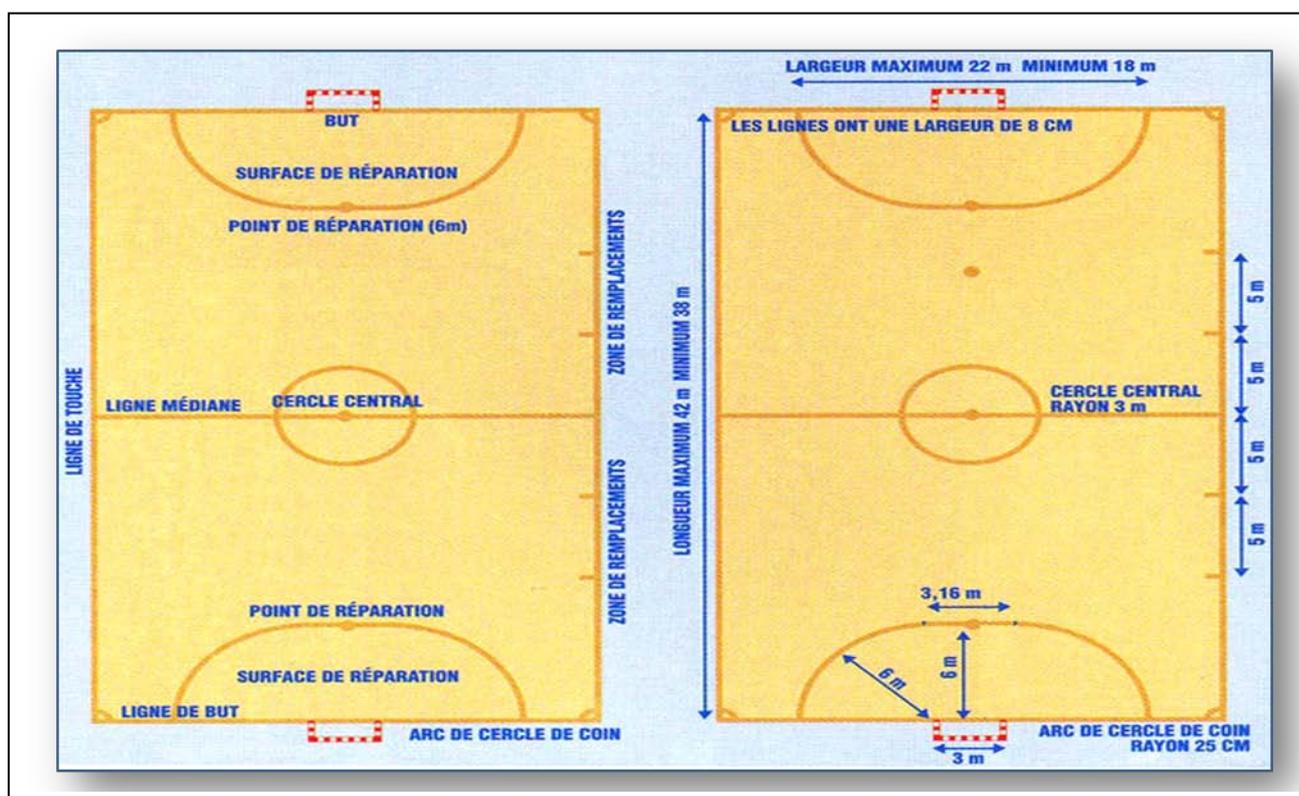


REGLEMENT SPECIFIQUE FUTSAL

TERRAIN DE JEU

- Terrain de Hand-ball (intérieur ou extérieur).
- Longueur 38 mètres minimum/ 42 mètres maximum.
- Largeur 18 mètres minimum/ 22 mètres maximum.
- Ballon spécifique futsal de taille 4 (circonférence de 62 à 64 cm, poids de 400 à 440 gr). Ballon de feutrine INTERDIT.
- Si le ballon en jeu devient défectueux, une balle à terre sera effectuée à l'endroit même où il est devenu défectueux.



NOMBRE DE JOUEURS

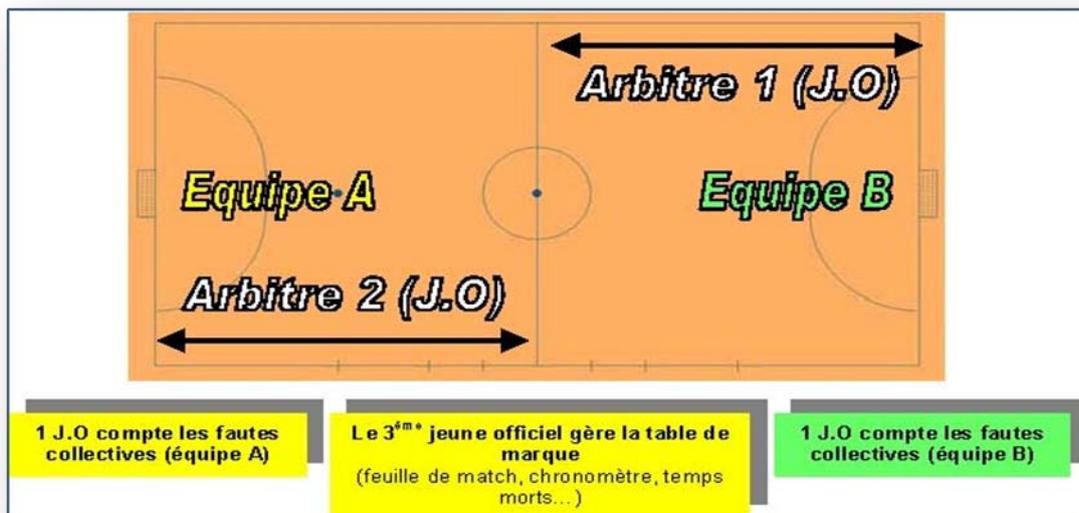
- 5 dont le gardien (*5 remplaçants maximum**).
- Nombre illimité de remplacements.
- Remplacement à tout moment de la partie dans la zone des 5 mètres devant le banc.
- Si un joueur n'a pas passé cette ligne des 5 mètres et que le remplaçant est entré, le jeu est arrêté et un Coup Franc Indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de la faute.
- Le match sera arrêté si l'une des équipes compte moins de trois joueurs (dont le gardien) sur le terrain.
- Les changements peuvent s'effectuer à tout moment de la partie (ballon en jeu ou non).

✚ EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DES JOUEURS

- Maillots de couleurs identiques numérotés, short, chaussettes traditionnelles, protège-tibias et chaussures types tennis.
- Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement.
- L'équipement et la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes et pour les autres. Ce point s'applique aussi aux bijoux en tout genre.

✚ ARBITRAGE (Jeunes Officiels)

- *Co-arbitrage :*
Chaque arbitre gère sa moitié de terrain.
Il gère également l'autre moitié de terrain pour les sorties de touche.*
- Les 2 arbitres sont placés à l'opposé.
- Un 3^{ème} jeune officiel gère le chronomètre (temps de jeu, temps mort) et la feuille de match*.
- Deux jeunes officiels sont chargés de la comptabilisation des fautes collectives (1 JO par équipe)*.



✚ FAUTES ET COMPORTEMENT

- Pas de contacts (définition du contact : interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon en touchant le joueur avant le ballon).
- Tacles interdits dans les duels y compris pour le gardien de but.
- *Il n'y a pas de règle de l'avantage **

1/4 Fautes collectives

- Tous les **Coups Francs Directs** sont comptabilisés par des fautes collectives
- Remise à zéro des fautes collectives à la mi-temps.
- *Coup franc à 7 mètres * (sans mur, gardien les pieds sur sa ligne de but *) à partir de la X^{ème} faute collective dans une mi-temps (cf tableau ci-dessous). Il sera tiré même si le buzzer retentit.*
- Les fautes suivantes sont également sanctionnées par un coup franc à 7 mètres. **Exemple :** Pour une mi-temps de 10 minutes. Coup franc à 7 m à la 4^{ème} faute collective. Coup franc à 7 m à la 5^{ème} faute collective (idem 6^{ème} faute, 7^{ème} faute, 8^{ème} faute...)

Tableau du nombre de fautes collectives par mi-temps *

| | | Coup franc (à 7 mètres)* |
|-------------------|-----------------|-----------------------------------|
| <i>6 minutes</i> | <i>2 fautes</i> | <i>à la 3^{ème} faute</i> |
| <i>8 minutes</i> | <i>2 fautes</i> | <i>à la 3^{ème} faute</i> |
| <i>10 minutes</i> | <i>3 fautes</i> | <i>à la 4^{ème} faute</i> |
| <i>12 minutes</i> | <i>3 fautes</i> | <i>à la 4^{ème} faute</i> |
| <i>13 minutes</i> | <i>3 fautes</i> | <i>à la 4^{ème} faute</i> |
| <i>15 minutes</i> | <i>3 fautes</i> | <i>à la 4^{ème} faute</i> |
| <i>17 minutes</i> | <i>4 fautes</i> | <i>à la 5^{ème} faute</i> |
| <i>20 minutes</i> | <i>4 fautes</i> | <i>à la 5^{ème} faute</i> |
| <i>25 minutes</i> | <i>5 fautes</i> | <i>à la 6^{ème} faute</i> |
| <i>30 minutes</i> | <i>5 fautes</i> | <i>à la 6^{ème} faute</i> |

 **Coup-Franc Direct**



- Les coups francs directs sont comptabilisés au niveau des fautes collectives.
- Le ballon doit être immobile.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.
- Le même joueur ne peut pas toucher deux fois de suite le ballon (sinon CFI pour équipe adverse).
- Il doit être exécuté dans les quatre secondes.
- Le coup franc direct est exécuté à l'endroit où la faute est commise sauf quand celle-ci a été commise dans la surface de réparation, il sera alors procédé à un tir au but.

Les fautes et comportement antisportif doivent être sanctionnés par un Coup Franc Direct lorsque le joueur :

- ☞ Donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire
- ☞ Fait ou essaie de faire un croche pied à l'adversaire
- ☞ Saute sur un adversaire
- ☞ Charge un adversaire (même avec l'épaule)
- ☞ Frappe ou essaie de frapper un adversaire
- ☞ Bouscule un adversaire
- ☞ Crache sur un adversaire
- ☞ Touche intentionnellement le ballon des mains
- ☞ Tacle un adversaire en duel



- Le ballon doit être immobile.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.
- Le même joueur ne peut pas toucher deux fois de suite le ballon (sinon CFI pour équipe adverse).

Les fautes et comportement antisportif doivent être sanctionnés par un **Coup Franc Indirect** lorsque le joueur :

- ☞ Joue de manière dangereuse
- ☞ Effectue un changement hors zone ou un mauvais changement
- ☞ Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire lorsque le ballon n'est pas joué
- ☞ Empêche volontairement le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- ☞ Perd sa chaussure sur le terrain
- ☞ Ne respecte pas la règle des 4 secondes

Un Coup Franc Indirect est accordé à l'équipe adverse **lorsque le gardien de but** commet l'une des **fautes suivantes** :

- ☞ Touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe bottée volontairement par un coéquipier
- ☞ Touche ou contrôle le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier
- ☞ Contrôle le ballon des mains pendant plus de 4 secondes
- ☞ *Touche deux fois de suite le ballon sur une relance ou remise en jeu **
- ☞ Perd sa chaussure sur le terrain
- ☞ Ne respecte pas la règle des 4 secondes

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit de la faute sauf lorsqu'elle est commise dans la surface.

Dans ce cas, le ballon sera posé sur la ligne de réparation à l'endroit le plus près de la faute.



Carton blanc *

- *Le carton blanc entraîne une exclusion temporaire. Elle sera d'une durée de 2 minutes *.*
- *Le carton blanc a un objectif uniquement préventif et éducatif *.*
- *1 seul carton blanc par mi-temps et par équipe *.*

L'arbitre utilisera le carton blanc dans les cas suivants :

- ☞ Le joueur se rend coupable d'un comportement antisportif (exemple : simulation)
- ☞ Il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- ☞ Il enfreint avec persistance les lois du jeu
- ☞ Il retarde la reprise du jeu
- ☞ Il ne respecte pas la distance requise lors d'une touche, d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc
- ☞ Il quitte délibérément le terrain de jeu ou pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre



Carton jaune (1 point de pénalité pour l'équipe *)

- Le carton jaune entraîne une exclusion temporaire. Elle sera d'une durée de 2 minutes.
- L'arbitre utilisera le carton jaune dans les cas suivants :

- ☞ Le joueur se rend coupable d'un comportement antisportif (exemple : simulation)
- ☞ Il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- ☞ Il enfreint avec persistance les lois du jeu
- ☞ Il retarde la reprise du jeu
- ☞ Il ne respecte pas la distance requise lors d'une touche, d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc
- ☞ Il quitte délibérément le terrain de jeu ou pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre

Carton rouge (3 points de pénalité pour l'équipe *)

- Le carton rouge entraîne une exclusion définitive du joueur pour le match (infériorité numérique).
- *Le joueur qui reçoit un carton rouge sera exclu pour la totalité du tournoi * (sauf lors des championnats de France ou une commission de discipline sera organisée pour définir le degré de sanction).*
- L'arbitre utilisera le carton rouge dans les cas suivants :

- ☞ Le joueur se rend coupable d'une faute grossière
- ☞ Le joueur se rend coupable d'un acte de brutalité
- ☞ Il joueur crache sur un adversaire
- ☞ Il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers
- ☞ Il reçoit un deuxième carton jaune au cours du même match

GARDIEN DE BUT

- Un gardien de but ne peut pas saisir avec les mains une passe bottée volontairement par un coéquipier (CFI pour l'équipe adverse).
- Si le gardien s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface, CFD pour l'équipe adverse.
- Le gardien doit remettre en jeu le ballon exclusivement à la main dans les 4 secondes. Le ballon devant sortir de la zone des 6 mètres (Il ne peut pas le rejouer sans qu'un partenaire n'ait touché le ballon). Si non respect de ces règles, CFI pour l'équipe adverse.
- Tacle interdit pour le gardien dans les duels (CFD pour l'équipe adverse).

COUP DE PIED DE REPARATION

Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui dans sa propre surface de réparation, alors que le ballon est en jeu, commet une des infractions pour lesquelles un Coup Franc Direct doit être accordé.

Point de réparation à 6 mètres de la ligne de but.

Joueurs adverses et partenaires à 5 mètres.

Le gardien a les pieds sur la ligne de but.

Exécuté même si le buzzer retentit.

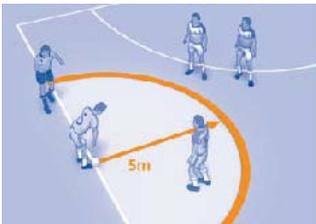


COUP D'ENVOI

- Le coup d'envoi est déterminé par tirage au sort. Le vainqueur choisit son camp. L'autre équipe donne le coup d'envoi.
- Le coup d'envoi est réalisé vers l'avant et les joueurs adverses sont à 3 mètres (derrière le rond central).
- Un but peut être marqué DIRECTEMENT sur le coup d'envoi.

RENTREE DE TOUCHE

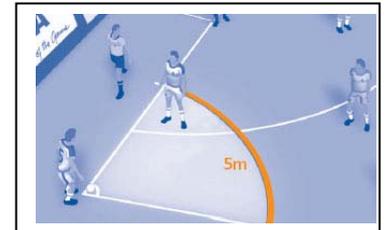
- Exclusivement au pied (ballon arrêté sur la ligne et prise d'élan à l'extérieur du terrain, sinon CFI pour l'équipe adverse).
- Pas de but direct
- Exécution dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'arbitre a commencé le décompte, où les joueurs adverses seront à 5 mètres, sinon touche à refaire pour l'équipe adverse*.
- Rentrée de touche accordée à l'équipe adverse lorsque le ballon touche le plafond ou tout autre élément extérieur. La rentrée de touche sera effectuée à hauteur de l'impact.



Le ballon doit sortir entièrement pour que l'équipe adverse obtienne une rentrée de touche

COUP DE PIED DE COIN

- Uniquement au pied.
- Joueurs adverses à 5 mètres.
- Exécution dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'arbitre a commencé le décompte sinon CFI pour l'équipe adverse*.



BUT MARQUE

- Un but peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain.
- Le ballon doit franchir totalement la ligne.
- Le gardien de but ne peut pas marquer sur une relance à la main.
- Le ballon doit franchir la ligne avant que le buzzer ne retentisse



LE TEMPS MORT

- Il est possible de demander un temps mort d'une minute par mi-temps.
- La demande doit être faite à la table de marque
- Le temps mort sera effectif au premier arrêt de jeu suivant la demande

HORS JEU

- Pas de hors-jeu en futsal

SERIE DES TIRS AU BUT

- Tirage au sort, le vainqueur choisit s'il tire en premier ou en second.
- 5 tirs effectués parmi les 10 joueurs figurants sur la feuille de match (pas obligatoirement ceux qui ont terminé la rencontre).
- Si une équipe compte moins de 10 joueurs, l'équipe qui en a 10 choisira le même nombre de tireurs que l'équipe adverse.
- Si suite aux 5 tirs, l'égalité entre les deux équipes demeure. Il sera procédé à la mort subite avec l'un puis l'autre tireur restant dans chaque équipe.
- Si l'égalité demeure lorsque tous les tireurs ont botté, on continue la mort subite en conservant l'ordre de passage réalisé précédemment.

LE TEMPS DE JEU MAXIMUM (A TITRE INDICATIF)

Equipe établissement

| | Minime Fille | Minime Garçon | Cadette Junior | Cadet |
|---|---------------------|----------------------|-----------------------|---------------|
| Durée pour 1 match dans la journée | 2 × 25 | 2 × 25 | 2 × 25 | 2 × 25 |
| Durée pour 2 matches dans la journée | 2 × 12 | 2 × 12 | 2 × 12 | 2 × 10 |
| Durée totale de jeu pour une journée | 50 | 50 | 60 | 50 |

Equipe Excellence

| | Minime Garçon | Cadet Cadette |
|------------------------------------|----------------------|----------------------|
| 1 match par jour | 2 × 20 | 2 × 25 |
| Durée d'un match en tournoi | 2 × 10 | 2 × 12 |

Coupe de France

| | Junior Sénior (G/F) |
|---|----------------------------|
| 1 match par jour | 2 × 30 |
| Durée pour 2 matches dans la journée | 2 × 15 |
| Durée totale de jeu pour une journée | 60 |

Retrouvez toutes les informations sur le futsal UNSS en vous rendant à l'adresse suivante (livret je suis JO en futsal, QCM, règlement...) :

<http://futsal5.fr>

** Toutes les informations en italique sont des adaptations UNSS par rapport au règlement futsal de la fédération française de foot.*