

RÈGLEMENT DE LA COUPE NATIONALE DE FUTSAL

Saison 2002-2003

TITRE ET CHALLENGE

Art.1

La F.F.F. organise annuellement une épreuve réservée aux clubs affiliés à la Fédération à statut amateur ou indépendant.

Elle s'intitule Coupe Nationale de Futsal.

L'objet d'art dotant l'épreuve est la propriété de la F.F.F. qui en a le contrôle.

Il est remis en garde, pour un an, à l'issue de la finale à l'équipe gagnante. Le club détenteur doit en faire retour à la Fédération, par ses soins et à ses frais, un mois avant la date de la finale de la saison suivante.

La Fédération fait graver chaque année sur le socle de cet objet d'art le nom du club vainqueur de l'épreuve.

Un souvenir est également remis à titre définitif au vainqueur.

Des breloques sont offertes aux équipes finalistes.

COMMISSION D'ORGANISATION

Art.2

La Commission Centrale du Futsal est chargée, avec la collaboration du Directeur Général, de l'organisation et de l'administration de l'épreuve.

ENGAGEMENTS

Art.3

Tous les clubs régulièrement affiliés à la Fédération, à statut amateur ou indépendant et à jour de leur cotisation, peuvent y participer, sous réserve de leur acceptation par leur Ligue régionale, à raison d'une seule équipe par club.

Les engagements établis sur des imprimés spéciaux fournis par la F.F.F., comprenant notamment la déclaration du Président du club affirmant que son club est bien assuré conformément à l'article 32 des Règlements Généraux, doivent être adressés avant le 30 septembre à la Ligue régionale accompagnés du droit d'engagement fixé par celle-ci, la part revenant à la Fédération étant fixée à 8 euros.

Les clubs sont tenus de faire porter à leurs joueurs les maillots comptant une mention publicitaire, fournis par la Fédération. En cas d'infraction, des sanctions pourront être prononcées par la Commission d'Organisation conformément à l'article 200 des Règlements Généraux de la Fédération.

SYSTÈME DE L'ÉPREUVE

Art.4

1. La Coupe Nationale se dispute en deux temps :
 - l'épreuve éliminatoire,
 - la compétition propre.
2. En complément aux dispositions énoncées au présent règlement, les lois du jeu du Futsal édictées par la FIFA sont applicables.
3. La Commission d'Organisation adresse aux Ligues régionales un état comportant le nombre de clubs engagés, le nombre de clubs de la Ligue devant participer à la compétition propre ainsi que le calendrier de la compétition propre.

A - ÉPREUVE ÉLIMINATOIRE

4. Elle est organisée par les Ligues régionales (Commissions régionales de Futsal).
5. Les Ligues régionales doivent prendre toutes dispositions pour être en mesure de fournir à la Fédération pour le 31 janvier, délai de rigueur, le nom des clubs qualifiés pour participer à la compétition propre.
6. Les rencontres peuvent se disputer par élimination directe ou sous forme de tournois de quatre équipes ou plus réparties en plusieurs groupes.

B - COMPÉTITION PROPRE

7. Elle est organisée par la Fédération et comprend :
 - la phase 1/2 finalesElle réunit 64 équipes réparties en huit centres de huit équipes.
Le nombre d'équipes qualifiées par Ligue est déterminé par la Commission Centrale du Futsal en fonction du nombre d'équipes engagées.
 - la phase finaleLe club classé premier de chacun des huit centres des 1/2 finales est qualifié pour la phase finale.
8. L'organisation des rencontres est assurée par la Ligue régionale sur le territoire de laquelle se déroulent les rencontres.
9. À partir de la compétition propre toutes les rencontres ont lieu sous forme de tournois (se disputant sur une journée).

Art.5

Les Ligues régionales ont la responsabilité du contrôle des salles durant l'épreuve éliminatoire et la compétition propre.

DURÉE DES RENCONTRES

Art.6

1. La durée de chaque partie est fonction du nombre d'équipes participant au tournoi. En tout état de cause, la participation totale des joueurs au cours de la même journée, ne peut excéder la durée normale d'une rencontre de plein air, prolongation comprise.
2. En cas de résultat nul au terme de la partie, les équipes sont départagées par l'épreuve des tirs au but disputée suivant le principe de "la mort subite" : arrêt au premier écart constaté.
3. Pour les rencontres par élimination directe la durée de la partie est de 50 minutes (2 x 25) ou de 40 minutes (2 x 20) s'il y a chronométrage des arrêts de jeu.
4. Pour les tournois, la durée de chaque partie ne doit pas être inférieure à 20 minutes.

ORGANISATION

Art.7

1. Le programme des rencontres des tournois réunissant huit équipes est le suivant :
 - Formation de deux groupes A et B (par tirage au sort)
 - Calendrier :

A1 - A2	A2 - A4
B1 - B2	B2 - B4
A3 - A4	A1 - A4
B3 - B4	B1 - B4
A1 - A3	A2 - A3
B1 - B3	B2 - B3
 - puis vainqueur A / vainqueur Bou poule finale réunissant les 2 premiers de chaque poule ou 1/2 finales croisées et finale vaincus et vainqueurs.
2. Le classement est établi en tenant compte des points attribués comme suit :
 - match gagné à la fin du temps réglementaire : 4 pts
 - match gagné suite à l'épreuve des tirs au but consécutivement à un match nul : 2 pts
 - match perdu suite à l'épreuve des tirs au but consécutivement à un match nul : 1 pts
 - match perdu à la fin du temps réglementaire : 0 ptsEn cas d'égalité de deux ou plusieurs équipes, il est tenu compte :
 - en premier lieu du nombre de points obtenus lors des matchs joués entre les clubs ex aequo.
 - en cas d'égalité de points, de la différence entre les buts marqués et les buts encaissés lors des matchs qui les ont opposés.
 - en cas d'égalité de différence de buts lors des matchs disputés entre les équipes ex aequo, du plus grand nombre de buts marqués lors de ces rencontres.
 - en cas de nouvelle égalité, de la différence entre les buts marqués et les buts concédés lors des matchs joués sur l'ensemble de la poule.
 - en cas d'égalité de différence de buts sur l'ensemble des matchs, du plus grand nombre de buts marqués.

QUALIFICATIONS

Art.8

1. Pour participer à l'épreuve, les joueurs doivent être régulièrement qualifiés pour leur club à la date de la rencontre et être autorisés à pratiquer en catégorie seniors.

2. Un joueur ne peut participer à la compétition que pour un seul club.

3. Le nombre de joueurs mutés et étrangers n'est pas limité.

4. Les arbitres exigent la présentation des licences avant chaque tournoi et vérifient l'identité des joueurs. Si un joueur ne présente pas sa licence, l'arbitre doit exiger une pièce d'identité comportant une photographie. S'il s'agit d'une pièce officielle, ses références sont inscrites sur la feuille d'arbitrage.

S'il s'agit d'une pièce non officielle, l'arbitre doit la retenir si des réserves sont déposées et l'adresser - dans les 24 heures - à l'organisme responsable de la compétition qui vérifie si la photo correspond à la licence en sa possession, ainsi que la qualification. Si le joueur refuse de se séparer de sa pièce d'identité, l'arbitre doit lui interdire de prendre part à la rencontre.

Dans le cas où un arbitre permettrait à un joueur sans licence, ni pièce d'identité ou ayant refusé de se dessaisir de la pièce présentée, de participer à une rencontre, l'équipe de ce joueur aura match perdu par pénalité, à condition que des réserves sur ce fait aient été formulées par écrit sur la feuille d'arbitrage, en conformité des prescriptions des articles 141 et 142 des Règlements Généraux.

5. Les dispositions de l'article 151 des Règlements Généraux ne sont pas applicables.

REPLACEMENT DES JOUEURS

Art.9

1. Les équipes sont composées de cinq joueurs dont un gardien de but.

2. Le nombre de joueurs remplaçants pouvant figurer sur la feuille de match est sept, quelle que soit la phase de la compétition.

3. Le gardien de but ne peut être remplacé que lorsque le ballon n'est pas en jeu. Pour les autres joueurs, les remplacements sont volants.

4. Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.

5. Si une équipe comporte moins de trois joueurs, y compris le gardien de but, le match doit être arrêté.

Le nombre de joueurs par équipe est de cinq pour débiter un match.

MÉDECIN OBLIGATOIRE

Art.10

1. À compter de la compétition propre, les organisateurs doivent s'assurer de la présence effective d'un médecin lors de chaque tournoi.

2. En tout état de cause et en l'absence d'un médecin physiquement présent, l'organisateur doit prévoir des dispositions d'urgence pour les joueurs, les arbitres et le public :
téléphone, affichage précisant le médecin de service, le ou les établissements hospitaliers

de garde, les services d'évacuation (ambulance), matériel de secours de première intervention.

ARBITRES

Art.11

Les arbitres sont désignés par la C.R.A. des Ligues organisatrices.

FEUILLE D'ARBITRAGE

Art.12

Une feuille d'arbitrage est établie lors de chaque tournoi.

a) pour l'épreuve éliminatoire :

Elle est adressée à la Ligue régionale organisatrice dans un délai de 24 heures.

b) pour la compétition propre :

Elle est envoyée à la Fédération par l'organisateur dans un délai de 24 heures après le tournoi.

DÉLÉGUÉ

Art.13

Les Ligues régionales désignent un délégué lors de chaque tournoi organisé par elles.

La Commission Centrale du Futsal peut se faire représenter à chaque tournoi par l'un de ses membres ou par un délégué désigné par ses soins.

RÉCLAMATIONS

Art.14

1. Elles sont examinées et jugées par le comité d'organisation du tournoi concerné après, éventuellement, consultation des instances régionales ou fédérales.
2. Les réclamations sur participation ou qualification des joueurs sont formulées dans les formes prescrites par les articles 142 et 145 des Règlements Généraux F.F.F.
3. Les réclamations sur les questions techniques doivent être formulées dans les formes prescrites par l'article 146 des Règlements Généraux F.F.F.
4. Les dispositions de l'article 186 des Règlements Généraux (confirmation des réserves) ne sont pas applicables.

DISCIPLINE

Art.15

1. Les questions résultant de la discipline des joueurs, éducateurs, dirigeants, supporters et spectateurs **après le match** sont jugées, conformément au règlement disciplinaire figurant en annexe des Règlements Généraux, en premier ressort,

- par les Ligues régionales lors de l'épreuve éliminatoire,
- par la Fédération lors de la compétition propre.

2. Les sanctions prononcées lors des matchs de Futsal n'ont pas d'incidence sur le Football de plein air et réciproquement, sauf cas suffisamment graves pour entraîner de la part des Commissions de Discipline des sanctions à temps (de date à date) ou supérieures à 4 matchs.

Un joueur suspendu à temps ou sanctionné de plus de 4 matchs fermes ne peut prendre part à aucune compétition, ni en salle, ni en plein air.

Cette disposition s'applique à toutes les compétitions organisées aux divers niveaux.

3. Un joueur sous l'effet d'une suspension infligée à l'issue d'une compétition en plein air ne peut purger sa suspension en **Futsal** et réciproquement.

4. Dans le cadre du tournoi, les sanctions prononcées sont :

– Avertissement

. Joueur pénétrant sur le terrain avant la sortie complète du joueur remplacé ou joueur entrant par un endroit illicite.

. Enfreint avec persistance les Lois du jeu.

. Désapprouve par ses paroles ou gestes les décisions de l'arbitre.

. Se rend coupable de comportement anti-sportif.

– Exclusion (2ème avertissement ou exclusion directe)

Le joueur exclu ne pourra pas revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants. Il sera de plus suspendu automatiquement pour le match suivant de son équipe.

L'équipe pourra être complétée après deux minutes au premier arrêt de jeu ou après un but marqué par l'équipe adverse avant ces deux minutes.

Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, elle poursuivra le jeu sans modification jusqu'au terme des deux minutes.

Si les deux équipes jouent toutes deux à quatre ou à trois et qu'un but est marqué, elles pourront être complétées d'un joueur.

APPELS

Art.16

1. Les décisions des Comités d'Organisation des compétitions officielles de Futsal sont prises en dernier ressort et ne peuvent être susceptibles d'appel.

2. En ce qui concerne les sanctions disciplinaires arrêtées par les Commissions de Discipline à la suite d'incidents graves relatés par le Comité d'Organisation, les appels relèvent de la procédure particulière figurant au règlement disciplinaire.

RÈGLEMENT FINANCIER

Art .17

•Épreuves éliminatoires :

Pour les épreuves éliminatoires organisées par les Ligues régionales, le règlement financier est laissé à l'initiative de ces dernières.

•Compétition propre :

Les frais d'organisation, y compris les frais d'arbitrage, sont pris en charge par les Ligues régionales organisatrices à qui une indemnité forfaitaire de 800 euros par tournoi est allouée.

Art.18

Frais de déplacement des équipes pour la compétition propre

1) frais de transport :

Les indemnités de frais de transport sont calculées sur la base de la distance par voie routière la plus courte à raison de 1,70 euros par kilomètre trajet simple, l'indemnité minimale allouée étant de 48 euros.

2) frais de séjour :

Les frais de séjour des équipes, à raison de 1 euro par équipe et kilomètre trajet simple (kilométrage retenu pour le calcul des frais de transport ci-dessus) sont ajoutés aux frais de transport.

Art.19

Les cas non prévus par le présent règlement sont tranchés par la Commission d'Organisation en fonction des Règlements Généraux et du Règlement du Futsal en vigueur.

FUTSAL

LOIS DU JEU

LOI I - TERRAIN DE JEU

Longueur : 25 à 42 m

Largeur : 15 à 25 m

Surface de réparation : 6 m (cf. handball)

Point de réparation : 6 m (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)

LOI II - 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 limite de 50 à 65 cm.

On acceptera l'utilisation d'autres types de ballons (à rebond inférieur, plus lourd, etc.) sauf en match international.

LOI III - NOMBRE DE JOUEURS

5 joueurs dont 1 gardien + 7 remplaçants volants. Pour débiter la partie chaque équipe doit comporter au moins 5 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 blessures.

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 (sans expulsion).

LOI IV - ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Maillots numérotés, chaussure type Tennis ou cuir moulé à semelles claires sans crampons, culottes courtes, bas, protège-tibias.

Les numéros des maillots (de 1 à 15) doivent correspondre à ceux inscrits sur la feuille de match.

Le gardien est autorisé à porter un pantalon long.

LOI V - ARBITRE

L'arbitre est désigné par la Commission compétente. Il est seul juge et son autorité commence à son entrée dans l'enceinte où se trouve la salle et cesse dès qu'il l'aura quittée.

En cas d'absence de l'arbitre, il sera fait appel à un arbitre neutre présent ou à défaut à un membre licencié des deux équipes en présence après tirage au sort.

En aucun cas l'absence d'arbitre n'est un motif de report de match.

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

Il fera fonction de chronométrateur en l'absence d'un officiel préposé à la fonction.

LOI VI - DEUXIÈME ARBITRE

La Commission d'Organisation pourra éventuellement faire désigner un arbitre assistant dont le rôle consistera à se déplacer du côté opposé à celui de l'arbitre principal, à contrôler les remplacements, les périodes d'expulsions temporaires, les temps morts, à signaler les sorties de jeu de son côté...

LOI VII - CHRONOMÉTREUR ET TROISIÈME ARBITRE

Obligatoire pour les rencontres internationales.

Durée réelle des matchs : 2 périodes de 20 minutes.

LOI VIII - DURÉE DU MATCH

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

Par contre, la durée de la partie est de 2 fois 20 minutes en cas de chronométrage officiel des divers arrêts de jeu (Loi VII).

Pour les tournois, la durée de la partie est fonction du nombre d'équipes. Elle est calculée de façon à ce que l'ensemble des rencontres disputées par chaque équipe ne puisse être supérieure à la durée normale d'un match, prolongation incluse selon la catégorie d'âge concernée.

Pour les Coupes et Tournois, en cas de résultat nul au terme de la partie, les équipes seront départagées par l'épreuve des tirs aux buts, disputée suivant le principe de la "mort subite" avec arrêt au premier écart de but pour un nombre de tirs équivalents entre les deux équipes.

Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer aux tirs aux buts sauf s'ils ont été définitivement exclus de la partie.

Les équipes ont la possibilité de demander 1 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 joueurs devront rester sur le terrain près de la ligne de touche de leur camp.

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 IX - COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU.

Mêmes règles que le football à 11 en plein air, mais adversaires à 3 mètres.
Il est possible de marquer un but directement du coup d'envoi.

LOI X - BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Mêmes règles que le football à 11 en plein air.

Si le ballon après dégagement ou autre action involontaire frappe le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche en faveur de l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche est effectuée d'un point situé sur la ligne de touche la plus proche de l'intersection entre la ligne de touche et la ligne imaginaire parallèle à la ligne de but et passant par le point au-dessous duquel le ballon a touché le plafond.

LOI XI - BUT MARQUÉ

Mêmes règles que le football à 11, mais adversaires 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 XII - FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

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, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des fautes suivantes :

- donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire
- fait ou essaie de faire un croche-pied à l'adversaire
- saute sur un adversaire
- charge un adversaire, même avec l'épaule
- frappe ou essaie de frapper un adversaire
- bouscule un adversaire.

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

- tient un adversaire
- crache sur un adversaire
- s'élance pour tenter de jouer le ballon alors que celui-ci est déjà joué ou tente d'être joué par un adversaire (tacle glissé), excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité.
- touche le ballon des mains (ceci 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.
Les fautes susmentionnées sont des fautes susceptibles d'être cumulées.

COUP DE PIED DE REPARATION

Un penalty est accordé quand l'une de ces fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, nonobstant l'endroit où se trouve le 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 sur une passe bottée délibérément par un coéquipier
- il touche ou contrôle le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier
- il touche ou contrôle le ballon des mains ou des pieds, à un point quelconque du terrain de jeu, pendant plus de quatre secondes, sauf si cela se passe dans la moitié de terrain de l'équipe adverse.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre,

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

Le coup franc indirect doit être 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.

SANCTIONS DISCIPLINAIRES

FAUTES PASSIBLES D'AVERTISSEMENT

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des fautes suivantes :

- 1 - il se rend coupable d'un comportement antisportif
- 2 - il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- 3 - il enfreint avec persistance les Lois du Jeu
- 4 - il retarde la reprise du jeu

- 5 - il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche au pied, d'un coup franc ou d'un dégagement du ballon
- 6 - il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre
- 7 - il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Pour n'importe laquelle de ces fautes, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, à exécuter à l'endroit où a été commise l'infraction en plus de l'avertissement correspondant et sous réserve qu'aucune autre infraction sérieuse n'ait été commise. Par contre, si la faute s'est produite dans la surface de réparation, 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.

FAUTES PASSIBLES D'EXCLUSION

Un joueur est exclu du terrain (carton rouge) lorsqu'il commet l'une des fautes suivantes :

- 1- il se rend coupable d'une faute grossière
- 2- il se rend coupable d'un acte de brutalité
- 3- il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
- 4- il empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- 5- 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
- 6- il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers
- 7- il reçoit un second avertissement au cours du même match

Si le jeu est arrêté parce qu'un joueur est exclu du terrain de jeu pour avoir commis l'une des fautes 3 ou 4 sans qu'aucune autre infraction aux Lois du Jeu n'ait toutefois été commise, le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où a été commise l'infraction, 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.

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 5e joueur
- si les deux équipes jouent avec 4 joueurs et qu'un but est marqué, les deux équipes garderont le même nombre de joueurs

- 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
- si c'est l'équipe en infériorité numérique qui marque un but, elle poursuivra le match sans modifier le nombre de ses 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.

Par ailleurs, les sanctions prononcées lors des matchs de Futsal n'ont pas d'incidence sur le football de plein air et réciproquement sauf cas suffisamment graves passibles de sanctions à temps (de date à date) ou supérieures à quatre matches (AF 01/06/96).

Dans ce cas, le joueur sanctionné ne peut prendre part à aucune compétition ni de Futsal, ni de plein air.

Un joueur sous l'effet d'une suspension infligée à l'issue d'une compétition en plein air ne peut pas purger sa suspension en compétition de Futsal et réciproquement.

LOI XIII - 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 touché ou joué.

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'exécutant 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 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 XIV - CUMUL DES FAUTES

CUMUL DES 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.

LIEU D'EXÉCUTION DU COUP FRANC

Les coups francs accordés pour les cinq premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps

- peuvent être parés par un mur de joueurs
- 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.
- un but peut être marqué directement sur coup franc

À compter de la sixième faute cumulée par une équipe au cours d'une mi-temps :

- les coups francs accordés pour ces fautes ne peuvent plus être parés par un mur de joueurs
- le joueur exécutant le coup franc doit être clairement identifié
- le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à une distance d'au moins 5 m du ballon
- tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation, et derrière une ligne imaginaire parallèle à la ligne de but traversant le ballon.
- ils doivent rester à 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

EXÉCUTION (POUR LA SIXIÈME FAUTE CUMULÉE ET AU-DELÀ)

- Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but et ne peut passer le ballon à un autre joueur.
- Une fois que le coup franc a été exécuté, aucun joueur ne doit toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par le gardien de but ou qu'il ait rebondi sur le terrain de jeu après avoir touché le montant de but ou la barre transversale, ou qu'il ait quitté le terrain de jeu.

- Aucun coup franc ne sera exécuté à moins de 6 m de la ligne de but (voir Loi 13). Si une infraction donnant lieu normalement à un coup franc indirect est commise dans la surface de réparation, ce coup franc doit être exécuté depuis la ligne de réparation, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

- Si, après qu'une équipe ait déjà commis cinq fautes, un joueur se rend coupable d'une nouvelle infraction dans la moitié de terrain adverse ou dans sa propre moitié de terrain,

devant une ligne imaginaire parallèle à la ligne médiane mais passant par le second point de réparation à 10 m de la ligne de but, le coup franc doit être exécuté depuis ce point sur le terrain de jeu. Le second point de réparation est indiqué dans la Loi 1 et le coup franc doit être exécuté en conformité avec les dispositions énoncées sous "Lieu d'exécution du coup franc".

- Après que la cinquième faute ait été commise par l'une des équipes, si un joueur se rend coupable d'une nouvelle faute dans sa propre moitié de terrain entre la ligne des 10 m et la ligne de but, 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.
- Toutes les fautes cumulées lors de la seconde mi-temps sont prises en considération lors d'éventuelles prolongations.

Cette loi est applicable pour les rencontres internationales, la Coupe nationale (Finales régionales, 1/2 finale, finale) et les finales de Coupes régionales et départementales.

LOI XV - COUP DE PIED DE RÉPARATION

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 XVI - RENTRÉE DE TOUCHE AU PIED

Remise en jeu du 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 rencontre 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 XVII - DÉGAGEMENT DU BALLON

Le dégagement du ballon est l'une des manières de reprendre le jeu. Un but ne peut pas être marqué directement sur dégagement du ballon.

Le gardien peut 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 défendante.
- 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 XVIII - COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

À l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but.

Adversaire à 5 mètres minimum du ballon.

Exécution dans les quatre secondes sinon coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où devrait être exécuté le coup de pied 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.