



Modalités de pratique - Futsal Catégories U11 à Senior

**Saison
2020-2021**

	U11G	U13G / U13F	U15G / U15F	U18G / U18F	Senior H / Seniors F
Terrain	Longueur : 38m à 42m - Largeur : 18m à 25m				
But	3 x 2m				
Surface de réparation	Correspond à à la surface des 6m				
Point de pénalty	Sur la ligne des 6m, face au but - Gardien sur sa ligne				
Point pour le CF après fautes cumulées	-				A 10m - Gardien à 5m minimum
Zone de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs. De 5 à 10m de part et d'autre de la ligne médiane				
Ballon	Spécifique Futsal				
Nb de joueurs	5 par équipe + 7 remplaçants maximum				
Nb de joueurs minimum	3 dont le gardien				
Remplacements	Illimités et "volants" : <u>sans arrêt de jeu</u> , le remplacé devient remplaçant. Le remplaçant entre <u>après</u> la sortie du remplacé.				
Power-Play (Gardien volant)	- Le joueur se substituant au gardien doit avoir une tenue de couleur différente (chasuble autorisée)				
Arbitrage	<u>Arbitrage Educatif</u> Educateurs des deux équipes	Un joueur de chaque équipe		Le club qui reçoit fournit 2 arbitres OU un dirigeant de chaque équipe	
Durée des rencontres	2 matchs de 2x12 minutes	3 équipes : 2 matchs de 2x15 4 équipes : 3 matchs de 2x10	2 x 25 minutes OU 2 x 20 minutes en temps décompté sur le temps est visible par les 2 équipes		
Temps mort	- Temps mort possible quand l'équipe est en possession du ballon. Le temps mort sera effectif au premier arrêt de jeu suivant la demande.				
Coup d'envoi	Adversaires dans leur camp à au moins 3m Engagement possible vers l'arrière. On ne peut marquer un but directement.				
Ballon en jeu ou hors-jeu	Si le ballon touche le plafond : touche à l'équipe adverse, à l'endroit le plus proche				
But marqué	Idem Football - Le gardien ne peut marquer de la main dans le but adverse (dans ce cas, reprise par sortie de but)				
Hors-jeu	Pas de hors-jeu				
Coups Francs	Directs - Adversaires à 5m : sinon à refaire 4" pour jouer, sinon CF pour l'adversaire		Directs et indirects - Adversaires à 5m : sinon à refaire 4" pour jouer, sinon CFI pour l'adversaire		
Coups Francs Directs	Toutes les fautes		Charges et Tacles		
Coups Francs Indirects	-				
				Si le GDB garde le ballon plus de 4" <u>au pied et à la main</u> dans son camp	
				Si le GDB retouche le ballon dans son camp dans le même temps de possession	
Cumul des fautes	<u>A LA MAIN OU POSE AU SOL</u>				
Rentrée de touche	Au pied (pas de but direct) Adversaires à 4m				
Coup de pied de coin	Au pied et au point de corner				