

Indoor-Dames et Jeunes Filles

Règlement/Informations /Lois de Jeu

dames@football.lu

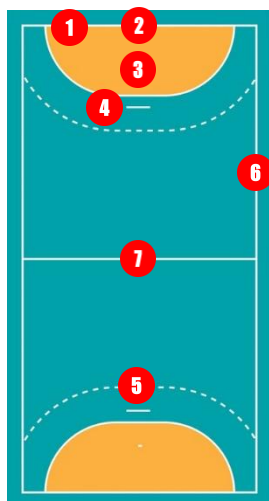
Les rencontres du Indoor Dames et Jeunes Filles, dans la mesure où les Lois de jeu FIFA Futsal ne prévoient pas de dérogation, se déroulent selon le règlement de la FLF.

Les Lois de Jeu appliquées sont les « Lois de Jeu FIFA FUTSAL », exception faite pour les dispositions ci-après :

- Un chronomètreur officiel (time – keeper) n'est pas utilisé. Le temps de jeu est contrôlé par l'arbitre. Pas d'arrêt de match pour les remises en jeu.
- La règle des fautes cumulables (accumulation des fautes, coups francs directs des 10 mètres à partir de la sixième faute cumulée de chaque équipe) n'est pas appliquée.
- Aucun « TIME OUT » ne sera permis pendant le tournoi.

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

LOI 1 – TERRAIN



Le terrain utilisé pour les tournois Indoor Dames et Jeunes Filles respecte les délimitations du terrain de handball, duquel sont à noter les dénominations suivantes :

1. Ligne de but ;
2. But ;
3. Surface de réparation ;
4. Ligne des 7.0 m ;
5. Ligne des 9.0 m ;
6. Ligne de touche ;
7. Ligne médiane.

LOI 2 – BALLON

Le ballon doit être :

- sphérique ;
 - en cuir ou dans une autre matière agréée ;
 - d'une circonférence comprise entre 62 cm et 64 cm ;
 - d'un poids compris entre 400 g et 440 g au début du match ;
 - d'une pression comprise entre 0,6 et 0,9 atmosphère (600-900 g/cm²) au niveau de la mer.
- Le ballon ne peut rebondir à plus de 65 cm ni à moins de 50 cm lors de son premier rebond lorsqu'il est lâché d'une hauteur de 2 m.

Les ballons en feutre sont interdits pour les matchs du Indoor Dames et Jeunes Filles.

Point #1 – 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.

Point #2 – Joueurs et remplaçants expulsés

Un joueur expulsé avant le coup d'envoi ne pourra être remplacé que par l'un des remplaçants désignés comme tels. Un remplaçant expulsé avant le coup d'envoi ne pourra pas être remplacé. Sous réserve de l'autorisation 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.

Point #3 – Procédure de remplacement

Un remplacement (« **fliegender Wechsel** ») peut être effectué quand le ballon est **en jeu ou hors du jeu**. Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

- le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche en traversant la zone de remplacements de son équipe.
- le remplaçant ne peut entrer sur le terrain de jeu avant que le joueur qu'il est amené à remplacer n'ait quitté le terrain.
- le remplaçant doit entrer sur le terrain par la zone de remplacement de son équipe.

Les zones de remplacement qui se trouvent dans la surface technique de l'équipe en question doivent être fixées avant chaque match par l'arbitre, qui en informera les accompagnateurs des équipes. (Marquage si possible)

Les joueurs de remplacement doivent porter des chasubles pendant toute la période où ils se trouvent sur le banc de remplacement dans leur zone technique. Cette chasuble doit être remise au joueur qu'il remplace.

LOI 4 – ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Point #1 – Couleurs

- Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre mais les distinguant aussi des arbitres.
- Si l'arbitre considère que la couleur des maillots des deux équipes est similaire, l'équipe nommée en premier dans l'annonce du match, doit porter des chasubles fournis par le club organisateur
- Chaque gardien doit porter une tenue de couleur nettement différente de celle des autres joueurs et des arbitres.

LOI 5 – ARBITRES

Les arbitres sont soit désignés par la FLF, soit des arbitres du club.

Point #1 – Frais d'arbitrage

Les clubs sont priés de bien vouloir prendre en charge les frais des arbitres (Indemnité de **30 EURO** + frais kilométrique (0,32€/km)) lors des différentes journées du tournoi Indoor Dames ou Jeunes Filles. Les fiches de frais et les feuilles de matchs devront ensuite être envoyées à la FLF endéans un délai de 2 jours afin qu'un remboursement puisse être effectué (*remboursement aux clubs seulement pour les arbitres de la FLF*).

LOI 7 – DUREE DU MATCH

Durée des matchs (total de 60 minutes par équipe lors d'un tournoi):

- **Tournoi à 7 équipes: 6 matchs à 1 x 10 minutes**
- **Tournoi à 6 équipes: 5 matchs à 1 x 12 minutes**
- **Tournoi à 5 équipes: 4 matchs à 1 x 15 minutes**
- **Tournoi à 4 équipes: 3 matchs à 2 x 10 minutes**
- **Tournoi à 3 équipes: 2 matchs à 2 x 15 minutes**

La fin du match est indiquée par le coup de sifflet final donné par l'arbitre et non pas par la sirène. Une demande de 10 minutes n'est pas autorisée lors d'un tournoi Indoor. Les différents matchs d'un tournoi débutent à l'heure prévue dans le programme détaillé établi par le Secrétariat Fédéral.

LOI 8 – 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.
 - Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur un coup d'envoi.

Point #1 – Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi une ligne de but ou une ligne de touche, que ce soit à terre ou en air ;
- le jeu a été arrêté par l'arbitre ;
- le ballon touche le plafond.

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 10 – DETERMINER LE RESULTAT D'UN MATCH

Point #1 – But marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux présentes « Lois du Jeu » n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.

Un but ne peut pas être validé si le gardien de but de l'équipe qui attaque lance le ballon de la main depuis sa surface de réparation et qu'il est le dernier joueur à toucher le ballon. Dans ce cas le jeu est repris par un coup de pied de but en faveur de l'équipe adverse.

Un but peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain.

Point #2 – Equipe victorieuse

L'équipe qui marque le plus grand nombre de buts remporte la victoire.

- En cas de victoire, l'équipe remporte trois points.
- En cas de match nul, chaque équipe remporte un point.
- En cas de défaite, l'équipe ne remporte aucun point.

Point #3 – Classement

Les équipes sont classées en fonction des points remportés tout au long du tournoi.

En cas d'égalité de points, les critères suivants sont pris en considération afin d'établir un classement définitif :

- 1. La confrontation directe.**
- 2. Le nombre de matches gagnés.**
- 3. Le plus grand nombre de buts marqués.**
- 4. La différence de buts.**
- 5. Tirage au sort (effectué par le Secrétariat Fédéral)**

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

LOI 12 – FAUTES ET INCORRECTIONS

Les fautes se sanctionnent d'un coup franc direct, d'un coup franc indirect ou d'un coup de pied de réparation (penalty).

Point #1 – 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.

**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).*

Point #2 – 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 pendant plus de quatre secondes dans sa surface de réparation.*
- *touche le ballon des mains dans sa surface de réparation sur une passe bottée volontairement 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).*

Point #3 – Sanctions disciplinaires

Pour le championnat Indoor Dames et Jeunes Filles, 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 :

Sous réserve de l'autorisation de l'arbitre, un remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu 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.

Point #4 – Carton rouge

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

Sous réserve de l'autorisation 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. **Un entraîneur renvoyé du terrain est suspendu pour le reste du tournoi et doit quitter la zone technique.**

Lorsqu'une équipe quitte le terrain avant la fin du match, l'équipe est éliminée pour le reste du tournoi.

Les coups francs sont soit directs, soit indirects.

Point #1 – Coup franc direct

Le ballon pénètre dans le but

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.
- 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.

Point #2 – Coup franc indirect

Signal de l'arbitre

Les arbitres signalent un coup franc indirect en levant le bras au-dessus de la tête. Ils maintiennent leur bras dans cette position pendant l'exécution du coup franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou ne soit plus en jeu.

Le ballon pénètre dans le but

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

- Si le ballon pénètre 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.

Point #3 – Exécution

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

Point #4 – Lieu d'exécution du coup franc et distance de l'adversaire.

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.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- Selon le type d'infraction, le coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du 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 frappé directement hors de la surface de réparation.
- Un coup franc accordé dans la surface de réparation peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.

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.
- Le ballon est en jeu à partir du moment où il est botté et où a bougé.
- 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 quatre secondes à le faire :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le jeu allait reprendre (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

LOI 14 – COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY).

La ligne de penalty se trouve à 7 mètres de la ligne de but.

Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et lorsque le ballon est en jeu, commet l'une des infractions pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.

Du temps additionnel doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin d'une des périodes du temps réglementaire.

Position du ballon et des joueurs

- Le ballon doit être placé sur la ligne de réparation.
- Le joueur exécutant le coup de pied de réparation doit être clairement identifié.
- Le gardien de but de l'équipe en défense doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.
- Tous les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver sur le terrain de jeu, hors de la surface de réparation, derrière la ligne des 7 mètres et au moins à 5 mètres de la ligne de réparation.

LOI 15 – RENTREE 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.

Point #1 – 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

Point #2 – Exécution

Il existe un seul type de rentrée de touche :

- la rentrée de touche au pied.

La rentrée de touche doit être effectuée dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.

LOI 16 – COUP DE PIED DE BUT (ABSTOSS)

Un coup de pied de but est accordé 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 un coup de pied de but.

Point #1 – 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.
- La sortie de but doit s'effectuer dans les quatre secondes suivant le moment où le gardien est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est lancé directement hors de la surface de réparation.

Si la sortie de but n'est pas effectuée dans les quatre 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.

LOI 17 – COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

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 et sans qu'un but ait été marqué.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Les joueurs adverses doivent se tenir au moins à cinq mètres du ballon tant que le ballon n'est pas en jeu.

Point #1 – Exécution

- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- L'exécutant doit effectuer le coup de pied de coin dans les quatre secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.

ORGANISATION

Chaque équipe est priée de présenter sa feuille de match aux responsables/arbitres du tournoi au moins une ½ heure avant son 1er match! Une équipe doit présenter ses licences (ou carte identité) aux responsables/arbitres de tournoi. En cas de non-présentation d'une pièce d'identité, le joueur n'est pas qualifié à participer aux différents matchs du tournoi.

Pour chaque match d'un tournoi, l'équipe citée en premier lieu dans le programme officiel a toujours le droit de donner le coup d'envoi initial.

- L'entrée est gratuite pour les différents tournois.
- Un forfait d'une équipe sera sanctionné par une amende de **18.00 EURO** (art.106)
- Mise à disposition des halls sportifs: Somme de 50 EURO pour le club organisateur, payé par la FLF.
- Une équipe, qui fait forfait lors d'un tour est éliminé du tournoi Indoor 2018-2019.

