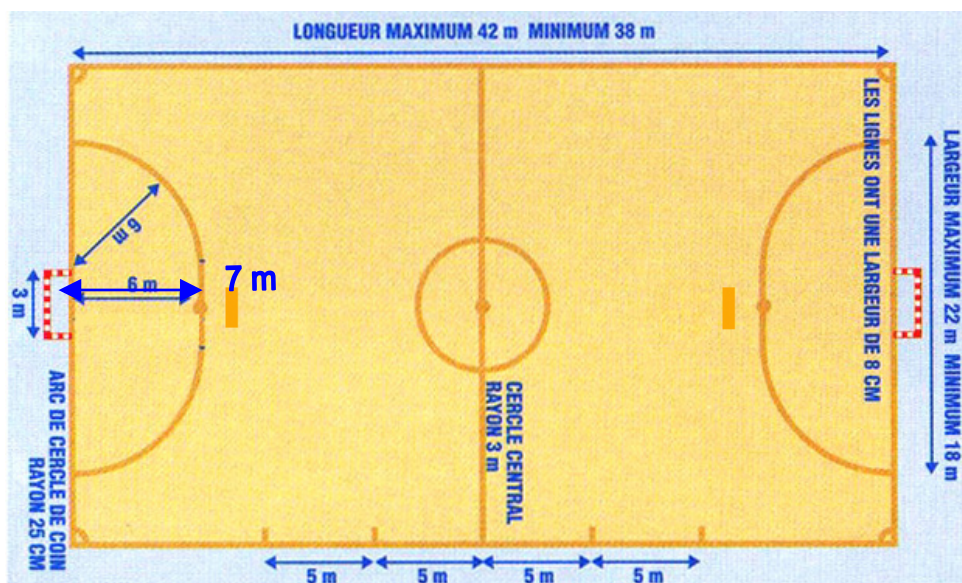




REGLEMENT SPECIFIQUE FUTSAL UNSS

□ **Terrain de jeu :**

- Terrain de hand-ball (intérieur ou extérieur).
Longueur 25 mètres minimum / 42 mètres maximum
Largeur 15 mètres minimum / 25 mètres maximum



- Ballon spécifique futsal de taille 4 – circonférence 62 à 64 cm, poids 400 g à 440 g (pas de ballon feutrine).
- Si le ballon en jeu devient défectueux, une balle à terre sera effectuée à l'endroit même ou il est devenu défectueux.

□ **Nombre de joueurs :**

- 5 dont le gardien (*5 remplaçants au maximum**).
- Nombre illimité de remplacements.
- Remplacement à tout moment de la partie dans la zone des 5 mètres comme au hand.
- Si un joueur n'a pas passé cette ligne des 5 mètres et que le remplaçant est rentré, 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 en jeu).

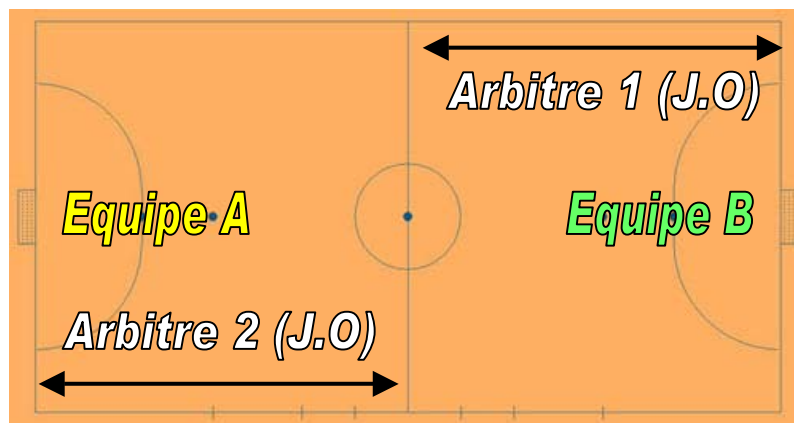
□ **Equipements obligatoires des joueurs :**

- Maillots de couleurs identiques numérotés, short, chaussettes traditionnelles, protège-tibias, 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)*.



1 J.O compte les fautes collectives (équipe A)

Le 3^{ème} jeune officiel gère la table de marque
(feuille de match, chronomètre, temps morts)

1 J.O compte les fautes collectives (équipe B)

□ 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.



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) à partir de la X^{ème} faute collective dans une mi-temps (cf tableau ci-dessous).
- 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 *

Temps de jeu	Nombre de fautes collectives maximum (sans sanction)	Coup franc (à 7 mètres)*
6 minutes	2 fautes	à la 3 ^{ème} faute
8 minutes	2 fautes	à la 3 ^{ème} faute
10 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
12 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
13 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
15 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
17 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
20 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
25 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute
30 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute

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.
- 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.
- ✓ Tient un adversaire.
- ✓ Crache sur un adversaire.
- ✓ Touche intentionnellement le ballon des mains.
- ✓ Tacle un adversaire dans un duel.

Coup-franc indirect

- 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.



Coup franc indirect

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés par un coup franc indirect lorsque le joueur :

- ✓ Joue de manière dangereuse.
- ✓ 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.

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui commet l'une des fautes suivantes :

- ✓ Il touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe bottée volontairement par un coéquipier.
- ✓ Il touche ou contrôle le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.
- ✓ Il contrôle le ballon des mains pendant plus de 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 proche 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 anti-sportif (ex : 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 pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.
- ✓ Il quitte délibérément 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. **

- Le joueur se rend coupable d'un comportement anti-sportif (ex : 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 pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.
- Il quitte délibérément 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)*
- Le joueur se rend coupable d'une faute grossière.
- Le joueur se rend coupable d'un acte de brutalité.
- Le joueur crache sur un adversaire.
- Il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers.
- Il reçoit un second carton jaune au cours du même match.

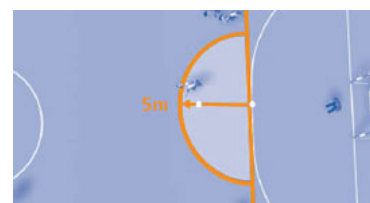
□ **Gardien de but**



- Un gardien ne peut pas saisir avec les mains une passe bottée délibérément par un coéquipier (coup franc indirect pour l'équipe adverse).
- Si le gardien s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface (coup franc direct pour l'équipe adverse).
- Le gardien doit remettre le ballon en jeu exclusivement à la main : dans les 4 secondes et le ballon doit sortir de la zone des 6 mètres (coup franc indirect pour l'équipe adverse s'il ne respecte pas les 4 secondes, s'il touche deux fois de suite le ballon).
- Tacle interdit pour le gardien dans les duels (coup franc direct).

□ **Coup de pied réparation :**

- 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 à les pieds sur sa ligne de but.

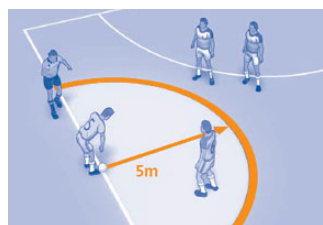


□ **Coup d'envoi :**

- Le choix du camp est déterminé par un tirage au sort, le vainqueur choisit son camp et l'autre équipe donne le coup d'envoi.
- Coup d'envoi vers l'avant et joueurs adverses à 3 mètres (derrière le rond central).
- Un but peut être marqué directement sur le coup d'envoi.



□ **Rentrée de touche :**

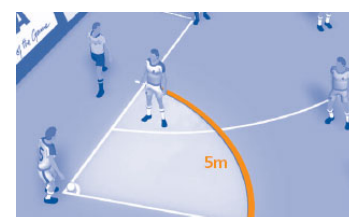


Le ballon doit sortir entièrement pour que l'équipe adverse obtienne une rentrée de touche.

- Exclusivement au pied : ballon arrêté sur la ligne.
- Pas de but direct.
- Joueurs adverses à 5 mètres.
- Exécution dans les 4 secondes à compter de l'instant où le ballon est placé sur la ligne, ou les joueurs adverses seront à cinq 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 sur un côté à hauteur de l'impact.

□ **Coup de pied de coin**

- Uniquement aux pieds.
- Joueurs adverses à 5 mètres.
- Exécution dans les 4 secondes à compter de l'instant où le ballon est placé dans l'arc de cercle, sinon coup franc indirect pour l'équipe adverse.



□ **But marqué**

- 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 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.

❑ **Le hors-jeu**

- Pas de hors-jeu en futsal.

❑ **Série des tirs au but**

- Tirage au sort le vainqueur choisit si il tir en premier ou en second.
 - 5 tirs effectués par 5 joueurs parmi les 10 (pas obligatoirement ceux qui ont terminé la rencontre).
 En cas d'égalité, les 5 autres joueurs devront tirer, jusqu'à ce qu'une équipe ait obtenu un but de plus que l'autre pour un nombre identique de tirs effectués.

❑ **Le temps de jeu maximum (à titre indicatif)**

	ORGANISATION	DÉBUTANTS
TOTAL DU TEMPS DE JEU POUR UNE ÉQUIPE (SANS ARRÊT DE JEU DÉCOMPTÉS)		MAXIMUM 30'
2 ÉQUIPES A B : UN MATCH	AB	3 X 10'
3 ÉQUIPES A B C : 3 MATCHES	AB AC CB	
4 ÉQUIPES A B C D : (FORMULE TOURNÓI 4 MATCHES)	AB CD FINALE PERDANTS FINALE GAGNANTS	FORMULE PLATEAU • PAS DE CLASSEMENT EX : 3 RENCONTRES DE 10' OU 5 RENCONTRES DE 6'
4 ÉQUIPES A B C D : (FORMULE CHAMPIONNAT 6 MATCHES)	AB BD CD AD AC BC	
5 ÉQUIPES A B C D E : (FORMULE CHAMPIONNAT 10 MATCHES)	AB BE DE AD BC CE EA DB DC AC	
6 ÉQUIPES 2 POULES DE 3 ÉQUIPES POULE 1 : A B C POULE 2 : D E F AVEC MATCHES DE CLASSEMENTS 9 MATCHES	AB DE BC EF AC DF 3 ^e P1 3 ^e P2 2 ^e P1 2 ^e P2 1 ^{er} P1 1 ^{er} P2	
8 ÉQUIPES 2 POULES DE 4 ÉQUIPES POULE 1 : A B C D POULE 2 : E F G H DEMI-FINALES CROISÉES 15 MATCHES	AB AC AD EF EG EH CD BD BC GH FH FG 1 ^{er} P1 2 ^e P2 2 ^e P1 1 ^{er} P2 FINALE	

POUSSIN(E)S BENJAMIN(E)S	13 ANS, 15 ANS 16 ANS	17 ANS, SENIORS	
MAXIMUM 40'	MAXIMUM 50'	MAXIMUM 60'	MAXIMUM 40' (TEMPS DE JEU RÉEL : ARRÊTS DE JEU DÉCOMPTÉS)
2 X 20'	2 X 25'	2 X 30'	2 X 20'
2 X 10'	2 X 12'	2 X 15'	2 X 10'
2 X 10'	2 X 12'	2 X 15'	2 X 10'
1 X 13'	1 X 16'	2 X 10' 1 X 20'	2 X 6' 1 X 12'
1 X 10'	1 X 12'	2 X 8' 1 X 15'	2 X 5' 1 X 10'
1 X 13'	1 X 16'	2 X 10' 1 X 20'	2 X 6' 1 X 12'
1 X 10' LES FINALISTES JOUERONT 50' AU TOTAL	1 X 12' LES FINALISTES JOUERONT 60' AU TOTAL	2 X 8' 1 X 15' LES FINALISTES JOUERONT 75' AU TOTAL	2 X 5' 1 X 10' LES FINALISTES JOUERONT 50' DE TEMPS RÉEL AU TOTAL



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

<http://www.fff-futsal.fr/>

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