



LASEL-Indoor

Veillez trouver ci-après un résumé des règlements les plus importants :

LOI 1 - Ballon

Les ballons en feutre sont interdits pour les championnats LASEL-Indoor.

LOI 2 – Nombre de joueurs

Une équipe est composée de **12 joueurs maximum**, dont seulement 5 (un gardien de but et 4 joueurs de terrain) ont le droit de se trouver simultanément sur le terrain de jeu. Si une équipe se trouve réduite au cours d'un match à moins de 3 joueurs (y compris le gardien de but), le match doit être arrêté et l'équipe en question perd par forfait.

LOI 3 – Coup d'envoi

Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain.

Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi **doivent se tenir au moins à trois mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu**. Le ballon doit être positionné sur le point central. L'arbitre donne le signal du coup d'envoi.

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

LOI 4 – Ballon en jeu et hors du jeu

Si le **ballon touche le plafond**, le jeu reprend par une **rentrée de touche** accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche doit être **effectuée du point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond**.

LOI 5 – Hors-jeu

L'infraction de **hors-jeu n'existe pas en futsal**.

LOI 6 – Fautes et incorrections

Les fautes se sanctionnent d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc indirect.

Fautes sanctionnées d'un coup de pied de réparation (penalty), même étant commises hors de la surface de réparation, par un joueur qui avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

- Donne ou essaie de donner un coup de pied à un adversaire sans intention de jouer le ballon;
- Fait un croche-pied à un adversaire sans vouloir jouer le ballon ;
- Saute intentionnellement sur un adversaire sans vouloir jouer le ballon;
- Charge intentionnellement un adversaire sans vouloir jouer le ballon;
- Frappe ou essaie de frapper un adversaire ;
- Tacle un adversaire lors d'un duel ;
- Tient un adversaire en position de dernier défenseur empêchant ainsi une situation de but ;
- Crache sur un adversaire ;
- Touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) empêchant ainsi une situation de but ;

- Intervient auprès de l'arbitre de manière véhémement et jugée injurieuse ;
- Insulte un adversaire, un coéquipier, un entraîneur ou quiconque sur et autour du terrain.

Toutes les autres fautes, étant faites dans l'esprit du jeu et en dehors de la surface de réparation, sont sanctionnées d'un **coup franc indirect** :

- Donne un coup de pied à un adversaire en tentant de jouer le ballon.
- Fait un croche-pied à un adversaire en tentant de jouer le ballon.
- Charge un adversaire en tentant de jouer le ballon.
- Tient un adversaire en disputant le ballon.
- Tacle sur un adversaire lors d'un duel.
- Touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) sans empêcher ainsi une situation de but.

Un **coup franc indirect** est accordé à l'équipe adverse du **gardien de but** qui :

- Garde le ballon en main dans sa propre surface de réparation pendant **plus de huit secondes**
- Touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier
- Joue le ballon des mains après que celui-ci lui ait été remis délibérément par un de ses coéquipiers (ballon en retrait).

Sanctions disciplinaires

Pour le championnat LASEL - Indoor, le **carton jaune est remplacé par une suspension du terrain de 2 minutes contre le joueur concerné.**

Si une équipe punie d'une suspension de terrain de 2 minutes contre un de ses joueurs encaisse un but, le règlement suivant est applicable :

- Si les équipes jouent à **cinq contre quatre** et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe de quatre joueurs pourra être complétée par un cinquième joueur (sixième) joueur autre que le joueur expulsé ;
- Si les **deux équipes jouent avec quatre ou trois joueurs** et qu'un but est marqué, les deux équipes conserveront le même nombre de joueurs ;
- Si les équipes jouent à **cinq contre trois ou à quatre contre trois** et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe à trois joueurs récupère un joueur autre que le(s) joueur(s) expulsé(s) ;
- Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, le nombre de joueurs de chaque équipe reste inchangé.

Carton ROUGE:

Lorsqu'un joueur est expulsé du terrain, le règlement suivant sera appliqué:

Sous réserve de l'arbitre, un remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu deux minutes effectives après l'expulsion de son coéquipier, sauf si un but est marqué avant que les deux minutes soient écoulées. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :

- Si les équipes jouent à **cinq contre quatre** et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe de quatre joueurs pourra être complétée par un cinquième joueur (sixième) joueur autre que le joueur expulsé ;
- Si les **deux équipes jouent avec quatre ou trois joueurs** et qu'un but est marqué, les deux équipes conserveront le même nombre de joueurs ;

- Si les équipes jouent à **cinq contre trois ou à quatre contre trois** et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe à trois joueurs récupère un joueur autre que le(s) joueur(s) expulsé(s) ;
- Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, le nombre de joueurs de chaque équipe reste inchangé.

Un joueur qui prend un carton rouge lors d'un match d'Indoor est suspendu pour le reste du Tournoi.

Si un joueur reçoit deux suspensions du terrain de 2 minutes dans deux matchs différents, le joueur est suspendu pour le reste du tournoi.

Si un joueur reçoit un carton rouge pendant un tournoi, il est suspendu pour les matchs restants du même tournoi.

LOI 7 – Coups francs

Coup franc indirect

Signal de l'arbitre

Les arbitres signalent un coup franc indirect en levant le bras au-dessus de la tête.

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

- Si le ballon entre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci.
- Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Exécution

Pour les coups francs indirects, le ballon doit être immobile au moment d'être joué.

Coup franc en dehors de la surface de réparation

Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à cinq mètres du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.

Coup franc dans la surface de réparation en faveur de l'équipe qui défend

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à cinq mètres du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver 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 joué directement hors de la surface de réparation.

Coup franc indirect en faveur de l'équipe en attaque.

- Tous les adversaires doivent rester à au moins cinq mètres du ballon avant que le ballon ne soit en jeu.
- Un coup franc indirect concédé dans la surface de réparation doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation depuis le point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Si l'équipe exécutant le coup franc met plus de huit secondes à le faire :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le jeu allait reprendre

LOI 8 – Rentrée de touche

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, ou lorsqu'il heurte le plafond, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche.

Positionnement des joueurs

Les joueurs adverses doivent se trouver :

- Sur le terrain de jeu ;
- **A une distance d'au moins cinq mètres** du lieu d'exécution de la rentrée de touche

Exécution

Il existe un seul type de rentrée de touche : **la rentrée de touche au pied.**

LOI 9 – Coup de pied de but (Abstoss)

Un coup de pied de but est accordée lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but adverse, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué.

Un but ne peut pas être marqué directement sur une sortie de but.

Exécution

- Le ballon est joué par le gardien de but, **au pied**, à n'importe quel endroit de sa surface de réparation.
- La sortie de but doit s'effectuer dans les huit secondes suivant le moment où le gardien de but est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est joué directement hors de la surface de réparation et dans la moitié de terrain de l'équipe qui joue le ballon. **Le ballon joué par le gardien, sur un coup de pied de but, ne peut pas être directement joué au-delà de la ligne médiane.**
- Le ballon en jeu peut être remis au gardien de but, qui ne peut néanmoins pas le jouer de la main, mais uniquement au pied.
- **Au cas où le gardien de but a le ballon en main, suite à un arrêt par exemple, celui-ci n'est autorisé à rejouer le ballon qu'à la main. Dans ce cas précis, le gardien de but est autorisé à jouer le ballon au-delà de la ligne médiane.**

Si la sortie de but n'est pas effectuée dans les huit secondes :

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, joué depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

Si, sur un coup de pied de but, le ballon est joué directement au-delà de la ligne médiane :

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, joué depuis la ligne médiane, au point le plus proche de l'endroit où le ballon a été joué initialement.

LOI 10 – Coup de pied de coin

Un coup de pied de coin (corner) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin.

Les **joueurs adverses** doivent se tenir **au moins à cinq mètres de l'arc de cercle de coin** tant que le ballon n'est pas en jeu.