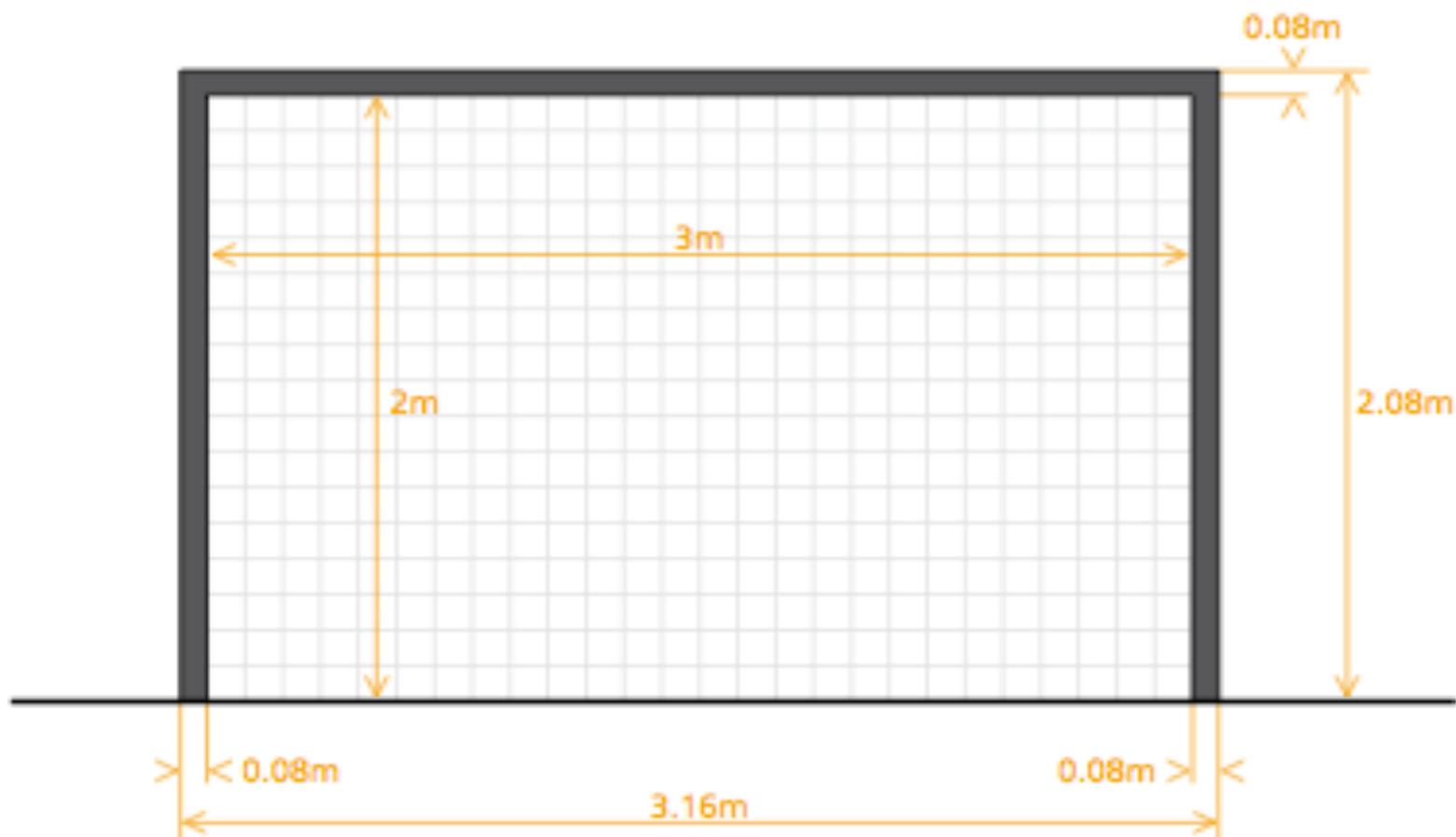


Loi 1: La surface de réparation



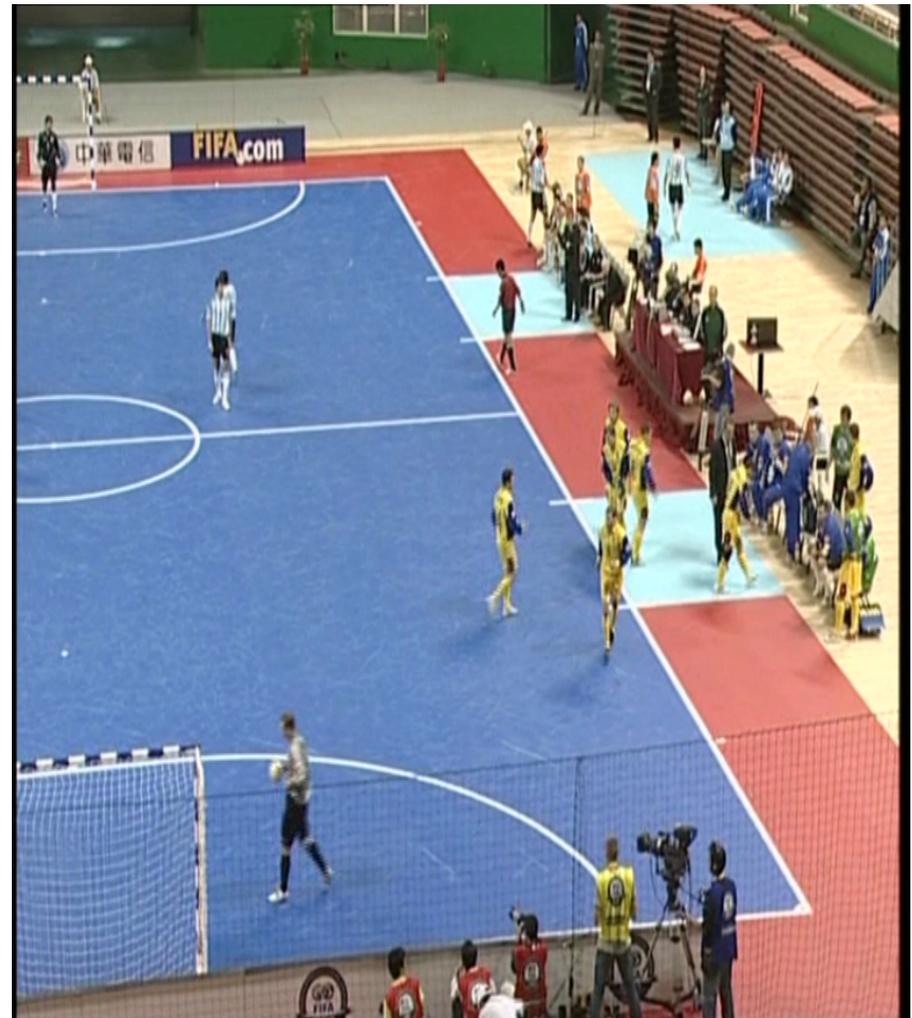
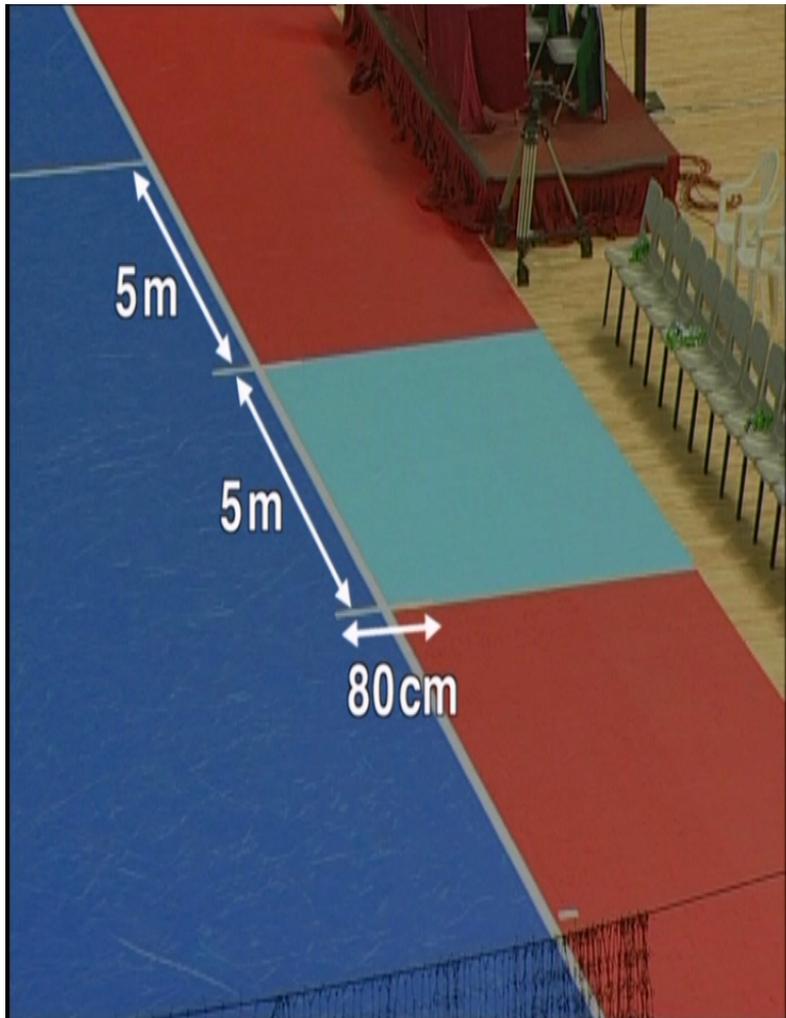


Loi 1: Le but



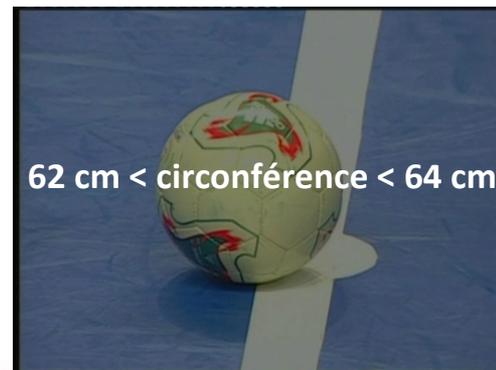


Loi 1: La zone de remplacement



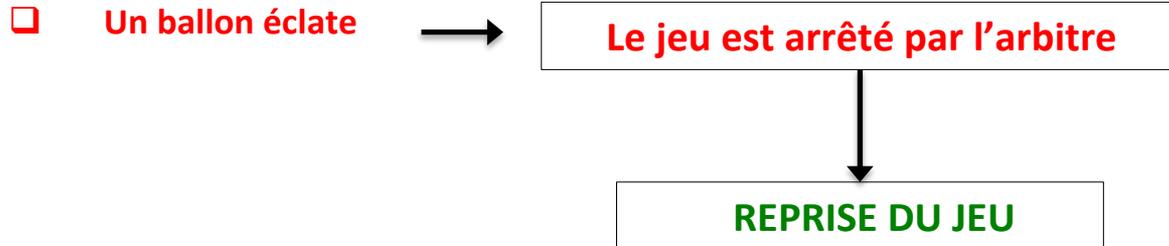


Loi 2: Le ballon





Loi 2: Le ballon



Si balle en jeu:

→ Balle à terre (entre 2)

Si lors d'1 coup d'envoi, sortie de but, corner, CF, rentrée de touche:

→ Reprendre de la même manière

Tir recommencé, si la balle est endommagée pendant le tir d'1 CFD, d'1 CF 10m, d'1 penalty, Si:

- ✓ Pas touché ni les poteaux, ni la transversale, ni 1 joueur
- ✓ Sans infraction



Loi 3: Nombre de joueurs

□ FTF

- ✓ 10 joueurs MAX: 1 gardien + 4 joueurs + 5 remplaçants
- ✓ MiN : 1 gardien + 2 joueurs
- ✓ Remplacements illimités à tout moment du match
- ✓ Passer par la zone de remplacement
- ✓ Attendre que le remplacé sort du terrain
- ✓ Un remplacé peut revenir sur le terrain
- ✓ Un gardien de but peut remplacer n'importe quel autre joueur



Loi 4: Equipement des joueurs

□ FTF

- ✓ Les équipes sont autorisées à floquer le nom de leur association, les noms des joueur(s) et le mot « RESPECT » sur leurs maillots
- ✓ Couleurs différentes pour les 2 équipes
- ✓ Chasubles autorisés
- ✓ Aucun numéro sur les maillots et shorts

➤ Chaussures:

- ✓ Paire de tennis ou de chaussures spécifiques obligatoire
- ✓ Chaussures « stabilisés » autorisées uniquement sur les terrains en herbe ou synthétique
- ✓ Port d'une paire de chaussette
- ✓ *Pas de bijoux en tout genre*



Loi 5: Les arbitres

☐ Arbitre principal

- ✓ **Placement**
Situé coté zone de remplacements
- ✓ **Devoirs**
Faire appliquer les Lois du jeu
- ✓ **Pouvoirs**
Avertir
Expulser

☐ 2ème arbitre

- ✓ **Placement**
Situé côté opposé à l'arbitre.
- ✓ **Devoirs et pouvoirs:** Idem à l'arbitre principal

- ✓ **L'arbitre principal** suspend le match ou l'arrête définitivement, en cas d'infraction aux Lois du Jeu de Futsal, quand il le faut.
- ✓ **Le délégué officiel du match** interrompt le match ou l'arrête définitivement, pour tout type d'interférence d'évènements extérieurs.



Loi 5: Les arbitres (Avantage)

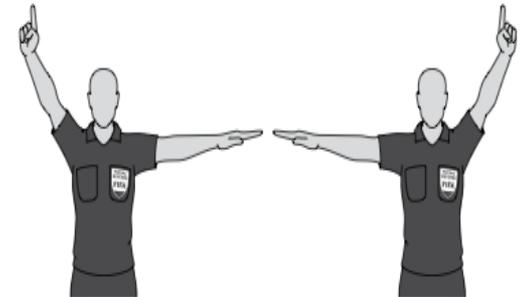
❑ **Quand avantage**, les arbitres Laissent le jeu se faire si l'équipe contre laquelle une faute est commise peut continuer à jouer

1 / Si faute cumulée

✓ 2 bras



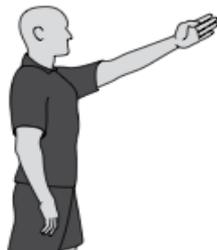
✓ indiquer la faute cumulée à la table, au prochain arrêt de jeu



2 / Si faute non-cumulée

(coup de pied en l'air, obstruction, ...)

✓ 1 bras



ATTENTION

- ✓ Revenir à la faute, si l'avantage ne s'est pas réalisé (2-3 secondes)
- ✓ **TOUT** comportement antisportif doit être maintenu
- ✓ **AVERTIR** ou **EXCLURE** le joueur lors de l'arrêt de jeu



Loi 6: Les arbitres assistants

☐ Délégué officiel

✓ Devoirs

- ✓ Rédige le rapport en cas de sanctions infligées à un joueur / responsable d'équipe / supporter. Il se fait aider de l'arbitre principal



☐ Chronométrateur

✓ Devoirs

- ✓ Enclenche le chronomètre dès le coup d'envoi
- ✓ Si joueur expulsé pour 2 minutes: supervise la période
- ✓ Siffle et assure la minute du temps mort
- ✓ Siffle le début et la fin du match ou d'1 période

☐ 3^{ème} arbitre

✓ Devoirs

- ✓ Contrôle le banc de touche
- ✓ Contrôle la liste des joueurs
- ✓ Signale quand 1 équipe arrive à la 5^{ème} faute
- ✓ Supervise la procédure des changements – signale à l'arbitre principal en cas de manquement



Loi 6: Les arbitres assistants

La feuille de match

FEDERATION TAHITIENNE DE FOOTBAL

LIGUE DE FUTSAL DE TAHITI NU

BP 50 358 PIRAE - TEL 54 09 54 - FAX 41 96 29 - Email : charles@ftf.pf / wilme@ftf.pf

FEUILLE DE MATCH

Journée N° :	8		Match N° :	3		Date :	24/10/10		TERRAIN: HENRI HIRO	Coup d'envoi :																																															
EQUIPE A :	PAPEETE										Score :											Tps mort 1ère mi-temps																																			
	N° Capitaine :										Tps mort 2ème mi-temps	EQUIPE B :	MARAAMU DJEUNES B										Score :											Tps mort 1ère mi-temps																							
	N° Capitaine :										Tps mort 2ème mi-temps		N° Capitaine :										Tps mort 1ère mi-temps																																		
Feuille consultée	1ère mi-temps	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	Feuille consultée	1ère mi-temps	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
	2ème mi-temps	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		2ème mi-temps	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
N°INSCRIPT*	NOM - PRENOM		Joué	1er AVT	2ème AVT	Rouge	BUTS							N°INSCRIPT*	NOM - PRENOM		Joué	1er AVT	2ème AVT	Rouge	BUTS																																				
3946	TAUTU EREATA						1	2	3	4	5	6	7	8	0944	CLARK LOIC						1	2	3	4	5	6	7	8																												
3947	POROI VAHERE														0945	TEURUA TEIVA																																									
3949	Teikiteepupuni heitiare														0946	FAREMIRO KARL																																									
3950	TAAROA AMANDA														0947	TAURAATUA THOMAS																																									
3952	MAUAHITI CHERRYL														0948	TANATA NIUA																																									
3953	FOSTER ARIITAIMAI														0949	LARGO LOUIS																																									
3954	POROI MAIRE URA														0950	MANEA JEREMY																																									
3948	TETUA HEIMITI														0952	TEURUA TUATINI																																									
3951	ATHEO TAMARA														1903	TAVITA NATHALIE																																									
															2609	TAERO NINA																																									
															2693	PENI AIMATA																																									

ARBITRE 1 : ARBITRE 2 : ARBITRE 3 : CHRONOMETREUR :

DELEGUE : DELEGUE : COACH : COACH :

RECLAMATION	AVANT	APRES	EQUIPE RECLAMANT.....	DEPOT CAUTION	OUI	NON	SIGNATURES
RAISONS :							
.....							
.....							



Loi 7: Durée du match

- ❑ **FTF**
 - ✓ 2 X 20 minutes –sans arrêt de chrono
 - ✓ Tournois: entre 1 X 10' et 2 X 20'
 - ✓ Mi-temps: maximum 5 minutes
 - ✓ Aucun temps additionnel ne sera accordé a l'issu du temps règlementaire pour l'exécution d'1 CFD / CFI / PENALTY

- ❑ **Temps mort (1 minute / équipe / période)**
 - ✓ Quand arrêt de jeu
 - ✓ Quand l'équipe réclamant est en possession du ballon
 - ✓ Les remplaçants et les officiels restent en dehors du terrain
 - ✓ Pas de temps mort pendant les prolongations
 - ✓ Le remplacement de joueurs OK à la fin du temps mort



Loi 8: Coup d'envoi et reprise du jeu

□ Un coup d'envoi:

- ✓ Au début du match
- ✓ Après qu'un but ait été marqué
- ✓ Au début de la seconde période du match
- ✓ Au début de chaque période des prolongations

Un but ne peut être marqué directement sur un coup d'envoi

□ Exécution:

- ✓ Ballon positionné sur le point central
- ✓ Tous les joueurs doivent rester dans leur propre moitié de terrain
- ✓ Adversaires à 3 m du ballon
- ✓ L'arbitre siffle le coup d'envoi
- ✓ Ballon botté vers l'avant



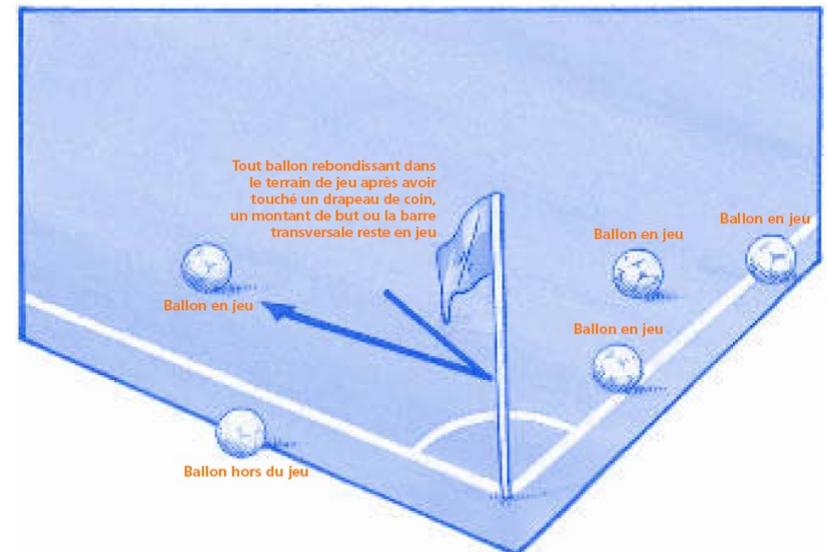
Loi 9: Ballon en jeu et hors du jeu

❑ Le ballon est en jeu quand:

- ✓ Il a été joué et a bougé

❑ Le ballon est hors du jeu quand:

- ✓ Il a entièrement franchi une ligne de but ou une ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air
- ✓ Le jeu a été arrêté par les arbitres
- ✓ Il touche le plafond





Loi 10: But marqué

❑ But marqué

- ✓ Quand le ballon a **entièrement franchi** la ligne de but
- ✓ L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire



Loi 11: Le hors-jeu

- L'infraction de hors- jeu n'existe pas en Futsal



Loi 12: Fautes et incorrections (Coup francs directs)

❑ Coup franc directs (10 fautes)

1. Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire
2. Faire un croche-pied à un adversaire
3. Sauter sur un adversaire
4. Charger un adversaire
5. Frapper ou essayer de frapper un adversaire
6. Bousculer un adversaire
7. Tacler un adversaire
8. Tenir un adversaire
9. Cracher sur un adversaire
10. Toucher volontairement le ballon de la main(sauf le gardien dans sa propre surface de réparation)

**CFD exécuté depuis l'endroit
où la faute a été commise**

CFD = Fautes cumulables



Loi 12: Fautes et incorrections (Coup francs indirects)

❑ Coups francs indirects

Est accordé à l'équipe adverse du GB Si:

- ✓ Ballon en main ou aux pieds + 4 sec
- ✓ Après avoir joué le ballon, retouche dans sa propre moitié de terrain, sur une **passe volontaire d'un coéquipier**, avant que le ballon n'ait été touché par un adversaire
- ✓ **Il touche le ballon des mains** dans sa surface de terrain, sur une **passe d'un coéquipier**
- ✓ Il touche le ballon des mains dans sa surface de réparation sur **une rentrée de touche faite par un coéquipier**

Est accordée à l'équipe adverse du **joueur**, qui:

- ✓ Joue d'une manière **dangereuse** devant un adversaire (pied en l'air, ...)
- ✓ Fait **obstacle a la progression** d'un adversaire (obstruction, ...)
- ✓ **Empêche** le GB de lâcher le ballon des mains
- ✓ Commet contre un coéquipier, une des 10 infractions sanctionnées par un CFD

CFI exécuté depuis l'endroit où la faute a été commise



Loi 12: Fautes et incorrections (cartons)

❑ Incorrections passibles d'avertissement (7 CAS)

Un **joueur** sera averti SI:

1. Comportement antisportif
2. Montre son désaccord par des gestes / paroles
3. Refuse d'appliquer les Lois du jeu
4. Retarde dans la reprise du jeu
5. Ne respecte pas les 5m règlementaires
6. Ne respecte pas la procédure de remplacement
7. Quitte et revient sur le terrain de jeu sans autorisation

Un **remplaçant** sera averti SI:

1. Comportement antisportif
2. Montre son désaccord par des gestes / paroles
3. Retarde la reprise du jeu
4. Ne respecte pas la procédure de remplacement





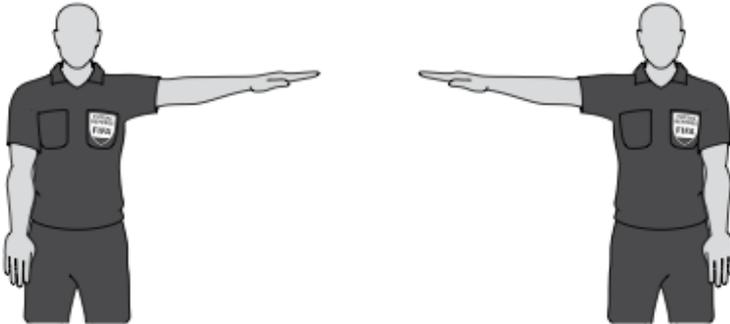
Loi 13: Coup-francs directs

☐ Signalisation

- ✓ L'arbitre arrête le jeu si l'avantage ne peut être donné

☐ Réalisation

- ✓ Mur défensif: au moins 5 m du ballon
- ✓ Ballon joué à partir du coup de sifflet
- ✓ Le mur s'avance vers le tireur quand le ballon a bougé



☐ Sanctions et infractions

- ✓ Non respect des 5 m (mur défensif)
→ CFD rejoué
- ✓ L'exécutant touche le ballon **une 2^{ème} fois** avant qu'il soit touché par un autre joueur
→ CFI pour l'adversaire à l'endroit où l'infraction a été commise
- ✓ L'exécutant met plus de 4 s. pour jouer
→ CFI pour l'équipe adverse



Loi 13: Coup-francs indirects

❑ Signalisation

- ✓ L'arbitre arrête le jeu si l'avantage ne peut être donné
- ✓ Bras maintenu au-dessus de la tête pendant l'exécution du CF et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou ne soit plus en jeu.

❑ Sanctions et infractions

- ✓ Non respect des 5 m (mur défensif)
 - CFI rejoué
- ✓ L'exécutant touche le ballon **une 2^{ème} fois** avant qu'il soit touché par un autre joueur
 - CFI pour l'adversaire à l'endroit où l'infraction a été commise
- ✓ L'exécutant met plus de 4 s. pour jouer
 - CFI pour l'équipe adverse

❑ Réalisation

- ✓ Mur défensif: au moins 5 m du ballon
- ✓ Ballon joué à partir du coup de sifflet
- ✓ Le mur s'avance vers le tireur quand le ballon a bougé





Loi 14: Coup de pied de réparation

– Penalty –

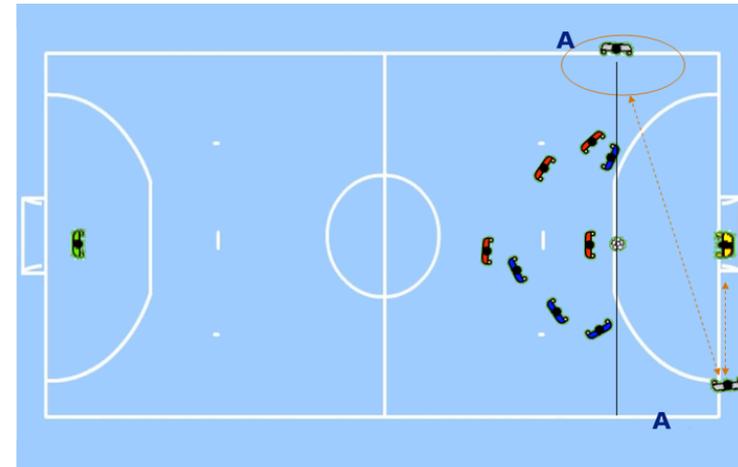
☐ Penalty:

- ✓ Fautes commises dans la surface de réparation
- ✓ 6 mètres
- ✓ Exécutant identifié

- ✓ GB sur sa ligne de but jusqu'à ce le ballon ait été botté

- ✓ Tous les autres joueurs doivent rester:
 - Sur le terrain de jeu
 - Derrière le point de réparation
 - Hors de la surface de réparation
 - 5 mètres du point de penalty

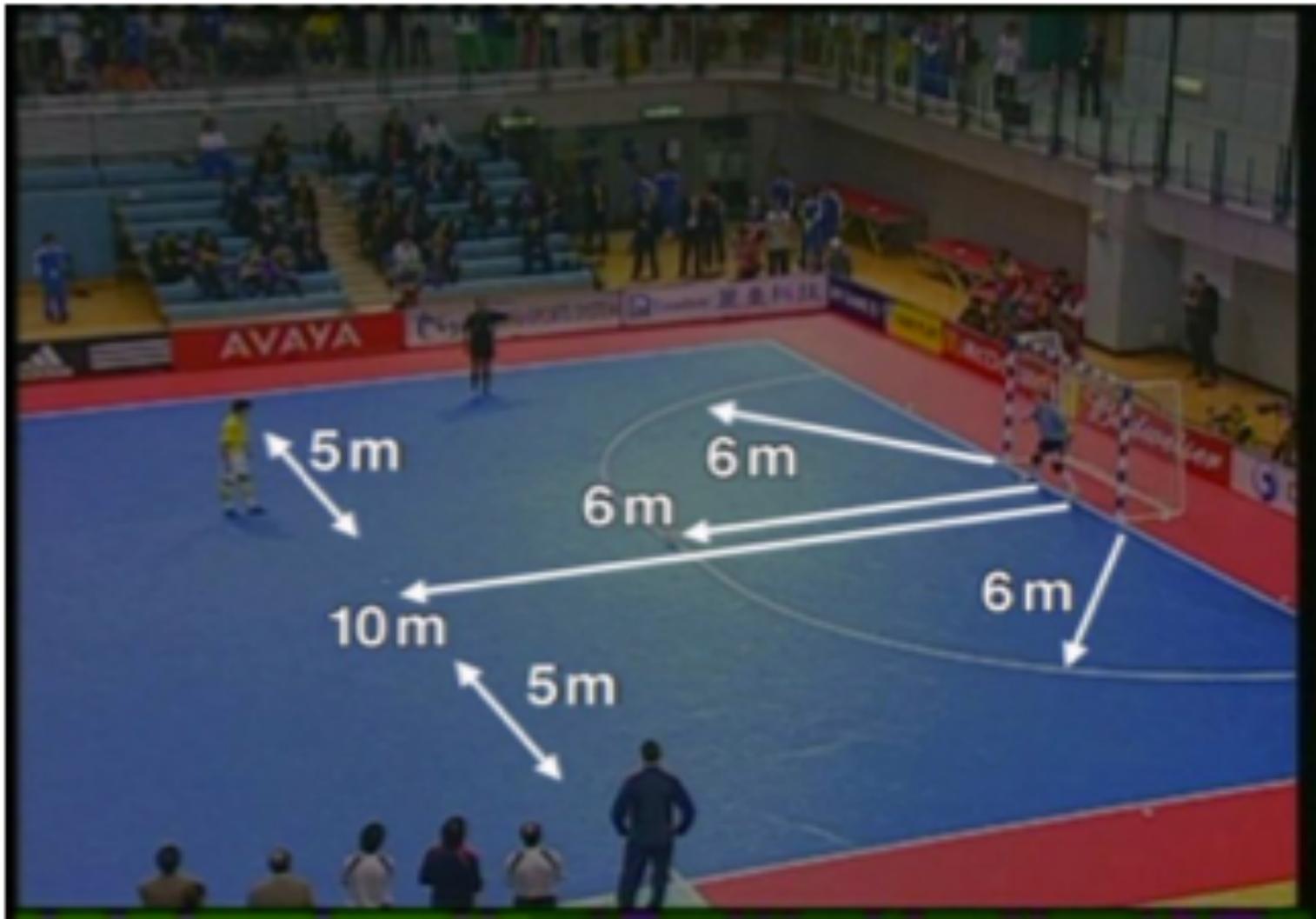
- ✓ Aucun joueur ne doit franchir la ligne imaginaire, tant que le ballon n'a pas été touché et **n'est pas en mouvement**.





Loi 14: Coup de pied de réparation

– Penalty –





Loi 14: Coup de pied de réparation

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

- ✓ Ballon placé sur le point de réparation à 10m
- ✓ Pas de mur défensif
- ✓ Exécutant identifié
- ✓ GB dans sa surface de réparation à au moins 5 m du ballon
- ✓ Tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, à l'extérieur de la surface de réparation
- ✓ Pas de passe à un autre joueur
- ✓ Au coup de sifflet, les joueurs (défense + attaque) peuvent s'avancer quand la balle a bougé
- ✓ Quand le CF est joué, le ballon peut être touché une 2^{ème} fois:
 - ❑ s'il est été touché par le GB
 - ❑ s'il rebondit sur un montant de but ou sur la barre transversale





Loi 15: La rentrée de touche

❑ **La rentrée de touche:** Une façon de reprendre le jeu

Les joueurs adverses doivent se tenir: Au moins à 5 mètres

Exécution:

- ✓ Avoir un pied sur la ligne de touche ou à l'extérieur du terrain
- ✓ Ballon arrêté sur la ligne de touche ou à au moins 25 cms à l'extérieur

Ballon en jeu dès l'instant où il se trouve dans le terrain de jeu.

LA RENTREE DE TOUCHE (exécutée par le GB)

Ballon en jeu + GB le retouche → CFI





Loi 16: La sortie de but

❑ **Sortie de but:** est une façon de reprendre le jeu

Exécution:

- Le ballon est dégagé à la main de la surface de réparation
- 4 secondes
- Le ballon est en jeu dès qu'il est lancé directement hors de la surface de réparation
- Un but ne peut être marqué directement sur une sortie de but





Loi 17: Coup de pied de coin

❑ **Coup de pied de coin** (corner) = Une façon de reprendre le jeu

Les joueurs adverses doivent se tenir:

- Au moins à 5 mètres

Exécution:

- 4 secondes
- Le ballon est en jeu dès qu'il a bougé.

