

Des feuilles de match seront à remplir lors de chaque tour avec présentation des licences (articles .139 et 140 des règlements généraux de la fédération).

Règlements généraux

- **Loi I: Terrain de jeu**

- Terrain de handball / Longueur : 25 à 42m / Largeur : 15m à 25m (cf. terrain de Handball)
- Point de réparation 6 m (point de penalty) / Surface de réparation : tracé handball

- **Loi II: Ballon**

L'utilisation d'un ballon spécifique futsal est obligatoire.

- **Loi III: Joueurs**

- **5 joueurs** (dont 1 gardien) par équipe sur l'aire de jeu + **5 remplaçants** au maximum.
- Un nombre **illimité** de remplacements est autorisé durant un match. Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.
- Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu.
- Les remplacements se font par le **centre du terrain** (côté banc de touche) sans attendre un arrêt de jeu, mais il faut que le remplacé soit sorti afin que le remplaçant puisse entrer (une tape à la main au niveau de la ligne médiane).
- Pour pouvoir débiter une rencontre, chaque équipe doit présenter 4 joueurs au moment du coup d'envoi.

- **Loi IV: Équipement des Joueurs**

- Ne sont autorisées que les **chaussures de salle** (basket ou tennis), propres. Le port des **protège-tibias** est obligatoire.

- **Loi V : La durée de la partie**

- **Voir temps de jeu par match sur le planning**
- Le temps **maximum** de jeu pour une équipe ne pourra excéder **60 minutes**.
- **En cas d'égalité** à la fin de la rencontre, les équipes se départagent aux tirs au but selon le principe de la "**mort subite**" à égalité de tirs (obligatoire à la fin de chaque rencontre terminant à égalité).
- Les TAB permettent seulement de **départager deux équipes en cas d'égalité de points à la fin de la journée dans le classement général**
- Le point de penalty se situe **sur la zone de surface de réparation** (à 6 mètres).

- **Loi VI : Remise en jeu**

- Suite à une sortie de but, la remise en jeu se fera par le gardien de but à la main depuis sa surface de réparation.
- Les rentrées de touche seront effectuées au pied, un but ne pouvant être marqué directement, les adversaires devront se tenir à plus de **5 mètres**. Avant la remise en jeu le ballon doit être arrêté sur la ligne de touche.
- Sur coups-francs et corners, les adversaires devront se tenir à plus de **5 mètres** du ballon.
- Tous les coups-francs sont directs, sauf la remise au gardien dans sa surface de réparation (coup-franc indirect à l'endroit où le gardien s'est saisi du ballon à la main).
- Toute faute commise par une équipe dans sa surface de réparation sera sanctionnée d'un pénalty.
- Si le ballon touche le toit, remise en jeu à la touche pour l'adversaire du côté le plus proche de l'impact.
- **Les remises en jeu devront être effectuées dans le délai de 4 secondes (touche lorsque le ballon est posé au sol + relance du gardien). Si le gardien conserve plus de 4 secondes le ballon (au pied ou à la main) = coup-franc indirect sur la ligne de surface de réparation.**

- **Loi VII : Fautes & incorrections - idem football à 11 sauf :**

- Gardien de but :
 - Lorsqu'il a touché le ballon, un gardien de but ne peut pas retoucher, dans son camp, le ballon donné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par un adversaire ou sortie de l'aire de jeu. « Le gardien ne peut toucher qu'une fois le ballon par possession ».
 - Un gardien ne peut pas saisir avec les mains une passe bottée délibérément par un coéquipier (coup franc indirect).
 - Si le gardien s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface : coup franc direct là où le gardien a touché le ballon des mains.
 - Le gardien doit remettre le ballon en jeu exclusivement à la main
- Si un joueur est exclu temporairement, l'équipe joue à 4 pendant **2 minutes**
 - Le joueur exclu ne pourra ni revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants.
 - L'équipe pourra être complétée par un autre joueur après 2 minutes ou avant l'écoulement de ces 2 minutes si un but est marqué par l'équipe adverse.
 - Si c'est l'équipe en infériorité numérique marque un but, elle poursuivra le jeu sans modification jusqu'au terme des 2 minutes.
 - Si les 2 équipes jouent toutes deux à 4 ou à 3 et qu'un but est marqué, elles resteront à 4 ou à 3.
 - Le joueur exclu sera suspendu automatiquement **pour le match suivant** de son équipe.
- Si un joueur commet "une faute grave" : indiscipline envers l'arbitre, violence ou de brutalité, il se verra signifier son interdiction de jouer pour **toute la journée**. Ces expulsions sont prises sans préjuger des autres sanctions qui pourraient être infligées par les instances officielles, en égard à la gravité de la faute commise. L'arbitre mentionnera sa décision sur la feuille de match de l'équipe concernée et fera suivre le document à la commission compétente, qui jugera sur la sanction administrative à appliquer au joueur.
- L'équipe jouera ses matches suivants avec **5 titulaires et 4 remplaçants**.

- **Loi VIII : les points**

- Le décompte des points pour le classement final se fait ainsi :
 - Match gagné 3 points
 - Match nul 1 point
 - Match perdu 0 point
- En cas d'égalité de points à la fin de la compétition, les équipes seront départagées par le résultat de la rencontre qui les a opposées (voir article V).

- **Loi IX :**

- Le fait de participer à cette compétition entraîne l'acceptation de ce règlement.
- Tout litige non prévu au règlement ainsi que toute réclamation seront tranchés par les commissions compétentes.
- Le district et le club organisateur déclinent toute responsabilité en cas d'accident ou de vol.

NOTAS

Ceci est une compétition officielle organisée par le district. L'absence à une journée pour différente cause est considérée comme un forfait, et, par conséquent, entraîne le forfait général pour le restant de la compétition.

La commission départementale d'animation et développement des nouvelles pratiques