



## **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.**

**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 franc direct, d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc indirect.

#### **Fautes sanctionnées d'un coup franc direct**

Un **coup franc direct** est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

- donne ou essaie de donner un coup de pied à un adversaire ;
- fait un croche-pied à un adversaire ;
- saute sur un adversaire ;
- charge un adversaire ;
- frappe ou essaie de frapper un adversaire ;
- bouscule un adversaire ;
- tacle un adversaire.
- tient un adversaire ;
- crache sur un adversaire ;
- touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Un coup de pied de réparation (**penalty**) est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

#### **Tackling**

**Toute sorte de tacle pendant lequel l'adversaire sera touché est interdite et sera**

sanctionné d'un coup franc direct. (Pénalty dans la surface de réparation).

#### Fautes sanctionnées d'un coup franc indirect

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

- garde le ballon en main ou au pied pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain.
- ~~après avoir joué le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire.~~

**Pour les championnats de la LASEL cette règle ne sera pas appliquée. Une passe retour à son propre gardien est toujours autorisée.**

- touche le ballon des mains dans sa surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier.
- touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

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

- joue d'une manière dangereuse devant un adversaire.
- fait obstacle à la progression d'un adversaire.
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains.
- commet contre un coéquipier une des neuf infractions sanctionnées par un coup franc direct (lorsque commises contre un adversaire).

#### 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 ;
- 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 de trois pourra récupérer un joueur supplémentaire ;
- 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 ;
- 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 de trois pourra récupérer un joueur supplémentaire ;

- 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.

## **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.

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci.

Exécution

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.

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.

## **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 ;
- à 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 – Sortie de but (Abstoss)**

Une sortie 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.

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

Exécution

- Le ballon est dégagé à la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe qui défendait.

## **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.