



LA PRATIQUE ASSOCIEE





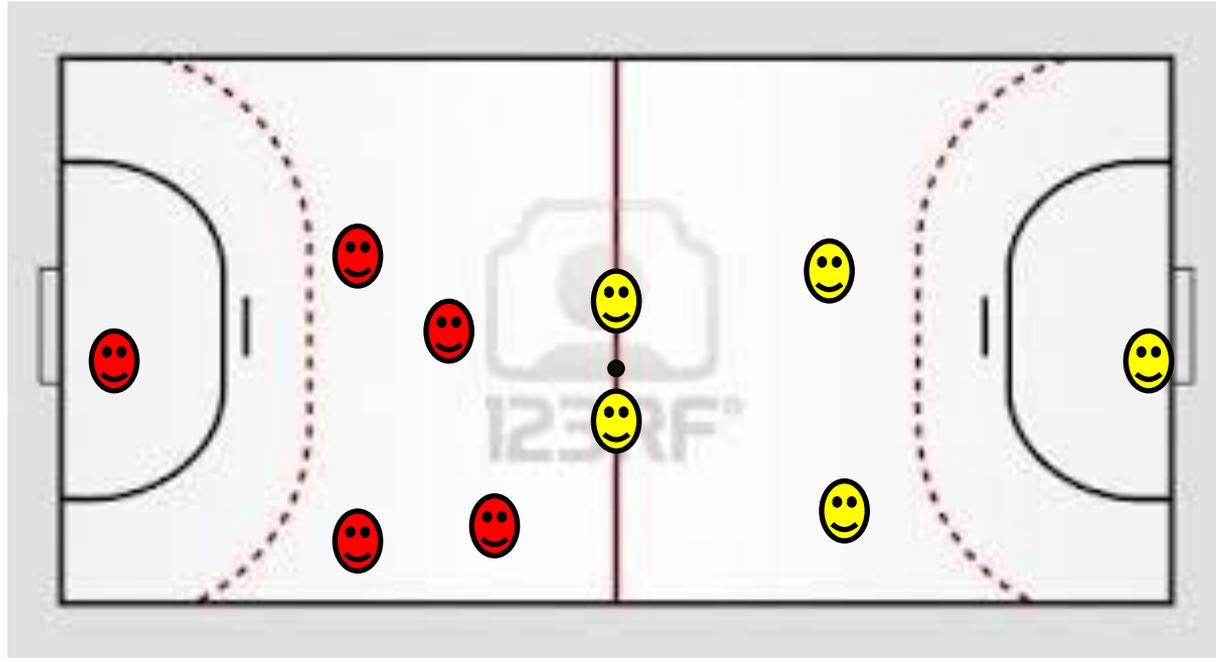
LOIS DU JEU

Comprendre et appliquer les lois du jeu

LE FUTSAL



NOMBRE DE JOUEURS



Combien de joueurs à minima doivent être présents pour pouvoir disputer la rencontre ?

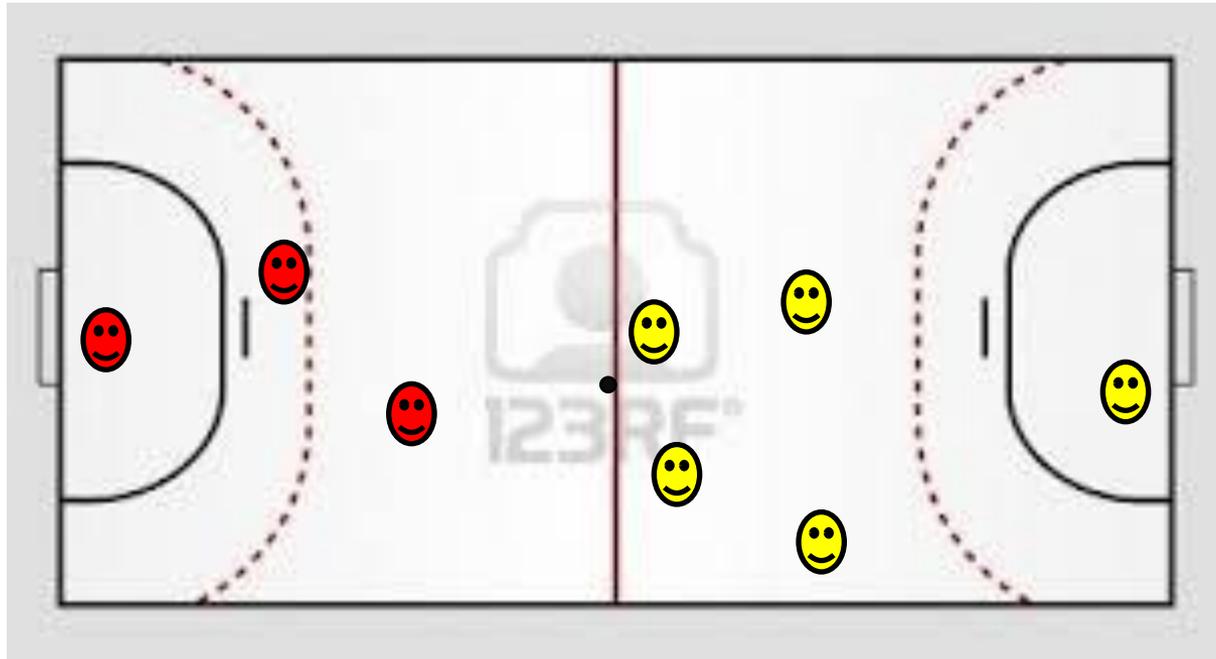
5 joueurs dont 1 gardien

4 joueurs dont 1 gardien

3 joueurs dont 1 gardien



NOMBRE DE JOUEURS



Combien de joueurs doivent être présents pour pouvoir débiter la rencontre ?

C. 3 joueurs dont 1 gardien

Sur un engagement la distance à respecter pour les adversaires est de 3m. **L'engagement se fait vers l'avant ou l'arrière, on peut marquer directement sur l'engagement.**

REMISE EN JEU (situation 1)



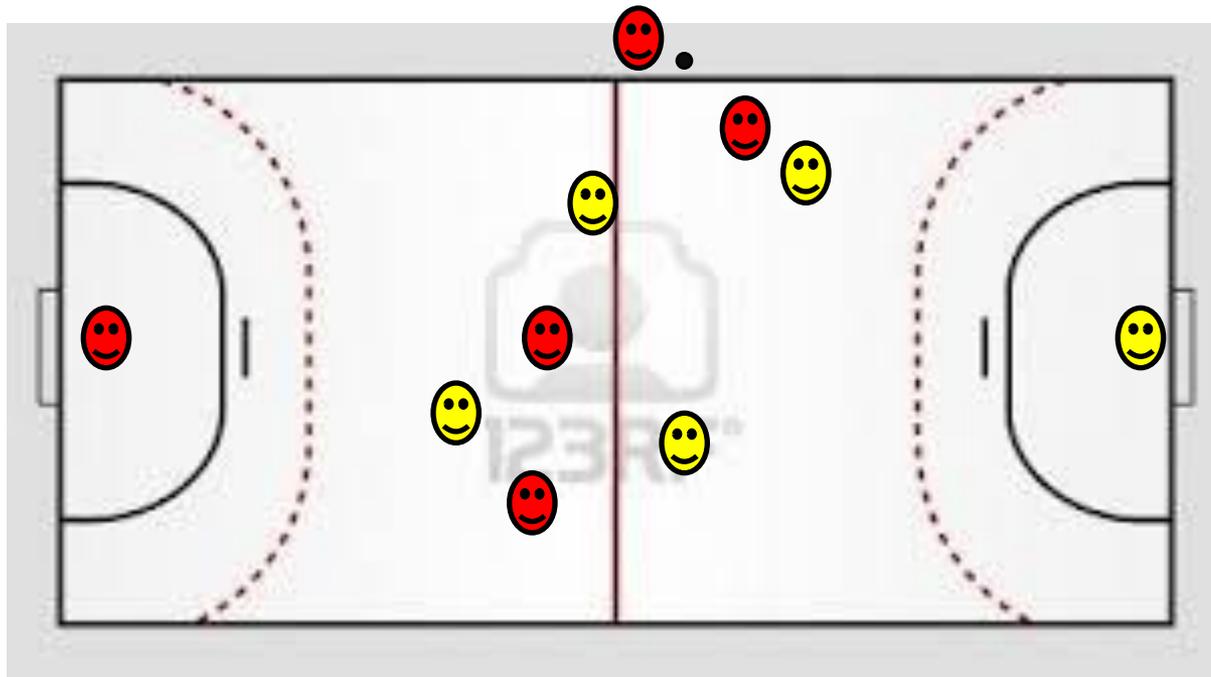
Lors d'une remise en jeu (touche, corner) à quelle distance doivent se trouver les adversaires?

3m

4m

5m

REMISE EN JEU (situation 1)



Lors d'une remise en jeu (touche, corner) à quelle distance doivent se trouver les adversaires?

5m



Un adversaire placé à moins de 5m sera sanctionné d'un coup franc indirect s'il **empêche le bon déroulement** du jeu. Le non respect de la distance sur corner entraîne un coup franc indirect sur la ligne des 6m.



REMISE EN JEU (situation 2)



Lors d'une remise en jeu (touche, corner, sortie de but) de combien de temps disposent les joueurs pour effectuer la remise en jeu?

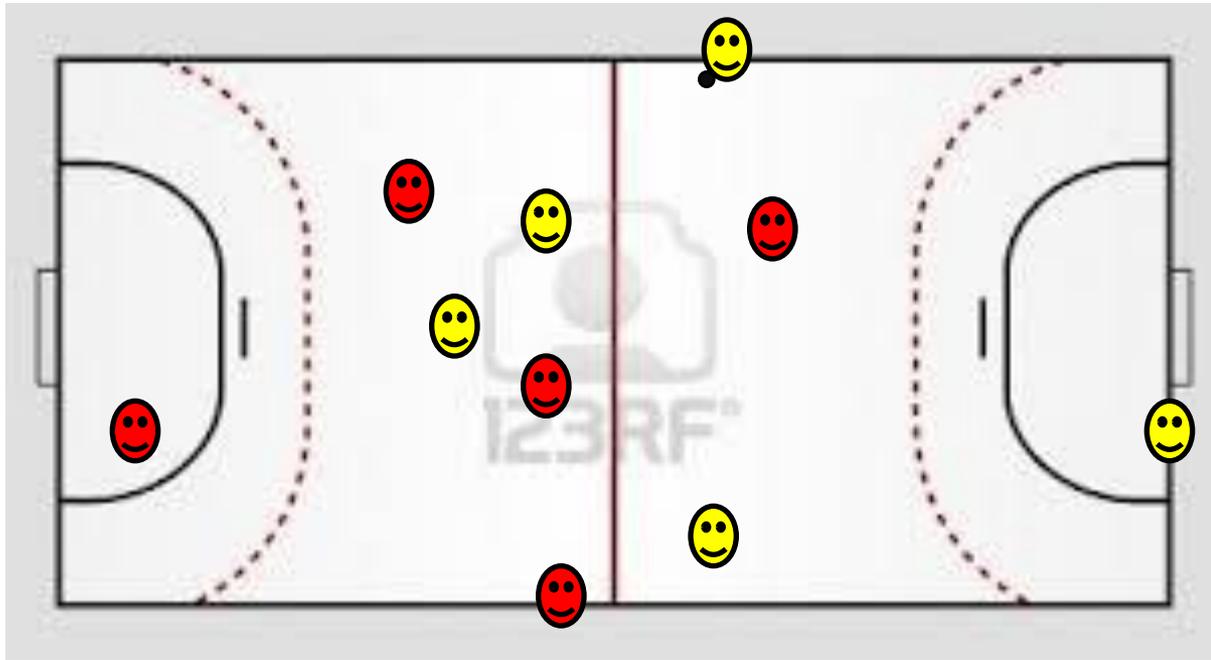
4 secondes

5 secondes

6 secondes



REMISE EN JEU (situation 2)



Lors d'une remise en jeu (touche, corner, sortie de but), de combien de temps disposent les joueurs pour effectuer la remise en jeu?

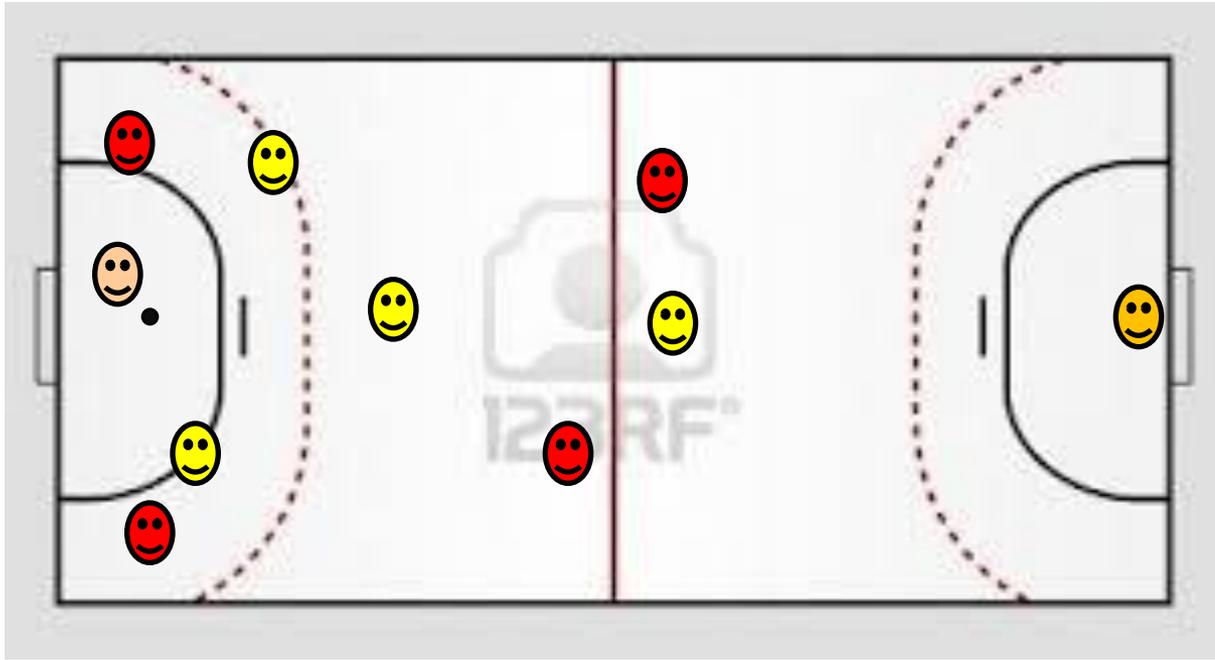
4 secondes



Si le joueur prend plus de temps pour jouer, l'arbitre accorde un coup franc indirect pour l'autre équipe.

Pour jouer la touche le ballon doit être arrêté sur la ligne.

REMISE EN JEU (situation 3)



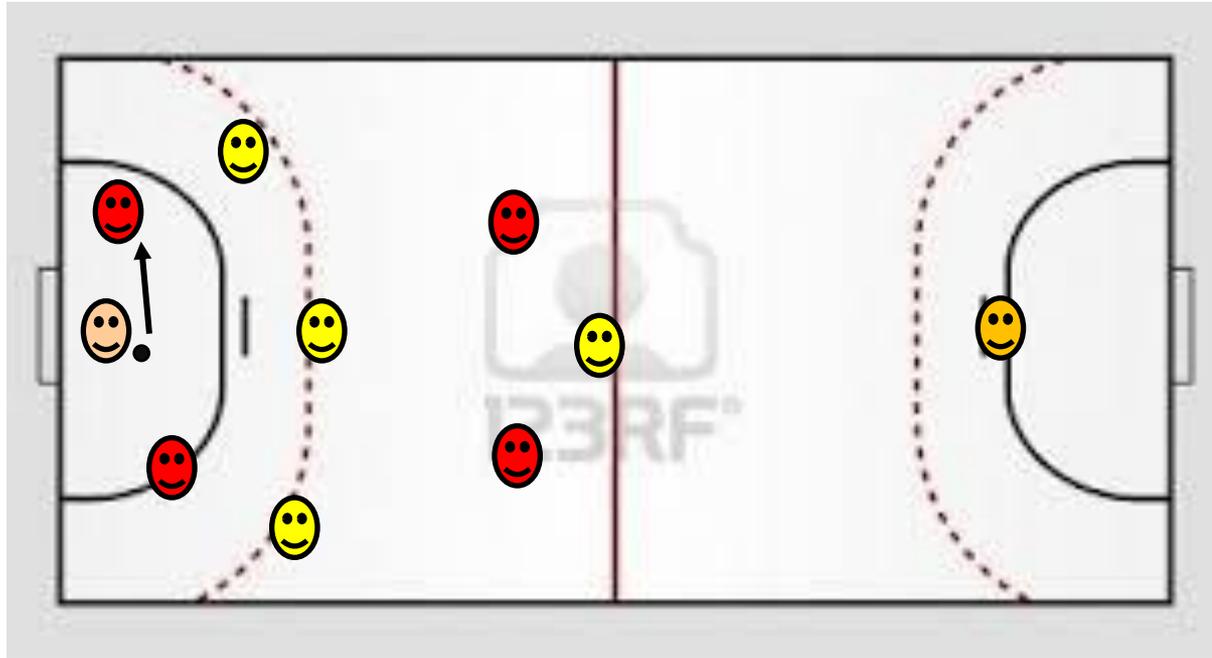
Lors d'une remise en jeu « 6mètres » qui peut se trouver dans la zone du gardien?

Uniquement le gardien

Le gardien et les partenaires

Le gardien, les partenaires, les adversaires

REMISE EN JEU (situation 3)



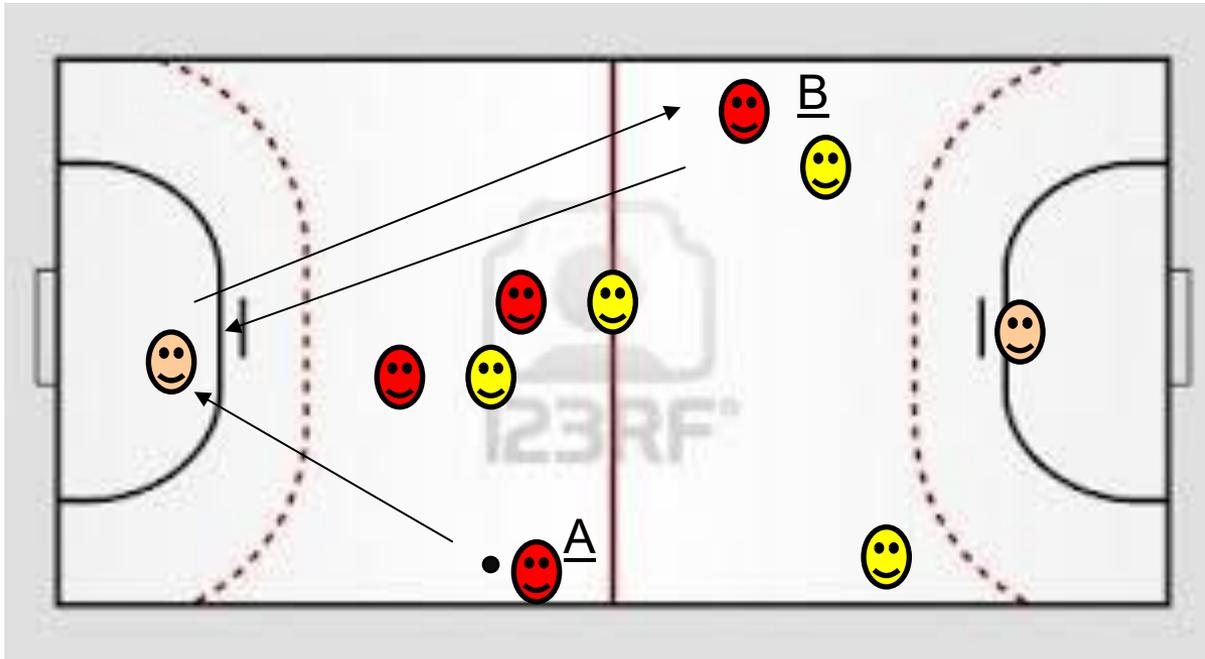
Lors d'une remise en jeu « 6 mètres » qui peut se trouver dans la zone du gardien? (Surface matérialisée par la ligne continue).

Le gardien et les partenaires.



Les adversaires pourront entrer dans la zone dès que le gardien aura mis le ballon en jeu.

GARDIEN



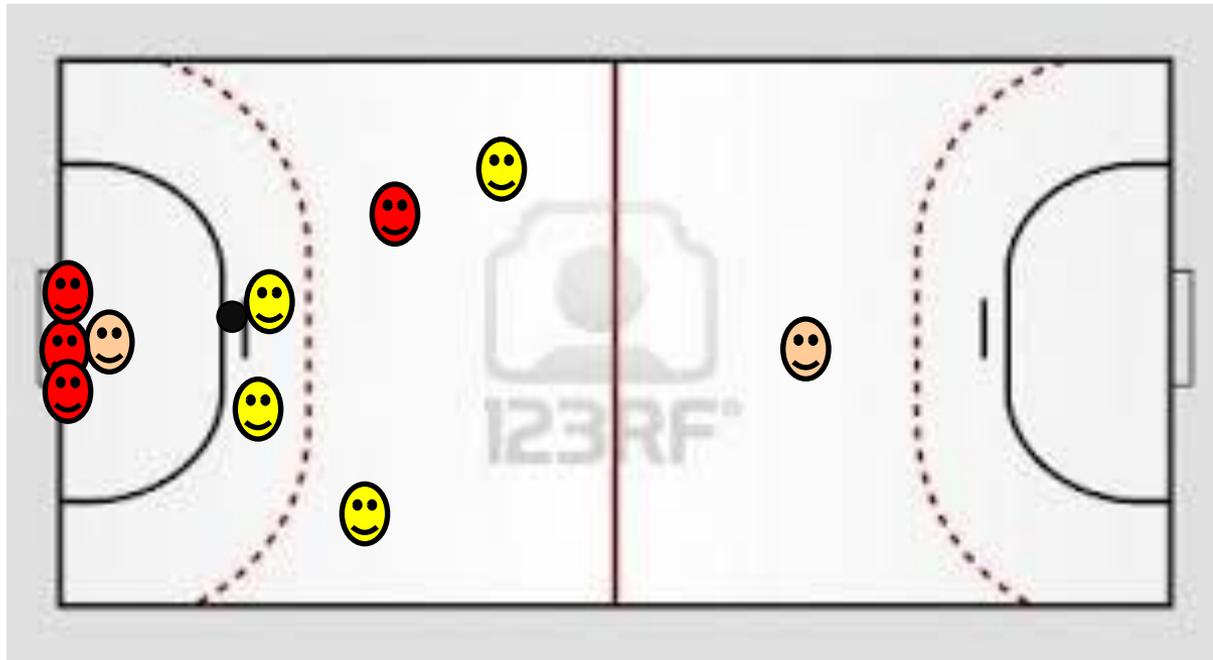
Le joueur A fait une passe à son gardien, celui-ci contrôle le ballon et donne au joueur B. Le joueur B redonne le ballon à son gardien, que font les arbitres ?

Rien, il a le droit car le ballon a franchi le milieu du terrain.

Rien, on peut jouer librement au pied avec son gardien

Coup franc indirect, car le ballon n'a pas été touché par un adversaire.

GARDIEN (situation 1)



Le joueur A fait une passe à son gardien, celui-ci contrôle le ballon et donne au joueur B. Celui-ci redonne le ballon à son gardien, que font les arbitres?

Coup franc indirect

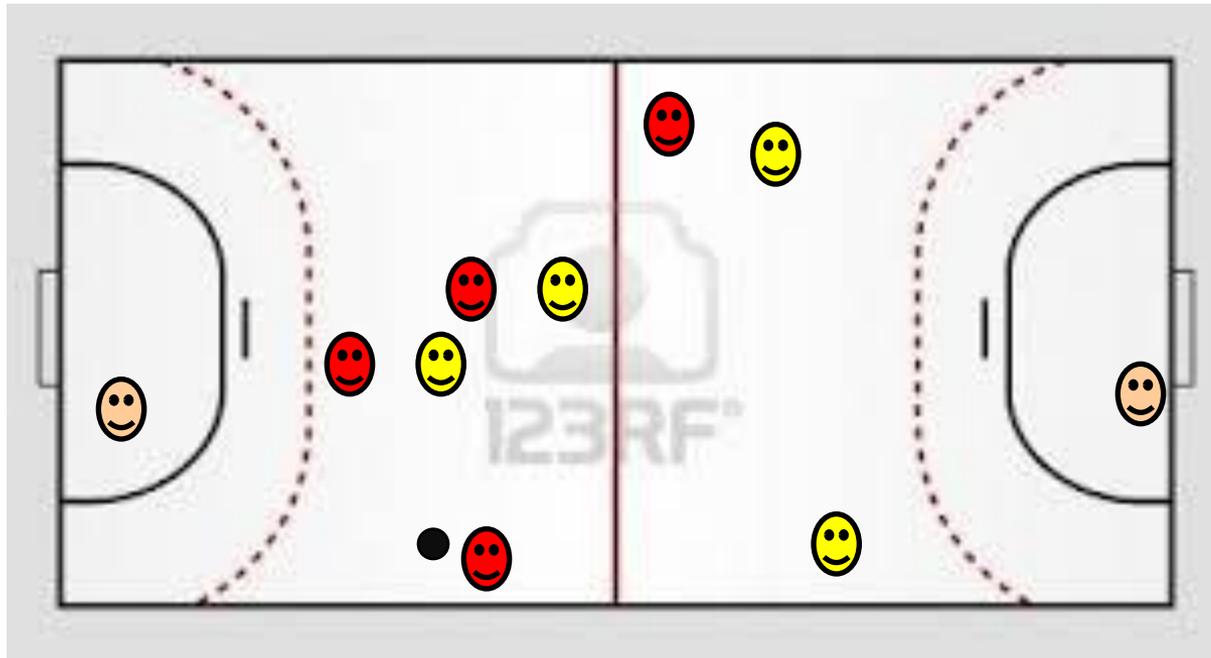
Lorsque le gardien joue le ballon, on ne peut plus rejouer avec lui tant qu'un adversaire n'a pas touché le ballon.

Le coup franc indirect est tiré sur la ligne de réparation (6m) avec mur à 5m.





GARDIEN (situation 3)



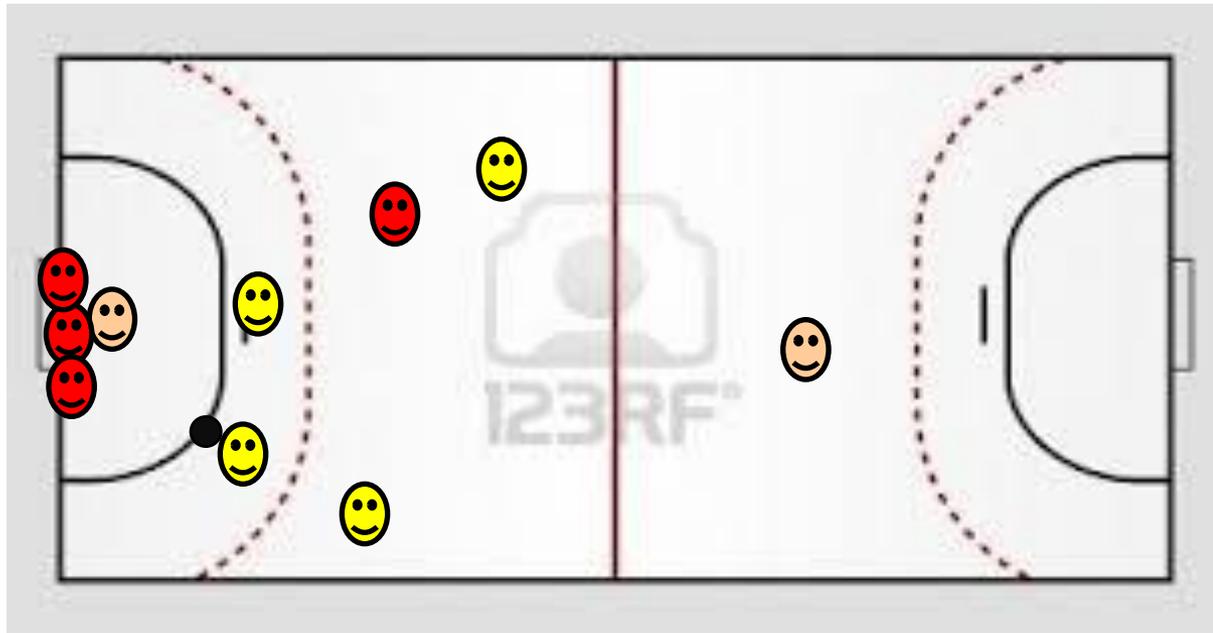
Le joueur rouge fait une passe à son gardien, celui-ci prend le ballon à la main. Que font les arbitres ?

Penalty à 6m sur la ligne continue

Coup franc indirect dans la surface, à l'endroit où le gardien a touché le ballon à la main.

Coup franc indirect sur la ligne des 6m, en face de l'endroit où le gardien a touché le ballon à la main.

GARDIEN (situation 3)



Le joueur fait une passe à son gardien, celui-ci prend le ballon à la main. Que font les arbitres?

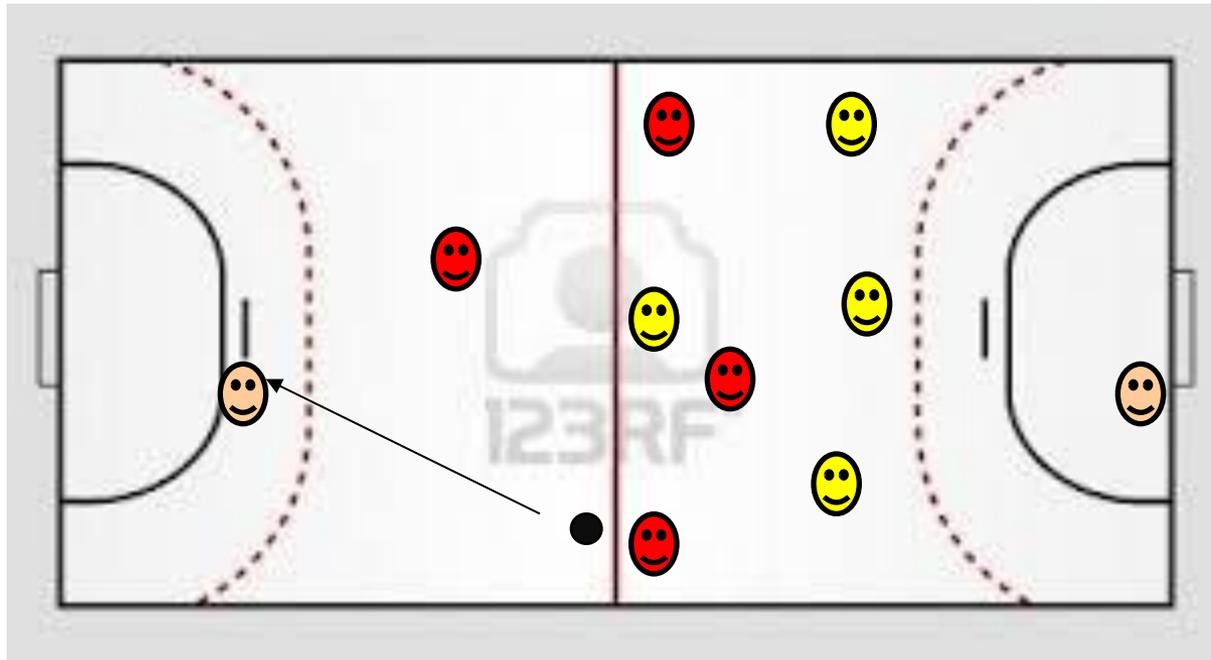
Coup franc indirect sur la ligne des 6m, en face de l'endroit où le gardien a touché le ballon à la main (mur à 5m).



Idem si le gardien a retouché le ballon ailleurs dans sa moitié de terrain



GARDIEN (situation 4)

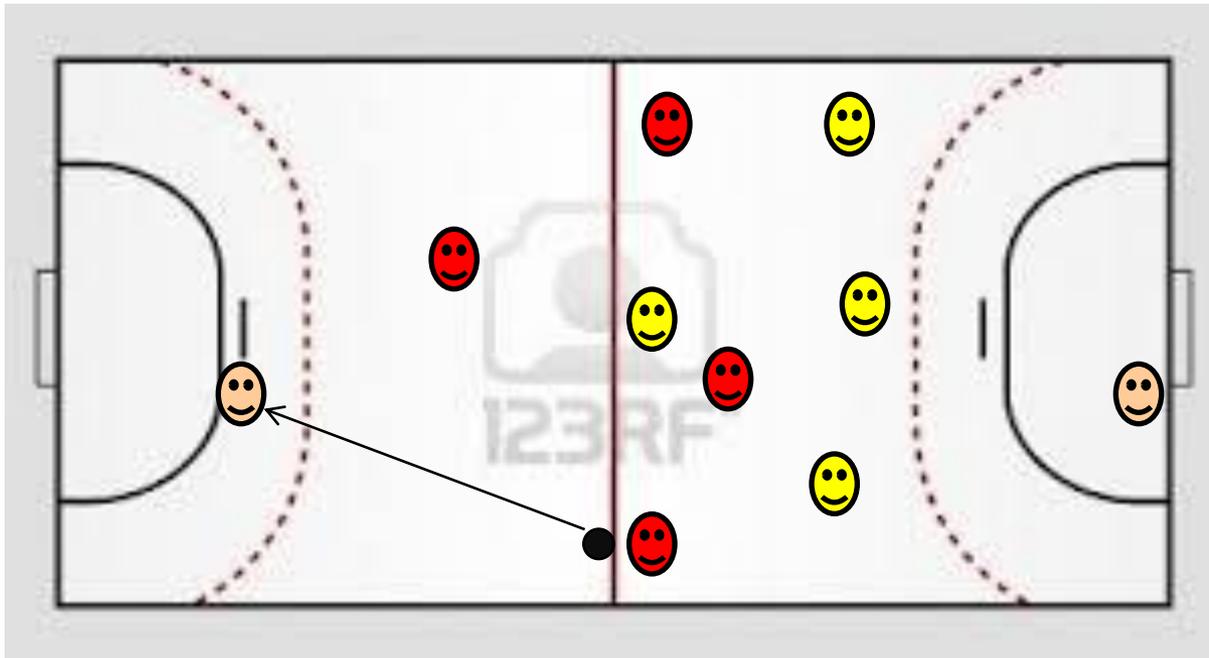


L'équipe rouge a le ballon, pour le conserver, un joueur fait une passe en retrait à son gardien, celui-ci contrôle et conduit son ballon en attendant qu'un joueur adverse vienne le presser (environs 5 secondes), que font les arbitres ?

Laissez jouer, pas d'infraction aux lois du jeu.

Coup franc indirect à l'endroit où le gardien a gardé le ballon.

GARDIEN (situation 4)



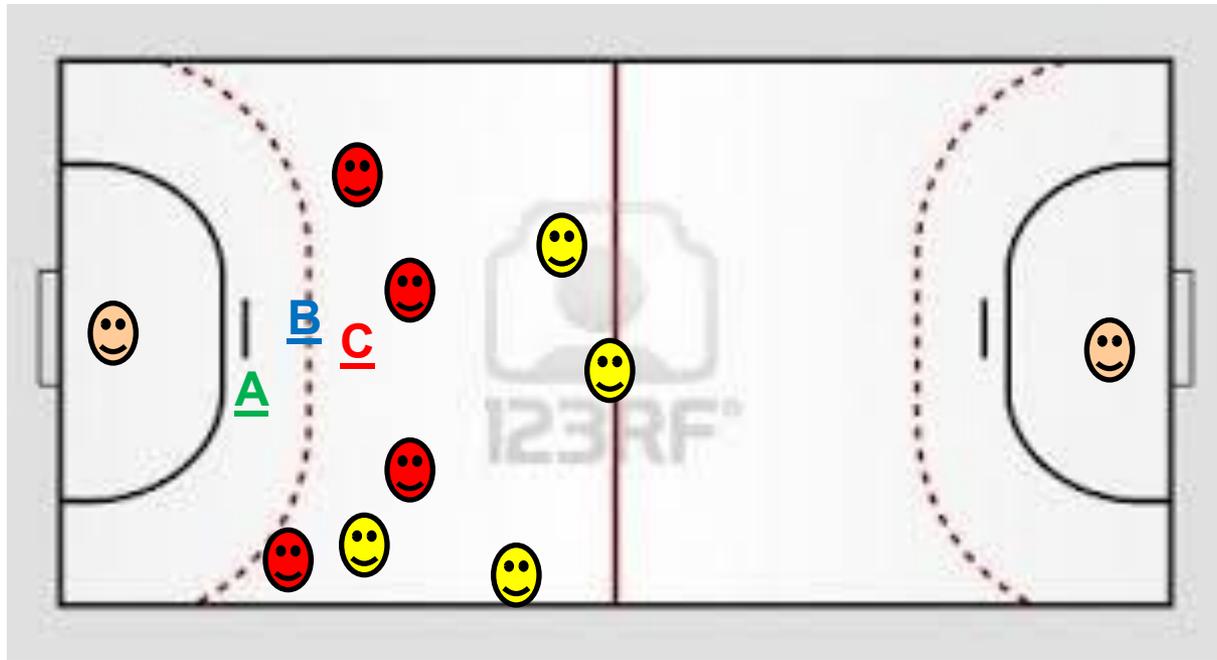
L'équipe rouge a le ballon, pour le conserver, un joueur fait une passe en retrait à son gardien, celui-ci contrôle le ballon et attend qu'un joueur adverse vienne le presser, que font les arbitres :

Coup franc indirect à l'endroit où le gardien a gardé le ballon (ou sur la ligne des 6m si le gardien était dans sa surface).



Le gardien a 4 secondes pour jouer le ballon ou passer la ligne médiane en conduite de balle. Pas de gain de temps possible.

CUMUL DES FAUTES



Lors d'un match U15 de 10 minutes, une équipe atteint les 4 fautes cumulées, l'arbitre siffle un coup de pied de pénalité.

Où doit-on placer le ballon?

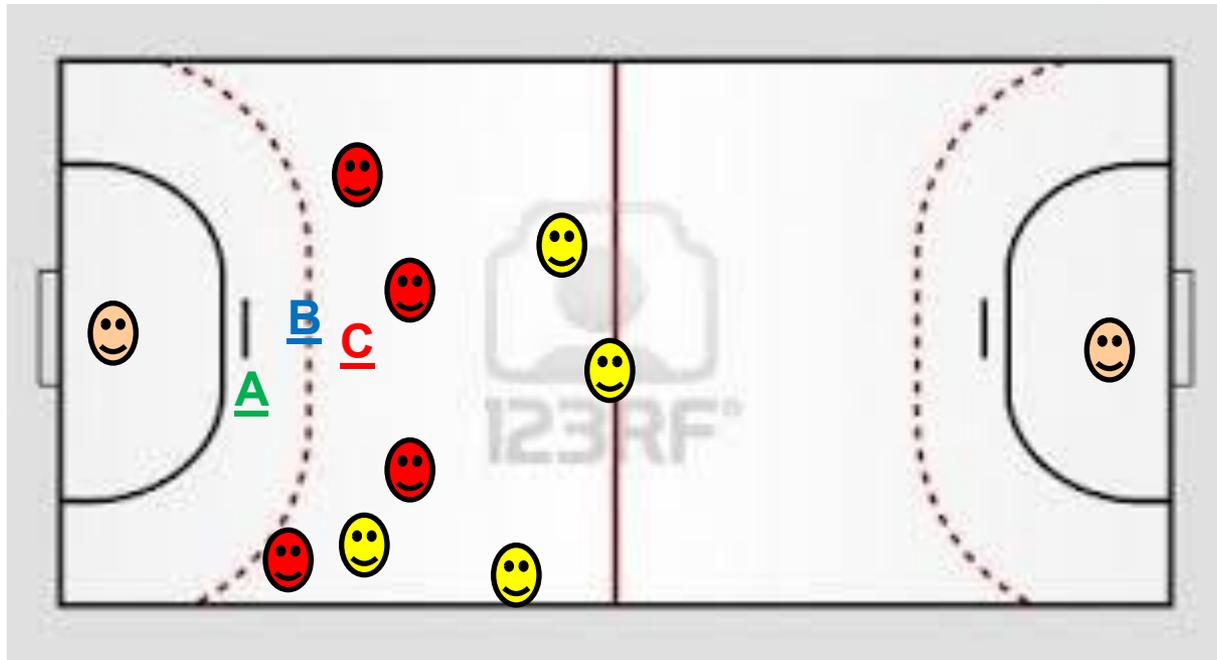
A 6 mètres

A 9 mètres

1 m derrière la ligne des pointillés à 10 m



CUMUL DES FAUTES



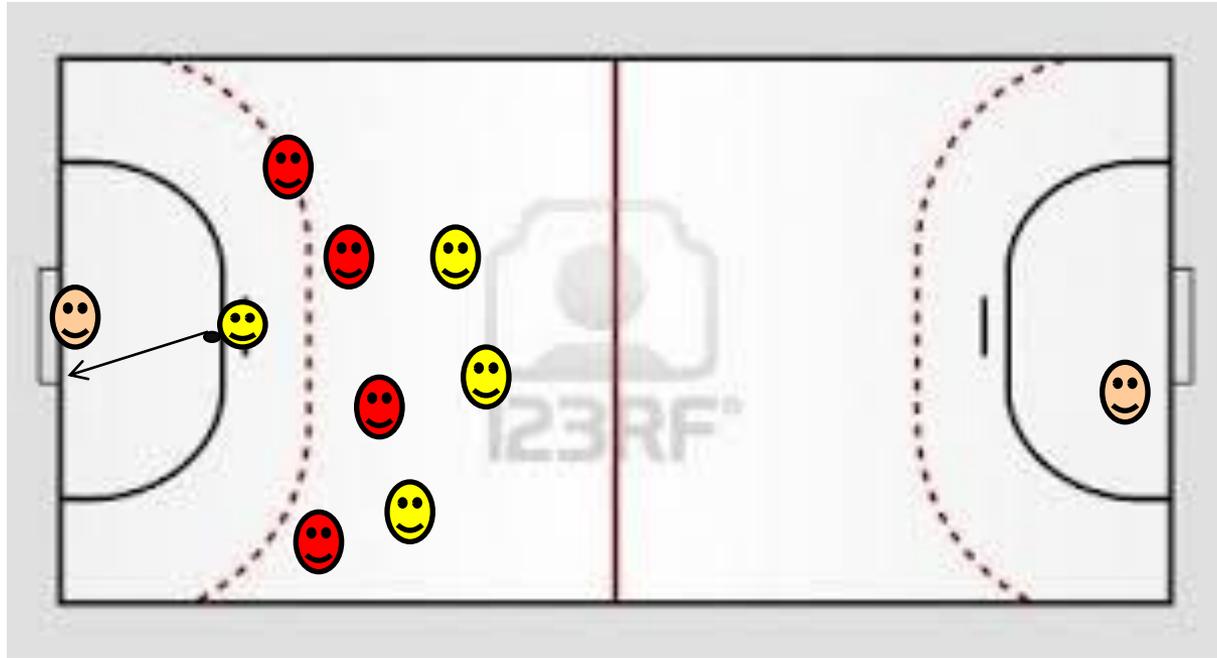
Lors d'un match U15 de 10 minutes, une équipe atteint les 4 fautes cumulées, l'arbitre siffle un coup de pied de pénalité. Où doit-on placer le ballon?



1 m derrière la ligne des pointillés à 10 m

En U11 et U13 le ballon doit être placé à 7m (tiré pénalty handball).

PENALTY

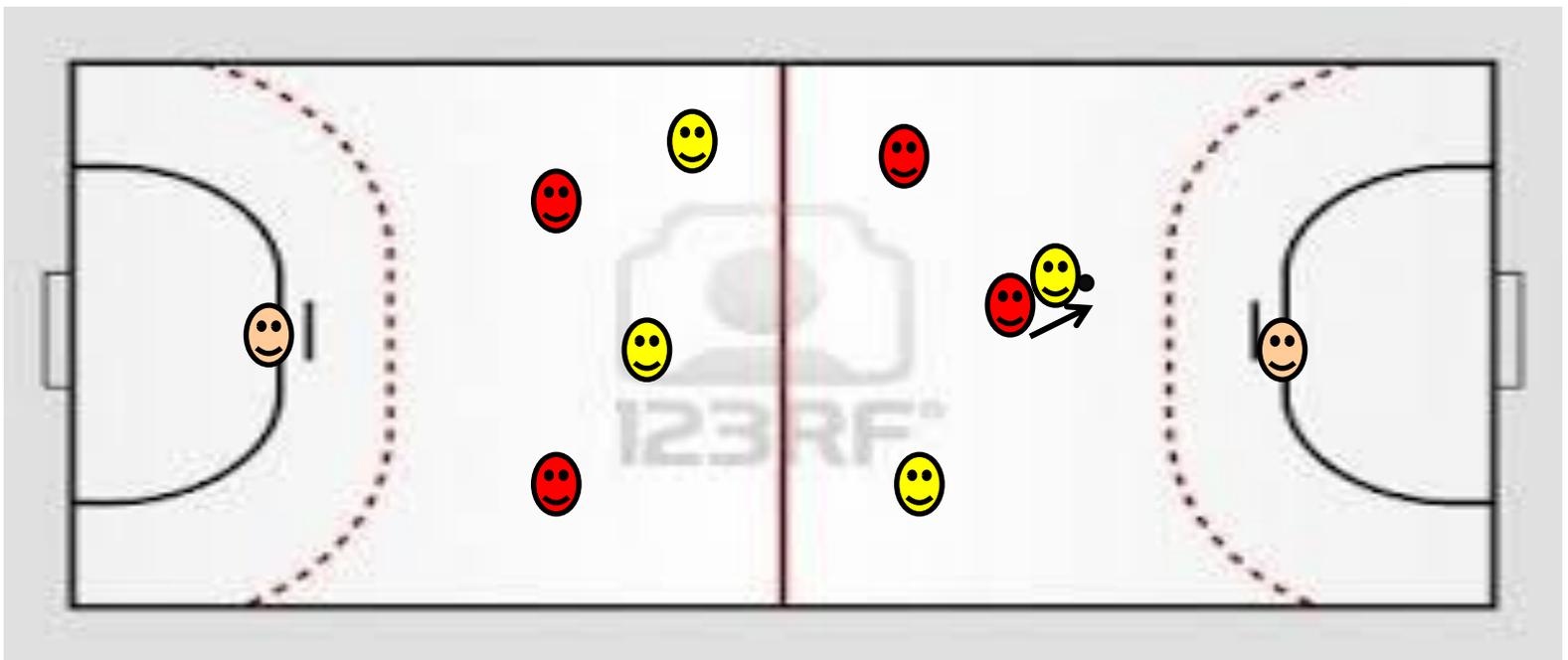


L'arbitre siffle un penalty, à quel endroit est-il tiré?

Penalty à 6m sur la ligne continue.



Les autres joueurs, partenaires et adversaires doivent se trouver à 5 m du ballon, derrière la ligne discontinue. Le tireur doit être clairement identifié. Le gardien doit se trouver sur sa ligne de but au moment du tir.

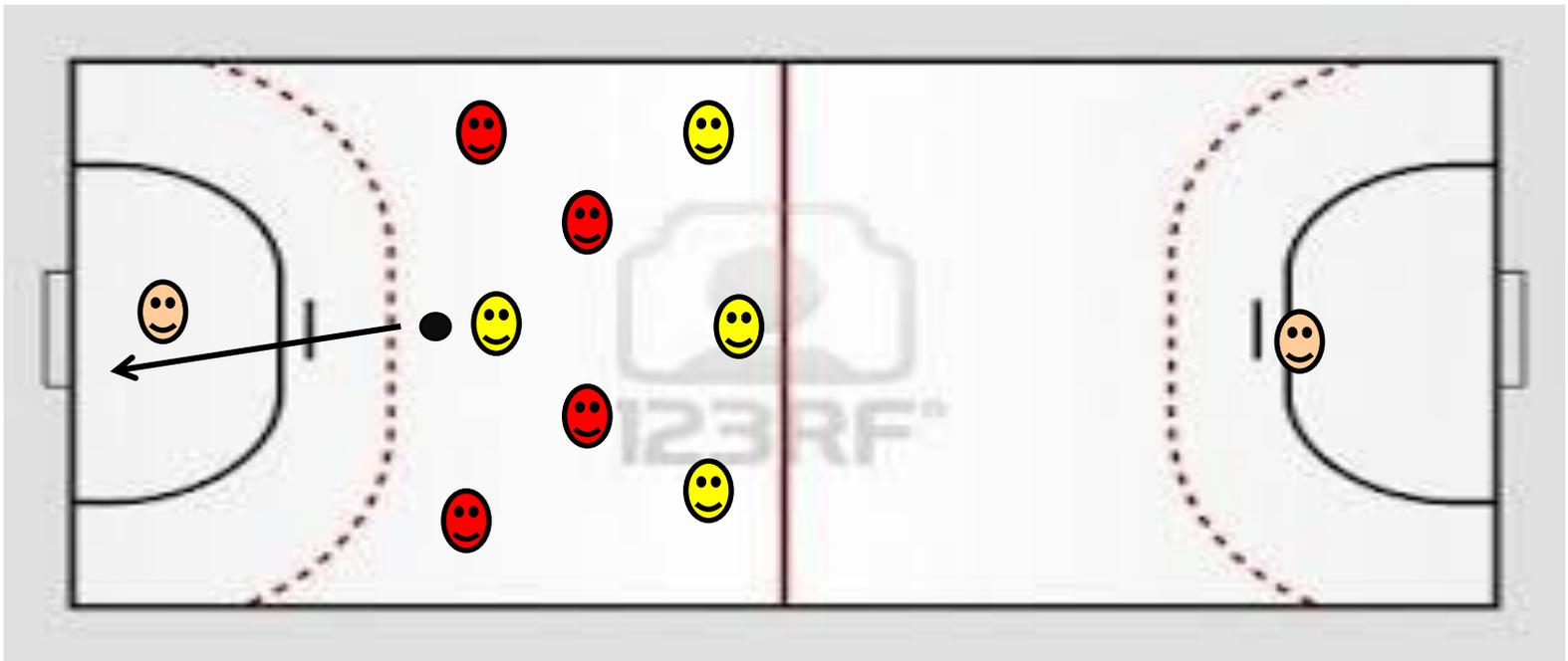


Lors d'un match de 9 minutes, une équipe a commis 3 fautes lorsqu'un joueur tacle un adversaire, sans le toucher, que font les arbitres?

Ils laissent le jeu se poursuivre.

Ils sifflent la faute, la comptabilisent, et accordent un coup franc direct.

Ils sifflent la faute, la comptabilisent, et accordent un coup de pied de pénalité.



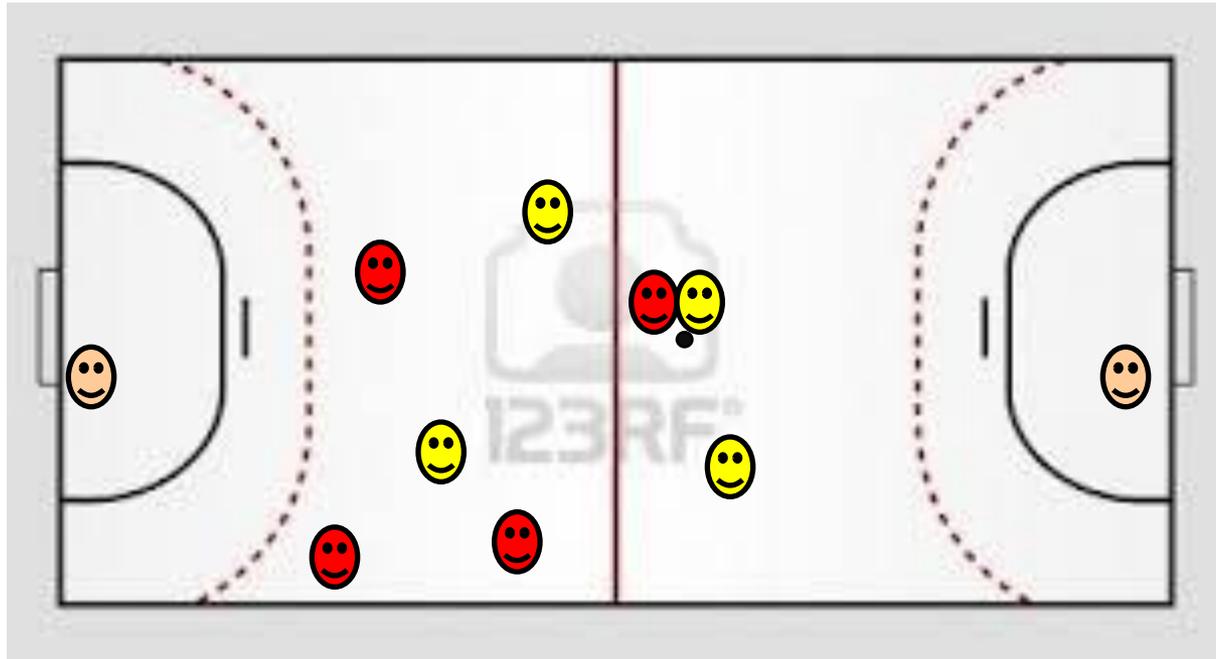
Lors d'un match de 9 minutes, une équipe a commis 3 fautes lorsqu'un joueur tacle un adversaire, sans le toucher, que font les arbitres?

Ils sifflent la faute, la comptabilisent, et accordent un coup de pied de pénalité. Le tacle sur adversaire est interdit.

Pour un match de 9 minutes et moins, un coup de pied de pénalité est accordé à partir de la 4^{ème} faute et pour toutes les suivantes (à partir de la 5^{ème} faute pour les matchs de 10 minutes et plus et à la 6^{ème} pour les matchs de 20 min et plus). Le coup de pied de pénalité s'exécute à 10 m. Le gardien peut avancer jusqu'à 5m du ballon. Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins à 5m du ballon.



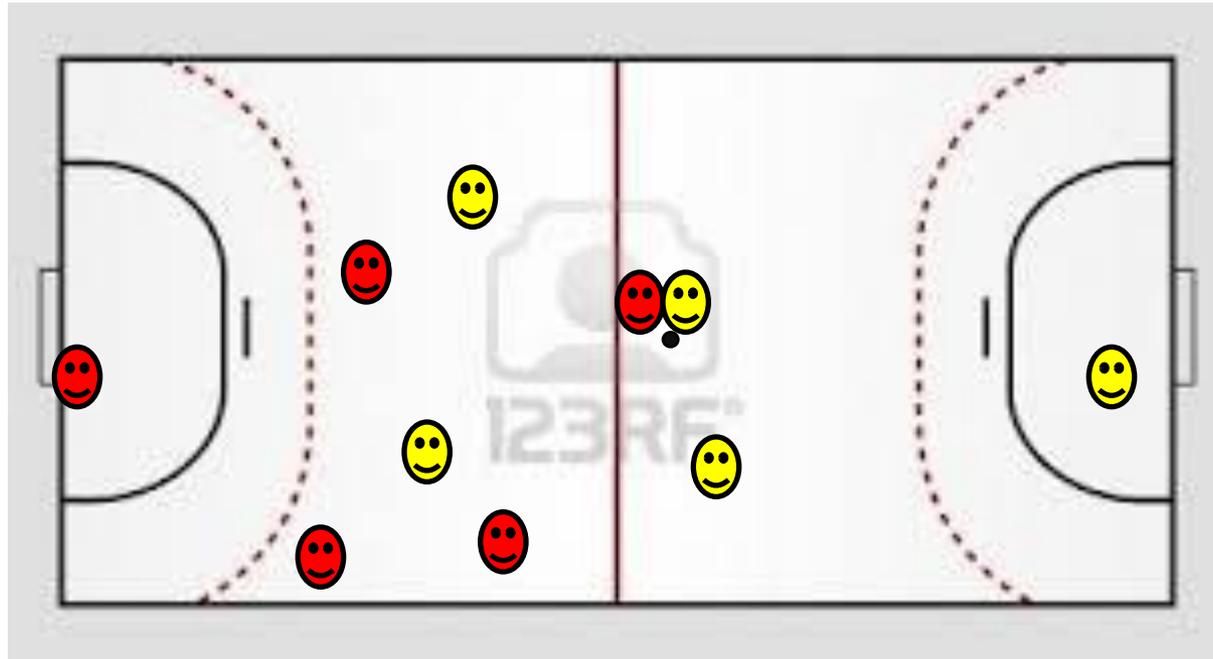
CHARGE



Lors d'un duel, le joueur rouge effectue une charge « épaule contre épaule » sur un joueur jaune, que font les arbitres ?

Laissez jouer, la charge à l'épaule est autorisée au futsal.
Coup franc direct, et comptabilisation de la faute.

CHARGE



Lors d'un duel, le joueur rouge effectue **une charge**
« **épaule contre épaule** » sur un joueur jaune, que font les arbitres?
Coup franc direct, et comptabilisation de la faute.



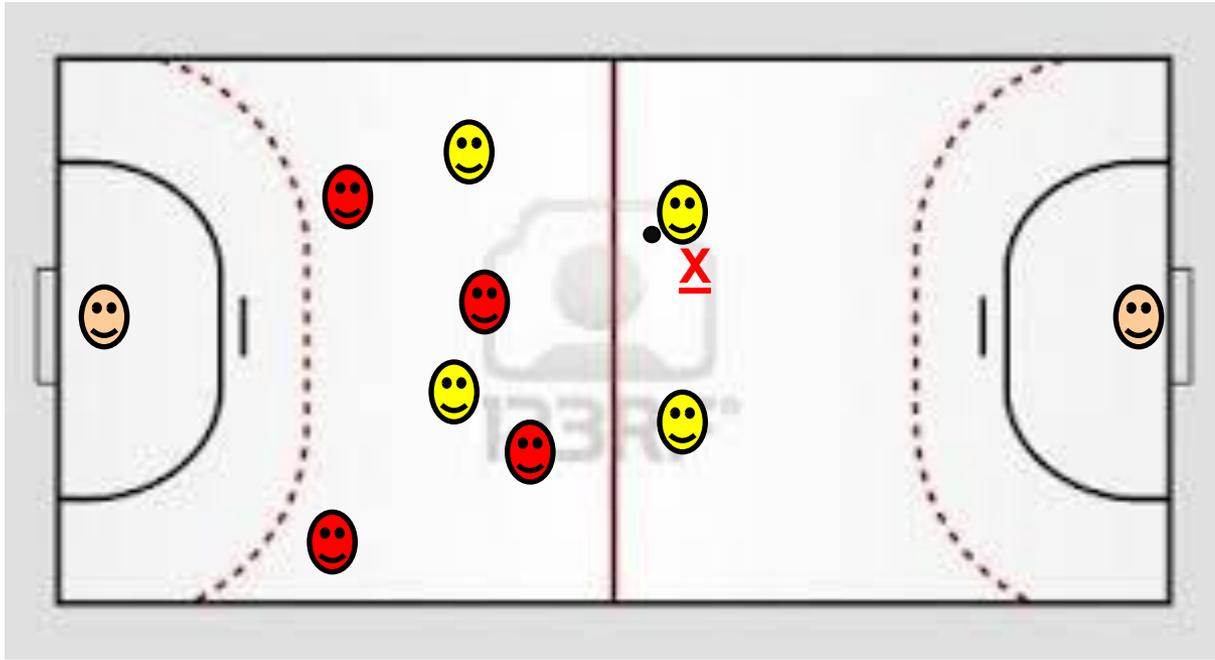
Le futsal en pratique associée à des règles spécifiques =
La charge est interdite, comme le tacle sur adversaire.
Coup franc direct, mur à 5 m et 4 secondes pour jouer.



RAPPELS SUR LA NOTION DE TACLE

- **DEFINITION** : Action de s'engager au sol avec un pied en avant dans le but de déposséder l'adversaire du ballon.
- Au futsal le **tacle sur adversaire** est toujours sanctionné (même si le joueur qui tacle l'adversaire ne touche que le ballon).
- En revanche un joueur a le droit de tacler :
Pour empêcher le ballon de sortir du terrain, pour contrer un tir adverse, pour pousser le ballon dans le but...
- Attention pour le gardien de but, le tacle est autorisé dans sa surface uniquement. Si le gardien s'élanche de sa surface, glisse et tacle un adversaire en dehors (on juge le moment où le gardien entre en contact avec le ballon dans les pieds de l'adversaire) le tacle sera sanctionné d'un coup franc direct.

BALLON AU PLAFOND



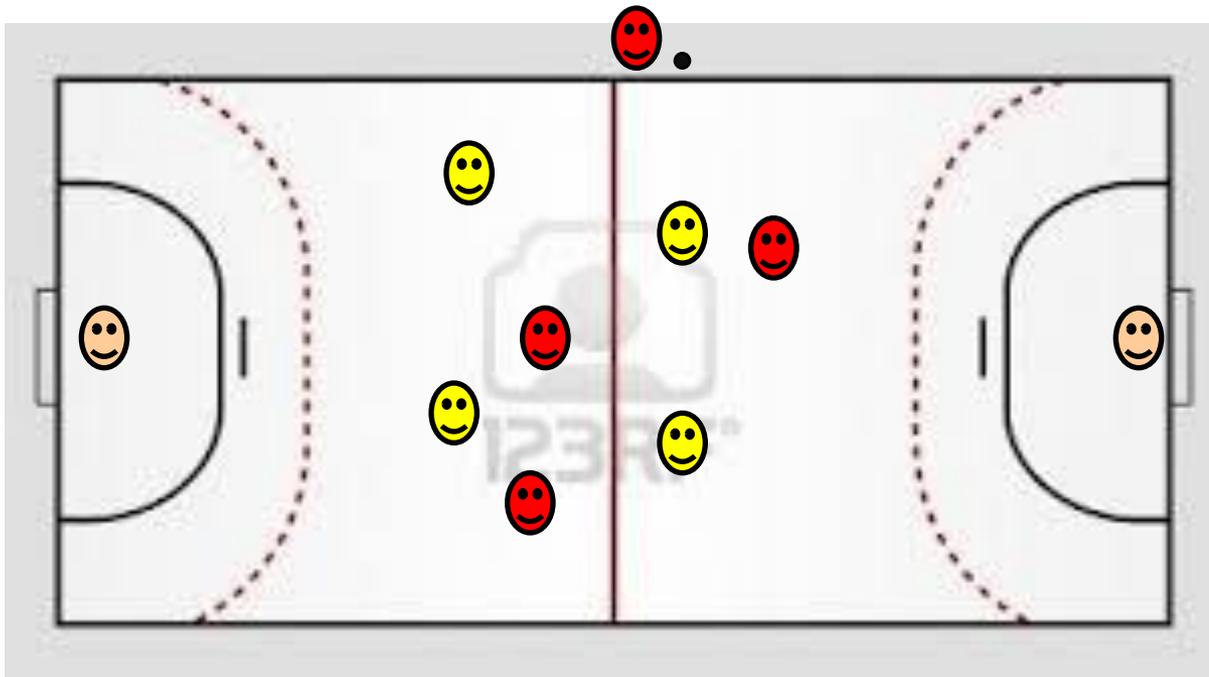
Un joueur jaune envoie le ballon au plafond, que font les arbitres?

Ils laissent le jeu se poursuivre.

Ils arrêtent le jeu et donnent un coup franc indirect pour les rouges.

Ils arrêtent le jeu et donnent une touche pour les rouges.

BALLON AU PLAFOND



Un joueur jaune envoie le ballon au plafond, que font les arbitres?

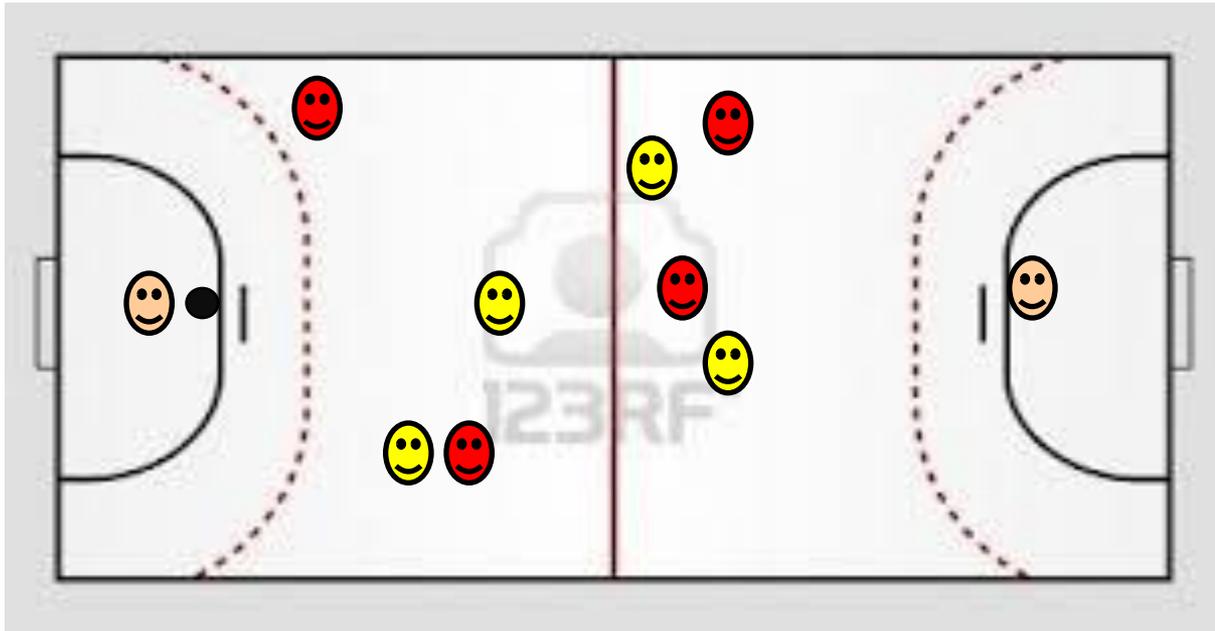
Ils arrêtent le jeu et donnent une touche pour les rouges.



La touche s'effectue au point le plus proche de l'endroit où le ballon a touché le plafond.



REMISE EN JEU (situation 3)

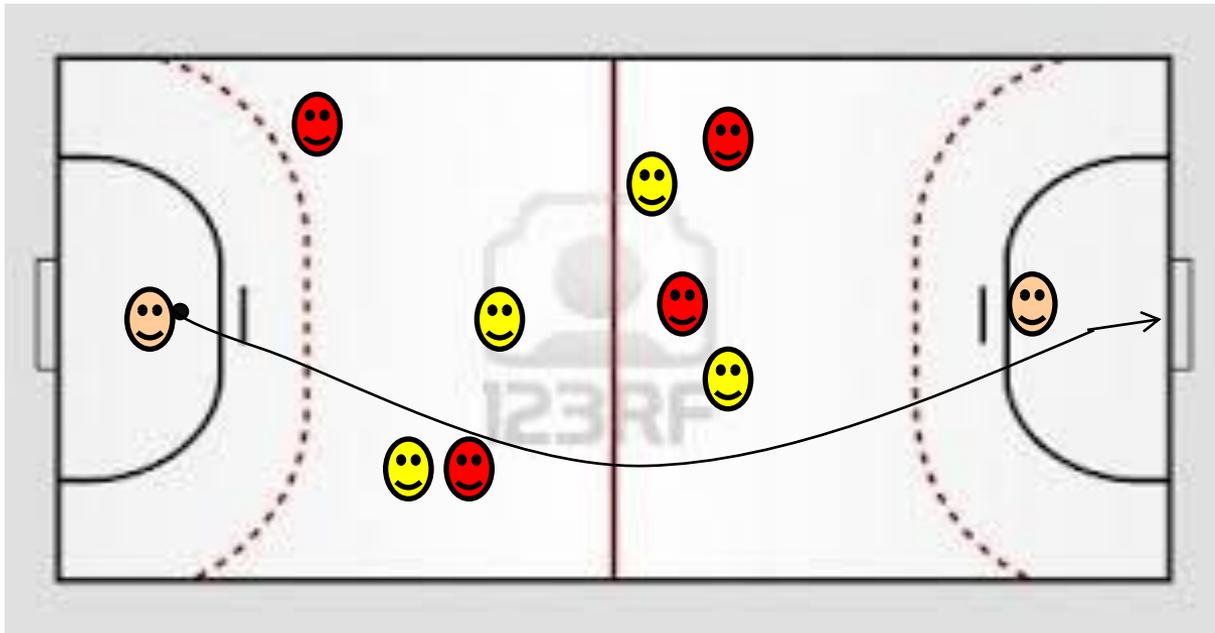


Remise en jeu, le gardien prend le ballon, dégage très loin de la main et marque dans le but adverse, que font les arbitres?

But accordé.

But refusé.

REMISE EN JEU (situation 3)



Remise en jeu, le gardien prend le ballon, dégage très loin de la main et marque dans le but adverse, que font les arbitres?

But refusé, sortie de but pour l'équipe adverse.

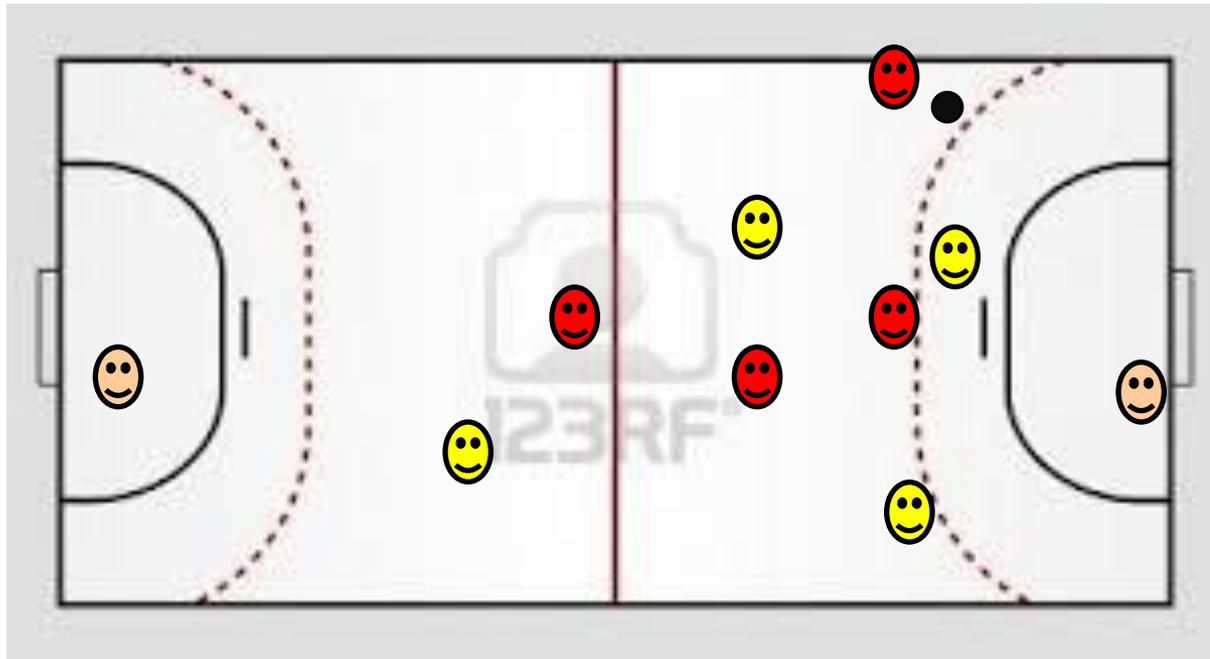


Le gardien adverse effectue cette remise en jeu à la main.

Lorsqu'il y a sortie de but, la remise en jeu s'effectue obligatoirement à la main par le gardien (4 secondes pour jouer). Interdiction de marquer.



REMISE EN JEU (situation 4)



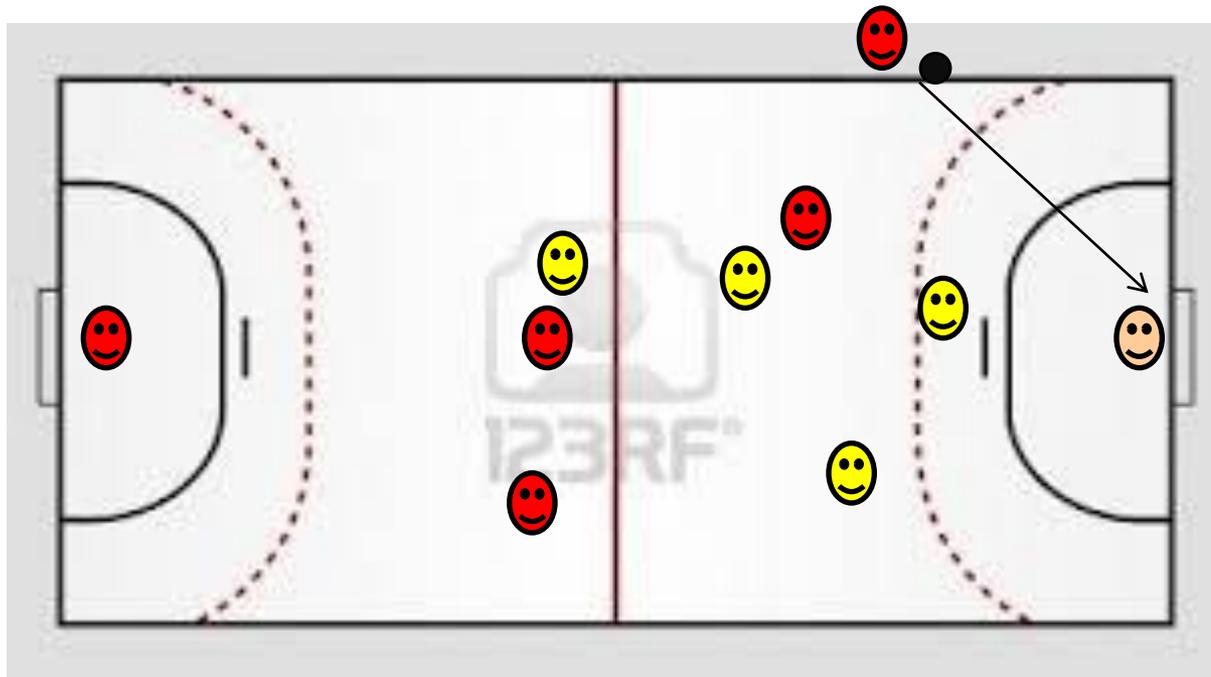
Lors d'une touche, le joueur tire au but, et marque sans que personne ne touche le ballon, que font les arbitres :

But accordé.

But refusé, touche pour l'adversaire

But refusé, sortie de but pour l'équipe adverse.

REMISE EN JEU (situation 4)



Lors d'une touche, le joueur tire au but, et marque sans que personne ne touche le ballon, que font les arbitres :

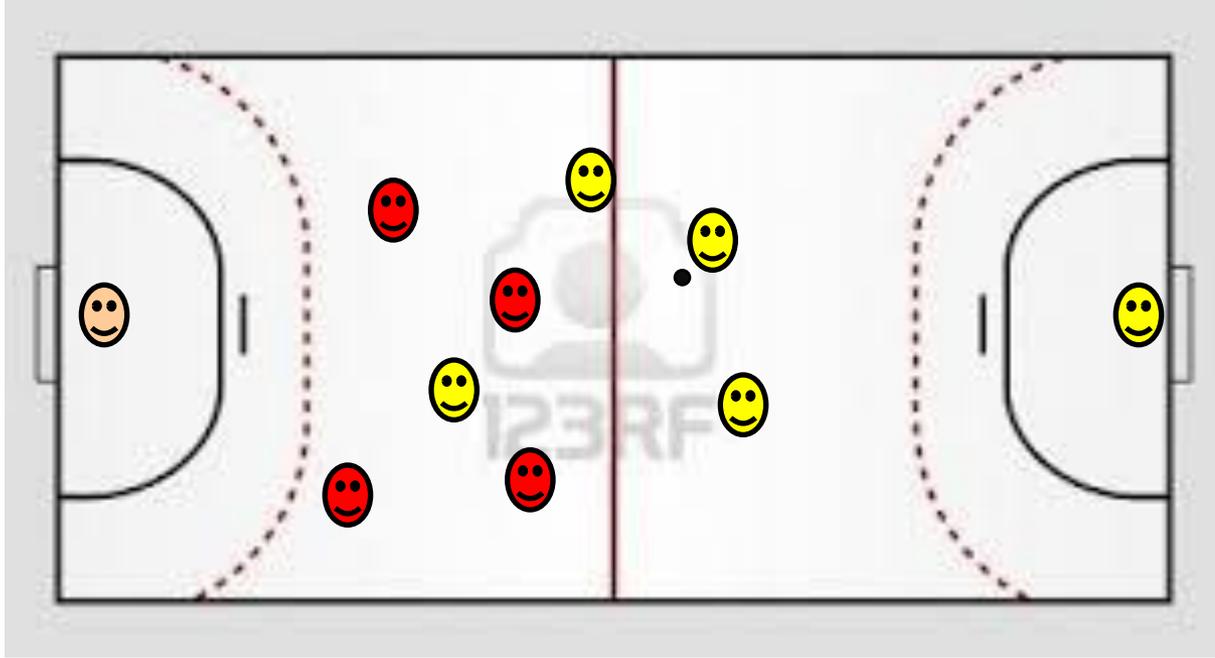
But refusé, sortie de but pour l'équipe adverse.

On ne peut pas marquer directement sur une touche. En revanche si le joueur tire au but, et que le ballon est touché par un autre joueur ou par le gardien, le but est valable.





CHANGEMENT DE JOUEURS



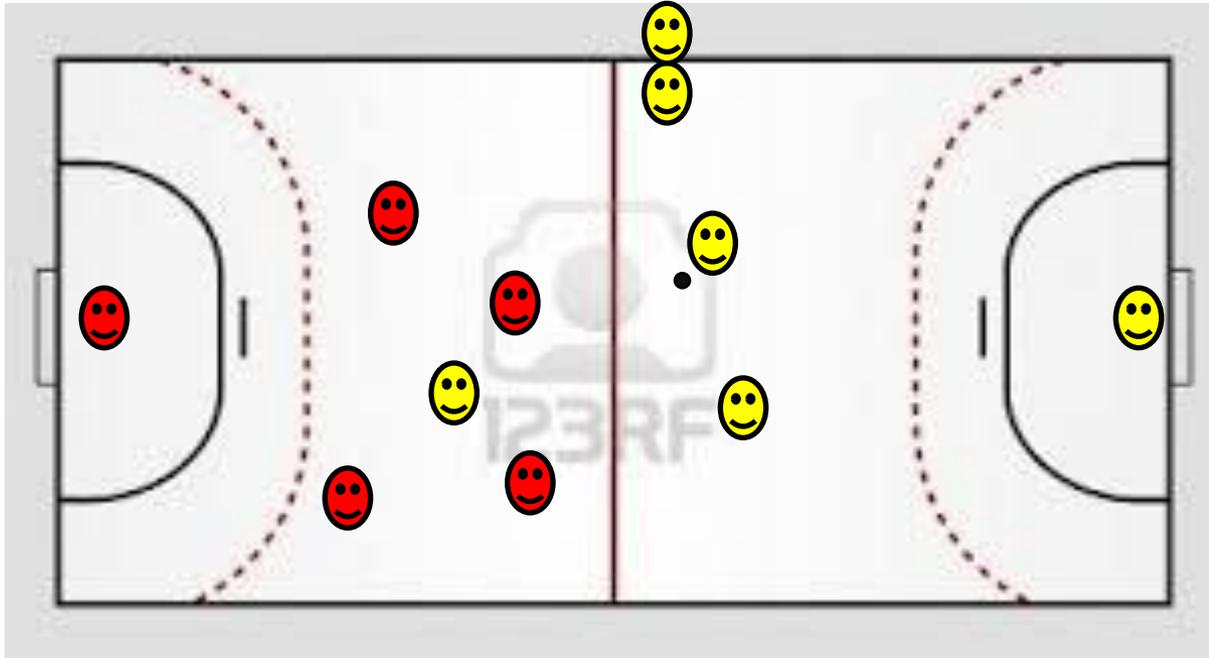
Pour effectuer un changement de joueurs il faut :

Attendre un arrêt de jeu et demander l'autorisation à l'arbitre.

Faire sortir un joueur côté banc (5 mètres de chaque côté de la ligne médiane) avant de pouvoir en faire rentrer un autre.

Demander aux joueurs sortant et entrant de se taper dans la main sur le terrain.

CHANGEMENT DE JOUEURS



Pour effectuer un changement de joueurs il faut :

B. Faire sortir un joueur côté banc (5 mètres de chaque côté de la ligne médiane) avant de pouvoir en faire rentrer un autre.



Dans l'idéal, le joueur entrant en jeu donne sa chasuble au joueur sortant sur la ligne extérieure du terrain.



FIN DU MATCH

- **Un joueur tire juste avant le buzzer et le ballon rentre dans le but après le début du buzzer :**
 - l'arbitre accorde le but
 - l'arbitre refuse le but



FIN DU MATCH

- **Un joueur tire juste avant le buzzer et le ballon rentre dans le but après le début du buzzer :**

- l'arbitre refuse le but



La fin du match est signifiée par le buzzer.

Seuls les penaltys et les **CF après les fautes cumulées** sont tirés après le buzzer de fin de période ou match.



EXPULSION

- L'arbitre donne un carton rouge à un joueur. Que se passe-t-il?
- L'équipe jouera en infériorité (à 4) durant tout le reste de la rencontre.
- L'équipe jouera à 4 joueurs durant 2 minutes puis un autre joueur pourra venir compléter l'équipe.
- L'équipe jouera à 4 joueurs durant deux minutes sauf si elle encaisse un but dans ces deux minutes. Dans ce cas dès qu'elle prends un but, un autre joueur peut venir compléter l'équipe.



EXPULSION

- **L'arbitre donne un carton rouge à un joueur. Que se passe-t-il?**
- **L'équipe jouera à 4 joueurs durant deux minutes sauf si elle encaisse un but dans ces deux minutes. Dans ce cas dès qu'elle prend un but, un autre joueur peut venir compléter l'équipe.**



RAPPELS POUR « LE BANC DE TOUCHE »

- C'est au **responsable de l'équipe de gérer les changements** et de s'assurer que le joueur ne rentre pas avant que l'autre soit sorti.
- Toutes les personnes présentes sur le banc doivent être licenciées et inscrites sur la feuille de matchs.
- Le responsable d'équipe doit rester devant son banc (ne pas se promener sur toute la longueur du terrain pour coacher ses joueurs...)



QUELQUES RAPPELS

- **Jouer vite** : 4 secondes pour jouer toutes les remises en jeu, et les coups francs.
- **Tacles** sur adversaires et **charges interdites**.
- **Pas de contestation** : on joue ! **Sanction (comptabilisation d'une faute)** en cas de contestation des joueurs ou des dirigeants sur le banc.
- **Cumul des fautes et coup de pied de pénalité** pour les équipes enfreignant les lois du jeu.
- **Lorsque l'arbitre dit « avantage »**, le jeu se poursuit mais la faute est comptabilisée.
- L'arbitre ne doit pas laisser l'avantage, lorsque la faute entraîne un coup de pied de pénalité (à la 4^{ème} faute pour les matchs de moins de 10 minutes).
- Sur une remise en jeu du gardien «sortie de but», un ou plusieurs partenaires peuvent se trouver dans la zone.
- La touche doit être effectuée en arrêtant le ballon sur la ligne
- Le **non-respect des distances de jeu (5m)** entraîne un coup franc indirect.



- Durant la période futsal qui s'annonce, vous allez certainement être amenés à :
 - ✓ arbitrer si vous êtes dirigeants ou éducateurs...
 - ✓ appliquer les lois du jeu si vous êtes joueurs...
 - ✓ Supporter votre équipe si vous êtes parents....

Vous avez pris du temps pour faire ce quizz et vous connaissez désormais les lois du jeu....

...mais le futsal va très vite... et les situations ne sont pas toujours aussi faciles à interpréter que sur une diapositive....

...comme tous les arbitres, dans n'importe quel sport, et à tous les niveaux, des erreurs d'arbitrage peuvent être commises...

... alors inutile de contester ou de râler après l'arbitre, qui ne peut siffler que ce qu'il voit!