



# REGLEMENT ANIM'FUTSAL

---



Photo F.F.F.

**Article 1.** Le tournoi d'ANIM'FUTSAL est organisé par le club de football de .....  
salle ..... les .....

**Article 2.** .....décline toute responsabilité en cas de vol ou d'accident, tant à  
l'intérieur qu'à l'extérieur de la salle, et ce pendant toute la durée du tournoi.

**Article 3.** Les règles générales sont conformes au règlement de la F.F.F. Les modalités particulières  
suivantes seront appliquées.

**Article 4.** Un joueur ou un dirigeant ayant une attitude incorrecte envers un adversaire, un arbitre, le comité  
(agression, insulte...) sera exclu définitivement du tournoi.

**Article 5.** En dehors de ce règlement, et pour tout litige ou cas particulier, ..... se réserve  
le droit de trancher, et ceci sans appel.

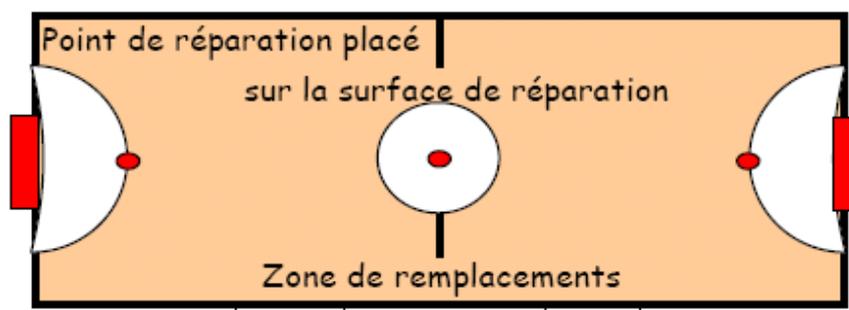
**Article 6.** Seuls les joueurs licenciés peuvent participer à l'épreuve pour le club.

**Article 7.** La présentation des licences est obligatoire pour chaque rencontre prévue à l'article 141 des  
règlements précités.

**Article 8.** Une feuille d'arbitrage est établie pour chaque rencontre, comme prévu à l'article 139 des  
règlements précités.

### Article 9. Loi I : terrain de jeu

- Terrain de jeu : longueur de 25 à 42 mètres – largeur de 15 à 25 mètres.
- Surface de réparation de 6 mètres (cf. handball).
- Point de réparation à 6 mètres.
- Point de Pénalité à 9 mètres.
- Buts fixés solidement au sol ou au mur d'une largeur de 3 mètres et d'une hauteur de 2 mètres.



### Article 10. Loi II : ballon

Les ballons sont spécifiques au futsal taille 3 (U9 – U11), taille 4 (U13).  
(Les Ballons en Feutre ne sont pas autorisés).



### Article 11. Loi III : nombre de joueurs

Cinq joueurs maximums sur l'aire de jeu dont l'un sera gardien de but.

..... remplaçants volants au maximum.

Les remplacements sont effectués devant le banc de touche de l'équipe concernée, le joueur remplaçant entrant après la sortie du joueur remplacé.

### Article 12. Loi IV : équipement des joueurs

- Chaussures de type tennis ou stabilisées sans crampons
- Culottes courtes, sauf gardien
- Protèges tibias

### **Article 13. Loi VIII : durées des matches**

La durée d'une partie est fonction du nombre d'équipes participantes. En tout état de cause, la participation totale des joueurs au cours de la même journée ne peut excéder la durée normale d'une rencontre de plein air. Les prolongations sont interdites.

En cas de résultat nul au terme de la partie, les adversaires peuvent être départagés par une série de jonglages réalisées en début de tournoi, ou tout autre type de défi.

L'épreuve des tirs au but est fortement déconseillée sur le plan de l'esprit en Foot Animation.

Durée des matches .....

### **Article 14. Loi IX : coup d'envoi et reprise du jeu**

Les mêmes règles du football à 11 en plein air sont observées mais l'adversaire se place à 3 mètres.

Il est possible de marquer un but directement du coup d'envoi.

### **Article 15. Loi X : ballon en jeu et hors jeu**

Les mêmes règles que le football à 11 en plein air sont observées.

Si le ballon frappe le toit de la salle, il y a « remise en jeu à la touche » au niveau de l'impact pour l'équipe adverse.

### **Article 16. Loi XI : but marqué**

Les mêmes règles que le football à 11 en plein air sont observées mais l'adversaire doit être à 3 mètres pour la remise en jeu au centre.

### **Article 17. Loi XII : fautes et comportement anti-sportif**

Tous les coups francs sont directs.

Le joueur qui commet intentionnellement l'une des onze fautes suivantes sera pénalisé d'un coup franc direct, ou d'un coup de pied de réparation si la faute est commise dans la surface de réparation :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire.
- passer un croc en jambe à un adversaire (faire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire avec la jambe ou en se baissant devant ou derrière lui).
- sauter sur un adversaire (tout contact physique volontaire est interdit).
- charger un adversaire violemment ou dangereusement.
- charger par derrière un adversaire ou le pousser.
- frapper ou essayer de frapper un adversaire, ou cracher sur lui.
- tenir un adversaire.
- *charger un adversaire de l'épaule (spécifique futsal).*

- *s'élancer en glissant pour tenter de jouer le ballon dans les pieds d'un adversaire (tacle glissé). On ne défend que debout (spécifique futsal). Le tacle d'interception (aucun adversaire autour du ballon et du joueur) est autorisé pour empêcher un ballon de sortir ou de rentrer dans le but.*

- manier un ballon avec la main ou le bras sauf pour le gardien dans sa surface.

Le gardien de but reste le seul joueur pouvant plonger, tacler ou autre, à condition qu'il soit dans sa propre surface de réparation, et qu'il ne commette aucune faute. A partir du moment où il sort de sa surface de réparation, il devient sanctionnable au même titre que n'importe quel autre joueur.

Le gardien de but ne peut reprendre à la main un ballon qui lui vient volontairement d'un de ses partenaires (sauf en U11) : dans ce cas, le coup franc direct sera tiré depuis le point le plus proche de la faute, sur la ligne des 6m. Un mur à 5 mètres est autorisé.

### **Article 18. Loi XIII : coups francs**

Les coups francs sont directs : l'adversaire doit se trouver à 5 mètres au moins du ballon.

Le tireur sera obligatoirement le joueur ayant subi la faute.

L'exécutant doit procéder au coup franc dans les 4 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon sinon il y a coup franc pour l'adversaire à condition que les joueurs adverses aient respecté la distance réglementaire.

### **Article 19. Loi XV : coup de pied de réparation et coup de pied de pénalité**

Le *coup de pied de réparation* (Pénalty) est exécuté sur la ligne des 6 mètres, au point de réparation, pour toutes fautes commises dans la surface de réparation. Le gardien doit rester sur sa ligne de but.

Les joueurs ne tirant pas se placeront derrière la ligne des 9 mètres (cf. lignes de Hand-ball)

Le *coup de pied de pénalité* est exécuté sur la ligne des 9 mètres lorsqu'une équipe commet plusieurs fautes très graves à répétition en dehors de sa propre surface de réparation mais dans son propre camp. Le gardien peut s'avancer de 3 mètres. Les joueurs ne tirant pas se placeront à 5 mètres du ballon.

Pour les deux cas, le tireur reste obligatoirement le joueur ayant subi la faute.

### **Article 20. Loi XVI : rentrée de touche au pied**

La remise en jeu est effectuée au pied à l'endroit de la sortie du ballon, le tireur ayant les pieds sur ou à l'extérieur de la ligne de touche, et le ballon placé sur la ligne de touche. Les adversaires se placeront à 5 mètres du ballon.

L'exécutant doit procéder à la remise en jeu dans les 4 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon sinon la rentrée de touche passe à l'adversaire à condition que les joueurs adverses aient respecté la distance réglementaire.

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

### **Article 21. Loi XVII : dégagement du ballon**

Après une sortie de but, le ballon est remis en jeu par le gardien, à la main, d'un point quelconque de la surface de réparation : les joueurs adverses doivent rester situés à l'extérieur de la surface de réparation.

Un but ne peut être marqué directement sur un dégagement du ballon par le gardien.

Le gardien doit procéder à la sortie de but dans les 4 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon sinon un coup franc direct sera donné à l'équipe adverse depuis le point le plus proche de la faute, sur la ligne des 6m. Un mur à 5 mètres est autorisé.

De même, lorsque le gardien récupère le ballon suite à un arrêt ou une action de jeu, il doit également procéder au dégagement dans les 4 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon sinon un coup franc direct sera donné à l'équipe adverse depuis le point le plus proche de la faute, sur la ligne des 6m.

Un mur à 5 mètres est autorisé.

Suite à un arrêt ou une action de jeu, le Gardien ne peut pas dégager au pied, sauf s'il met le ballon au sol.

### **Article 22. Loi XVIII : coup de pied de coin**

L'adversaire doit être à 5 mètres minimum.

L'exécutant doit procéder au coup de pied de coin dans les 4 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon sinon une sortie de but sera signalée au bénéfice de l'adversaire, à condition que les joueurs adverses aient respecté la distance réglementaire.

### **Article 23. Exclusion d'un joueur**

Lorsqu'un joueur est exclu, il ne pourra plus participer à la rencontre en cours et son équipe ne pourra le remplacer sur le terrain de jeu que 2 minutes effectives après son exclusion.

Le comité d'organisation du Tournoi se réserve le droit d'autoriser ou non le ou les joueur(s) exclu à pouvoir participer à la suite du tournoi.

**Nota : En futsal, tout contact physique volontaire, tout tacle ou tacle glissé et toute charge de l'épaule sont interdits. LE HORS JEU N'EXISTE PAS.**

L'organisateur du Tournoi,  
(Signature + Cachet du Club)

# **HOMOLOGATION DE TOURNOI ANIM'FUTSAL**

*(Modèle Type)*

**Article I** : Le Club de \_\_\_\_\_  
N° \_\_\_\_\_ organise les \_\_\_\_\_ (date), un tournoi de  
Football réservé aux équipes : U11 ou U13.

**Article II** : Il sera disputé par des équipes appartenant à des clubs affiliés à la F.F.F.

Les joueurs seront **obligatoirement licenciés** et la **licence sera exigée**.

**Article III** : Un droit d'engagement de \_\_\_\_\_ sera perçu et susceptible de confiscation en cas de forfait.

**Article IV** : Un tirage au sort sera organisé en présence des Sociétés invitées 15 jours avant la date du tournoi.

**Article V** : Mode de Tournoi : Matches éliminatoires, poules de classement, ½ finale, finale, etc...

Programme avec dates et heures.

Durée des rencontres.

Attention particulière pour le Foot Animation : pas de prolongation, en cas de nul, il est fortement conseillé d'éviter les coups de pieds de réparation (Défi Jonglage par exemple).

Remplacement de X joueurs.

**Article VI** : Le club organisateur se chargera de l'établissement des feuilles de matchs et les enverra obligatoirement au District Côte d'Opale, Avenue Beaupré – BP 16 – 62250 MARQUISE, dans les **48 heures**, au delà une amende de 5 Euros sera appliquée. En cas de non retour au bout de 8 jours, l'amende sera de 20 Euros. Le Comité d'organisation règle les différents. Les fautes graves sont jugées par les Commissions compétentes du District Côte d'Opale après rapport des arbitres.

**Article VII** : Le club organisateur décline toute responsabilité en cas d'accident.

**Article VIII** : La liste des clubs invités sera fournie avec la demande d'homologation du tournoi.

**Article IX :** Pour homologation du District Côte d'Opale, un exemplaire du présent règlement sera adressé au District Côte d'Opale, Avenue Beaupré – BP 16 – 62250 MARQUISE, **un mois minimum avant la date envisagée pour le tournoi.** Nous vous rappelons qu'une amende de 152 Euros est appliquée au club qui organise un tournoi sans autorisation.

**Article X :** Les clubs labellisés seront tenus de respecter les règlements & les homologations types de l'Anim'futsal sous peine de perdre leur Label.

**Article XI :** Quelque soit la formule du tournoi utilisée, c'est l'esprit du Football d'Animation qui devra ressortir (amusement, fête et plaisir), et non le désir de remporter le tournoi. Le club organisateur sera le premier garant du bon état d'esprit régnant autour de son tournoi. Un délégué du District pourra être présent et intervenir en cas de non application.

**Article XII :** L'homologation et le règlement du tournoi devront être affichés dans la salle. Un responsable majeur de chaque équipe devra les signer.

à ..... le .....  
Le Président ou le Secrétaire  
du Club organisateur  
*(signature et cachet obligatoire)*

**PS : N'hésitez pas à joindre en annexe tout document complémentaire.**

**AVIS DU DISTRICT :**