




RÈGLEMENT

FUTSAL

Mise à jour le 01 Octobre 2024

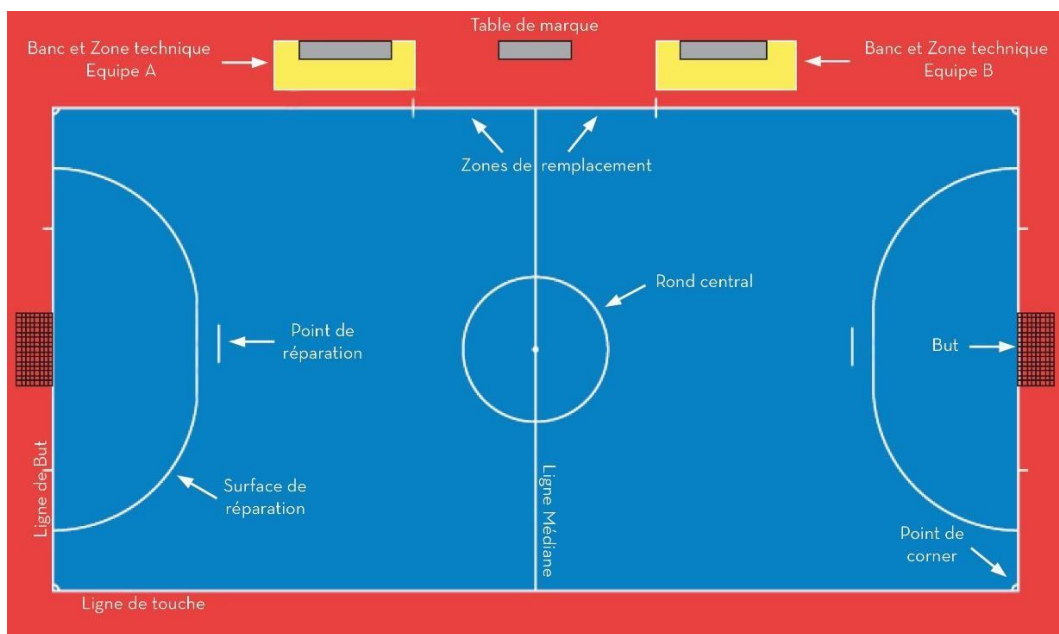


Table des matières

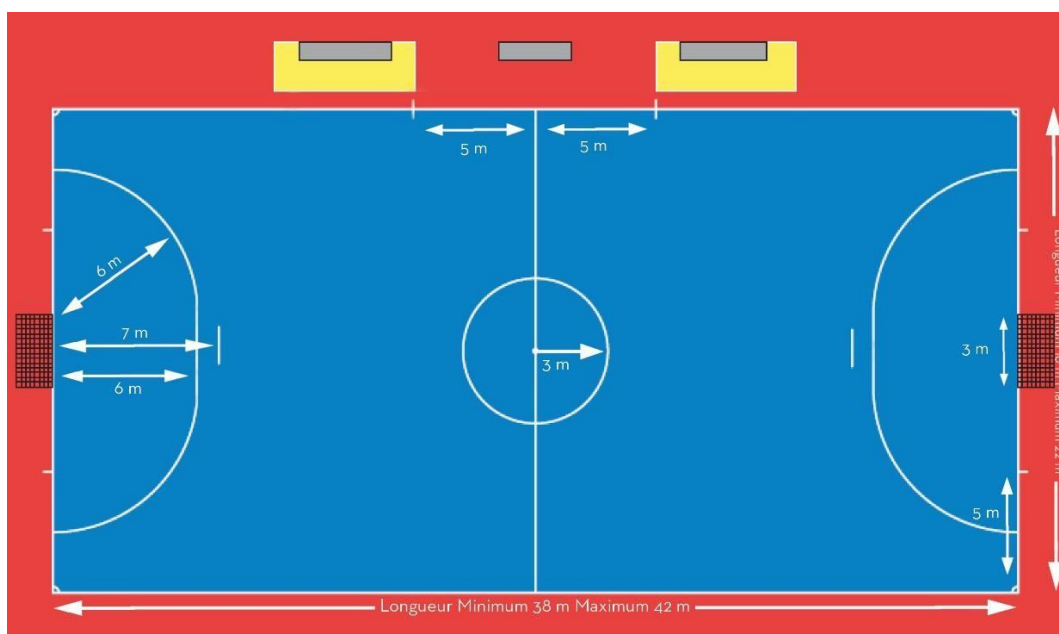
1.	LE TERRAIN DE JEU.....	3
2.	LE NOMBRE DE JOUEURS.....	4
3.	L'EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DES JOUEURS.....	4
4.	PROCEDURE DE REMPLACEMENT DES JOUEURS.....	4
5.	LE GARDIEN DE BUT.....	5
6.	LES ACCOMPAGNATEURS.....	6
7.	PROTOCOLES D'AVANT ET D'APRES MATCH : RESPECT ET FAIR PLAY.....	6
8.	L'ARBITRAGE PAR LES JEUNES ARBITRES.....	7
9.	FAUTES ET COMPORTEMENT.....	7
10.	LES SANCTIONS ADMINISTRATIVES.....	11
	 CARTON BLANC :	11
	 CARTON JAUNE :	11
	 CARTON ROUGE :	12
11.	LA BALLE A TERRE.....	12
12.	LE COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY).....	13
13.	LE COUP D'ENVOI.....	13
14.	LA RENTREE DE TOUCHE.....	13
15.	LE COUP DE PIED DE COIN.....	14
16.	LE BUT MARQUE.....	14
17.	LE TEMPS MORT.....	14
18.	LE HORS JEU.....	14
19.	LA SERIE DES TIRS AU BUT.....	14
20.	LES TEMPS DE JEU.....	15
21.	FEUILLE DE MATCH.....	16

1. LE 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 en feutrine INTERDIT.
- Si le ballon devient défectueux en cours de jeu, une balle à terre sera effectuée à l'endroit même où il est devenu défectueux. Exception : Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose ou est endommagé puis entre dans le but, les arbitres accorderont le but.
- Le terrain de jeu



- Les dimensions du terrain de jeu



- Les dimensions du but de futsal sont de 3 mètres en largeur et 2 mètres en hauteur (intérieur des poteaux).
- Le banc de chaque équipe est situé du côté du but à défendre et le changement de côté doit se faire à la mi-temps.

2. LE NOMBRE DE JOUEURS

- 5 joueurs dont le gardien (+ 5 remplaçants, soit 10 joueurs maximum pour un match ou un tournoi).
- Nombre illimité de remplacements.
- Un remplacement peut se faire à tout moment du match dans la zone des 5 mètres située entre la ligne médiane et le tiret à 5 mètres (ballon en jeu ou non).
- 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 (deux joueurs et le gardien obligatoire) sur le terrain ; la victoire sera donnée à l'adversaire sur le score de 3 à 0 ou le score acquis au moment de l'arrêt du match si l'écart de but est supérieur à 3.

3. L'EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DES JOUEURS

- Les maillots (type futsal ou football) doivent être de couleurs identiques et numérotés, shorts, chaussettes traditionnelles.
- Des protège-tibias OBLIGATOIRES qui assurent une sécurité minimum du joueur et correctement maintenus par des bas adaptés.
- Les chaussures type tennis sont obligatoires.
- Les maillots doivent être numérotés par un numéro allant de 1 et 99 inclus.
- Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement.
- Les genouillères et coudières sont fortement recommandées pour le Gardien de But.
- Les « Tip Top » sont autorisés s'ils sont portés sous les chaussettes.
- L'équipement et la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes et pour les autres joueurs. Ce point de règlement s'applique notamment pour les bijoux de tous genres qui devront être retirés.
- Lors d'un championnat de France : les joueurs doivent obligatoirement revêtir un maillot, un short et des bas traditionnels IDENTIQUES pour toute l'équipe (hormis gardien de but).

4. PROCEDURE DE REMPLACEMENT DES JOUEURS

- Les joueurs remplaçants doivent revêtir une CHASUBLE lorsqu'ils sont sur le banc de touche.
- Lors d'un changement, le joueur remplaçant se présente dans la zone de changement, retire sa chasuble, et la donne « de la main à la main » au joueur remplacé au moment de sa sortie de terrain.
- Le joueur remplaçant peut alors pénétrer sur le terrain et le joueur remplacé doit revêtir la chasuble et s'asseoir sur le banc de touche.
- Si le joueur remplacé quitte le terrain par une autre zone prévue dans les lois du jeu (blessure...), le remplaçant donnera sa chasuble au troisième arbitre.
- En cas de mauvais changement, et si cela ne pénalise pas l'équipe adverse, le troisième arbitre interrompra le jeu par un coup de sifflet. Un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment du mauvais changement.
- Les zones d'échauffement sont à déterminer par l'organisateur et les responsables techniques de la rencontre.

5. LE GARDIEN DE BUT

- Si le gardien de but s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface de réparation, un CFI est accordé à l'équipe adverse.
- Le gardien de but, lorsqu'il est situé dans sa propre moitié de terrain, doit remettre en jeu le ballon dans les 4 secondes
- Suite à une sortie de but, la remise en jeu du gardien de but se fait à la main. Le ballon peut être touché par un autre joueur avant qu'il ne soit sorti de la surface de réparation des 6 mètres sans que le jeu soit interrompu. La relance à la main du gardien ne peut pas être gênée par un adversaire, sinon CFI à l'endroit de la faute.
- Lors d'une relance, le gardien de but ne peut pas dégager le ballon de volée ou de demi-volée. Toutefois, s'il capte le ballon, il peut le jouer au sol au pied, dans la limite des 4 secondes.
- La relance du gardien de but peut se faire vers tous les endroits du terrain (même le camp adverse).

Précision concernant l'intervention du gardien de but dans sa surface.

- Le gardien de but peut sortir dans les pieds de l'attaquant :
 - si le gardien de but dépossède l'attaquant dans un duel avec une partie du haut de son corps (au-dessus de la ceinture) alors qu'il est au sol, aucune faute ne sera sifflée.
 - si le gardien de but dépossède l'attaquant dans un duel avec une partie du bas de son corps (en dessous de la ceinture) alors qu'il est au sol, il sera sanctionné par un coup franc direct (pénalty à 6 mètres si l'action se produit dans la surface de réparation).

Remarque : en dehors de sa surface, le gardien de but est soumis aux mêmes règles d'intervention que les joueurs de champs, notamment concernant l'interdiction du tackle.

- Passe au gardien de but :
 - Un gardien de but ne peut pas saisir avec les mains une passe bottée volontairement par un coéquipier sinon CFI pour l'équipe adverse. Le CFI est exécuté à l'endroit où le gardien a joué le ballon, ou, si il est dans sa surface de réparation, sur la ligne de zone de handball à 6 mètres **au point le plus proche.**
 - Après avoir donné le ballon à l'un de ses partenaires, le gardien de but ne peut plus le retoucher 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. Le gardien de but, s'il se trouve dans la moitié de terrain adverse, peut cependant recevoir le ballon de l'un de ses partenaires autant de fois qu'il le souhaite.
 - Dès qu'un adversaire a joué ou touché le ballon, le gardien de but peut à nouveau recevoir une fois le ballon de l'un de ses partenaires.
 - Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, après avoir touché 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.
 - Lorsqu'il a la balle au pied dans sa propre moitié de terrain, le gardien de but a 4 secondes pour jouer (comme lors d'une relance ou d'une remise en jeu à la main).
- Remplacement du gardien de but :
 - Tout remplaçant peut remplacer le gardien de but, sans que les arbitres en soient prévenus

et sans que le jeu ne soit arrêté.

- Tout joueur peut prendre la place du gardien de but. Un joueur qui prend la place du gardien de but peut le faire quand le jeu est arrêté et après en avoir informé les arbitres.
- Un joueur ou un remplaçant qui devient gardien de but doit porter un maillot de gardien de but muni au dos de son propre numéro ou revêtir une chasuble de couleur différente laissant apparaître son propre numéro.
- Le gardien de but peut être remplacé à tout moment : pendant le match, avant une séance de tir au but, pendant une séance de tir au but.

6. LES ACCOMPAGNATEURS

- Seuls les enseignants d'EPS de l'établissement et les accompagnateurs agréés par le comité directeur de l'AS (sur présentation du document d'agrément signé et tamponné par le président d'AS) sont autorisés à prendre place sur le banc de touche.
- Deux adultes maximum sont autorisés sur le banc et doivent être obligatoirement assis. Un seul peut intervenir auprès de ses joueurs.
- Le 2^{ème} adulte est toléré. Il est assis en bout de banc à l'opposé de la table de marque. Il peut échanger individuellement avec les personnes sur le banc depuis sa place. Il est discret et ne coach pas auprès des joueurs sur le terrain durant le match.
- Durant le match, seul le jeune coach est autorisé à se tenir debout dans sa zone technique,
- Pour rappel, dans la fiche sport, au niveau des Championnats de France et sa phase qualificative (Inter-Académie), le Jeune Coach est non compétiteur.
- Conformément au Règlement Fédéral UNSS et aux valeurs prônées au sein du PNDSS 2024 2028, aucun adulte ne doit intervenir auprès des Jeunes Arbitres. Seul le Jeune Coach peut s'entretenir avec les Jeunes Arbitres, dans le respect du règlement.

7. PROTOCOLES D'AVANT ET D'APRES MATCH : RESPECT ET FAIR PLAY

- Chaque match de Futsal UNSS doit être précédé et conclu par un protocole de salutations des arbitres et de l'équipe adverse.
 - AVANT le match : Les 2 équipes (titulaires et remplaçants) s'avancent en colonne depuis le côté vers le centre du terrain, précédées des 2 Jeunes Arbitres. Elles s'alignent de part et d'autre des arbitres face à la tribune et/ou aux spectateurs. L'équipe A sert la main des arbitres et de l'équipe B, avant que celle-ci ne salue à son tour les arbitres. Les 2 arbitres de centre, les Officiels Table de Marque, et les 2 responsables d'équipe se retrouvent ensuite devant la table de marque pour se saluer : le match peut alors débuter.
 - APRES le match : Dès le coup de sifflet final, chaque équipe (titulaires et remplaçants) se remet en place au centre du terrain de part et d'autre des arbitres afin de procéder à nouveau au salut de tous les acteurs, signe de respect et de Fair-Play.
- En cas de non-respect du protocole par un ou des joueurs, ou des encadrants, un jury sportif se réunira et pourra appliquer des sanctions.

8. L'ARBITRAGE PAR LES JEUNES ARBITRES

- L'arbitrage se fait en Co-arbitrage.
- Les Jeunes Arbitres 1 et 2 sont disposés de part et d'autre du terrain : Arbitre 1 côté Bancs, Arbitre 2 côté opposé.
- Les Jeunes Arbitres 1 et 2 sont autorisés à se déplacer sur toute la longueur du terrain.
- Un 3^{ème} Jeune Arbitre gère le chronomètre et les Temps Morts.
- Un 4^{ème} Jeune Arbitre est chargé de la comptabilisation des fautes des deux équipes ainsi que de la feuille de match
- Un 5^{ème} Jeune Arbitre gère les remplacements et les bancs.



Les Jeunes Arbitres Futsal UNSS souhaitant intégrer l'arbitrage fédéral peuvent prendre contact avec les responsables de l'arbitrage de la FFF en écrivant à l'adresse devenirarbitre@fff.fr.

9. FAUTES ET COMPORTEMENT

Le contact est réglementé en Futsal UNSS de la manière qui suit :

- Il est interdit d'entrer en contact avec un adversaire pour se procurer le ballon en touchant le joueur avant le ballon ou pour protéger son ballon en s'appuyant sur son adversaire.

Qu'est-ce qu'entrer en contact avec un adversaire ?

- La notion d'entrer en contact se comprend dans l'esprit de la règle « d'initier le contact » de façon offensive ou défensive pour en tirer un avantage en créant un contact physique avec un adversaire.
- Cette règle doit aider à créer un Futsal scolaire facilitant l'arbitrage par les Jeunes Arbitres.

Les tacles sont interdits dans les duels y compris pour le Gardien de But.

Remarque : qui dit TACLE dit DUEL entre 2 adversaires pour s'approprier le ballon. Un joueur allant au sol sans adversaire dans son espace proche n'est pas considéré en infraction.

Rappel : on considère un joueur au sol (et donc en situation de tacle) à partir du moment où il a besoin d'un 3^{ème} appui pour tenir en équilibre (couché au sol, 2 pieds + 1 main au sol, 2 pied + 2 mains au sol...).

Règle de l'avantage :

Le Jeune Arbitre peut laisser l'avantage à un joueur subissant une faute passible d'un CFD ou d'un CFI afin de laisser l'action se dérouler jusqu'à son terme. A l'arrêt de jeu suivant, et en cas de faute passible d'un CFD uniquement, le JA se rapprochera de la table de marque pour créditer l'équipe fautive d'une « Faute Collective ». Ainsi, l'action n'aura pas été stoppée et la faute sera comptabilisée.

Précisions : Si, suite à un avantage, le but est marqué sur l'action, la « faute collective » est créditée malgré tout à l'équipe fautive mais n'entraîne pas de coup de pied de pénalité à **9 mètres**, même si l'équipe est dans la pénalité au-delà des X fautes autorisées (pas de « double sanction »).

Par contre, si suite à un avantage, le but n'est pas marqué sur l'action, la « faute collective » est créditée à l'équipe fautive et peut entraîner un coup de pied de pénalité **à 9 mètres** si l'équipe se retrouve dans la pénalité au-delà des X fautes autorisées.

Le Coup-Franc Direct (CFD)

- Les Coups Francs Directs sont comptabilisés comme des fautes collectives.
- Le ballon doit être immobile. **Si le ballon est en mouvement au moment de l'exécution, un CFI sera accordé à l'équipe adverse.**
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.
- Le même joueur ne peut pas toucher deux fois de suite le ballon, sinon un CFI sera accordé à l'équipe adverse.
- Le CFD doit être exécuté dans les quatre secondes, sinon un CFI sera accordé à l'équipe adverse.
- Le CFD est exécuté à l'endroit où la faute a été commise ; si celle-ci a été commise dans la surface de réparation défensive, il sera alors procédé à un coup de pied de réparation à 6 mètres (penalty).

Les fautes et comportements antisportifs 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
- ☞ Tient un adversaire
- ☞ Percute un défenseur immobile, les 2 pieds au sol (passage en force)

Les Fautes collectives

- Tous les Coups Francs Directs et uniquement les Coups Francs Directs sont comptabilisés comme des Fautes Collectives.
- **Un Coup de pied de Pénalité à 9 mètres (ligne pointillée de terrain de handball)**, sans mur, Gardien de But les pieds sur sa ligne de but, est accordé 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 seront également sanctionnées par un Coup de pied de Pénalité à 9 mètres.
- **Exemple** : Pour une période de 10 minutes, un Coup de pied de Pénalité à 9 mètres est accordé à la 4^{ème} Faute Collective. Il en est de même à la 5^{ème} Faute Collective, à la 6^{ème}, à la 7^{ème}, à la 8^{ème}
- Le compteur des Fautes Collectives est remis à zéro à la Mi-Temps.

Tableau du nombre de Fautes Collectives par équipe et par période :

- Du championnat de District au championnat Inter-Académique : Temps NON DECOMPTE

Pour une période de.... (Temps NON DECOMPTE)	Chaque équipe peut faire jusqu'à...	Un coup de pied de pénalité à 9 mètres est accordé à l'équipe adverse...
6 minutes	2 fautes	à la 3 ^{ème} faute
8 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
10 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
12 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
13 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
15 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
17 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute
20 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute
25 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute
30 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute

Rappel : Lors des championnats IA, la possibilité est donnée à chaque service organisateur de jouer en Temps Non Décompté ou Temps Décompté (selon les contraintes locales d'organisation).

- Lors du championnat de France : Temps de jeu effectif (DECOMPTE)

Pour une période de... (Temps DECOMPTE)	Chaque équipe peut faire jusqu'à...	Un coup de pied de pénalité à 9 mètres est accordé à l'équipe adverse ...
10 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
12 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
15 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute

Le Coup-Franc Indirect (CFI)

- Le ballon doit être immobile. Si le ballon est en mouvement au moment de l'exécution, un CFI sera accordé à l'équipe adverse.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.
- Le même joueur ne peut pas toucher deux fois de suite le ballon, sinon un CFI sera accordé à l'équipe adverse.
- Le CFI doit être exécuté dans les quatre secondes, sinon un CFI sera accordé à l'équipe adverse.
- Le CFI est exécuté à l'endroit où la faute a été commise ; si celle-ci a été commise dans la surface de réparation défensive, le ballon sera posé sur la ligne de la surface de réparation au plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

Les fautes et comportements antisportifs 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 seul sa chaussure ou un protège-tibia 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
- ☞ Perd seul sa chaussure ou un protège-tibia sur le terrain
- ☞ Ne respecte pas la règle des 4 secondes
- ☞ Retouche le ballon 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.

10. LES SANCTIONS ADMINISTRATIVES

CARTON BLANC :



C'est une MISE EN GARDE (PREVENTION EDUCATION)

- La mise en garde est annoncée par le jeune arbitre au joueur (se) fautif (ve).
- 1 seule mise en garde peut être accordé par équipe et par rencontre.
- La mise en garde n'entraîne aucun point de pénalité ni d'exclusion

Le Jeune Arbitre pourra utiliser la mise en garde 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
- ☞ Il retire son maillot.

CARTON JAUNE :



Carton jaune (3 points de pénalité pour l'équipe fautive)

Rappel : Les motifs de distribution du carton blanc mise en garde ou jaune étant identiques, le premier carton distribué pour l'un de ces motifs est la mise en garde.

- Le carton jaune entraîne une exclusion temporaire d'une durée de 2 minutes, sans possibilité de remplacement.
- Le carton jaune entraîne l'attribution de 3 points de pénalité à l'équipe à laquelle appartient le joueur fautif.

Le Jeune Arbitre pourra utiliser 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
- ☞ Il retire son maillot.

CARTON ROUGE :



Carton rouge (5 points de pénalité pour l'équipe fautive).

- Le carton rouge entraîne une exclusion définitive du joueur concerné pour l'ensemble du match et une infériorité numérique d'une durée de 4 minutes.
- Le carton rouge entraîne l'attribution de 5 points de pénalité à l'équipe à laquelle appartient le joueur fautif.
- Le joueur qui reçoit un carton rouge est exclu pour la totalité du tournoi (sauf lors des championnats de France où un jury sportif se réunira pour définir le degré de sanction).
- L'élève ou l'adulte exclu doit quitter l'espace de jeu.

Le Jeune Arbitre utilise le carton rouge dans les cas suivants :

- ☞ Le joueur se rend coupable d'une faute grossière
- ☞ Le joueur se rend coupable d'un comportement violent
- ☞ Le joueur crache sur un adversaire
- ☞ Le joueur annihile une occasion de but manifeste
- ☞ Il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers

Pour ses 5 premiers cas, l'arbitre peut mettre directement un carton rouge sans avoir mis un carton blanc ou jaune au préalable.

- ☞ Il reçoit un deuxième carton jaune au cours du même match.

- Les points de pénalité sont indépendants des buts marqués.
- Les points de pénalité ne se cumulent pas par joueur (seule la sanction la plus importante est retenue), mais s'additionnent par équipe.
- Les points de pénalité sont également applicables aux personnes sur le banc (Enseignants, accompagnateurs, Jeune Coach, joueurs...).

11. LA BALLE A TERRE

- Si, lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit momentanément interrompre le jeu pour une quelconque raison non mentionnée dans les lois du jeu du Futsal, le jeu reprendra par une balle à terre, à l'endroit où était le ballon au moment de l'arrêt du jeu pour l'équipe qui en avait la possession. Les adversaires doivent se situer à deux mètres.
- Lors de l'exécution d'une balle à terre, après que le ballon ait touché le sol, un joueur ne peut expédier directement le ballon dans le but adverse ou dans son propre but. Il doit toucher le ballon au moins une fois avant de pouvoir tirer au but.

- Si le ballon est expédié directement dans...:
 - ✓ ...le but adverse : une sortie de but est accordée à l'équipe adverse.
 - ✓ ...son propre but : un corner est accordé à l'équipe adverse.

12. LE COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)

- Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, commet une des infractions pour lesquelles un Coup Franc Direct doit être accordé.
- Le point de réparation est à 6 mètres de la ligne de but, dans l'axe du but, sur la ligne de zone d'un terrain de handball.
- Les joueurs adverses et partenaires sont à 5 mètres du ballon derrière le point de réparation.
- Le Gardien de But a les pieds sur la ligne de but. Il doit maintenir un appui minimum sur sa ligne de but au moment où le ballon est botté.
- Le coup de pied de réparation est exécuté même si le buzzer retentit.

13. LE COUP D'ENVOI

- Le positionnement des équipes au moment du coup d'envoi est déterminé par tirage au sort.
- Le gagnant du tirage au sort choisit le ballon ou le camp. L'autre équipe bénéficie du choix restant.
- Le coup d'envoi peut être réalisé vers l'avant OU vers l'arrière, les joueurs adverses se situent à 3 mètres du ballon dans leur camp (en dehors du rond central virtuel).
- Tous les joueurs de l'équipe qui engage doivent être dans leur moitié de terrain.
- Un but ne peut pas être marqué DIRECTEMENT sur le coup d'envoi, si aucun joueur n'a touché le ballon au préalable.

14. LA RENTREE DE TOUCHE

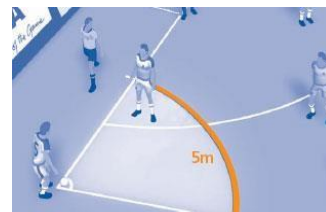
- La rentrée de touche s'effectue exclusivement au pied, ballon arrêté sur la ligne.
- La rentrée de touche revient à l'équipe adverse dans les cas suivants :
 - ✓ si le ballon est joué alors qu'il n'était pas arrêté et sur la ligne
 - ✓ si le ballon, positionné sur la ligne de touche, ne rentre pas dans le terrain une fois joué.
 - ✓ si elle n'est pas exécutée dans les 4 secondes (décompte de l'arbitre).
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une touche, si aucun joueur n'a touché le ballon au préalable.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres. Si un joueur adverse intervient volontairement sur le ballon alors qu'il n'est pas à distance, un CFI est accordé à l'endroit de l'intervention.
- Une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse lorsque le ballon touche le plafond ou tout autre élément extérieur. La rentrée de touche est effectuée à hauteur de l'impact.



Le ballon doit franchir entièrement la ligne pour que l'équipe adverse obtienne une rentrée de touche !

15. LE COUP DE PIED DE COIN

- Il se joue uniquement au pied.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres. Si un joueur adverse intervient volontairement sur le ballon alors qu'il n'est pas à distance, un CFI est accordé.
- Il s'exécute dans les 4 secondes (décompte de l'arbitre) ; **sinon un dégagement du gardien est accordé à l'équipe adverse.**
- Le ballon est immobile. Si le ballon est en mouvement au moment de l'exécution, un dégagement du gardien est accordé à l'équipe adverse.



16. LE BUT MARQUE

- Un but peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain.
- Le ballon doit franchir totalement la ligne de but.
- Le gardien de but ne peut pas marquer directement sur une relance à la main si aucun joueur n'a touché le ballon au préalable, sinon une sortie de but est accordée à l'équipe adverse.
- Pour que le but soit accordé, le ballon doit franchir entièrement la ligne de but avant que le buzzer ne retentisse.
- Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose ou est endommagé puis entre dans le but, les arbitres accordent le but.

17. LE TEMPS MORT

- Un Temps Mort d'une minute par équipe et par période peut être accordé.
- La demande doit être faite par le Jeune Coach à la table de marque en y déposant le carton «Temps Mort ».
- Le Temps Mort est effectif au premier arrêt de jeu suivant la demande.
- Durant le Temps Mort, les joueurs peuvent rester sur le terrain de jeu ou en sortir. Les joueurs doivent toutefois sortir du terrain pour se désaltérer.

18. LE HORS JEU

- Il n'y a pas de hors-jeu en futsal.

19. LA SERIE DES TIRS AU BUT

- Il est procédé à un tirage au sort. Le vainqueur choisit s'il tire en premier ou second.
- 5 tireurs sont choisis parmi les 10 joueurs figurant sur la feuille de match (donc pas obligatoirement ceux qui ont terminé la rencontre).
- Si une équipe compte plus de joueurs que l'autre, elle choisira le même nombre de joueurs que l'équipe adverse et sélectionnera ses tireurs parmi ceux-ci.
- Si suite aux 5 tirs, l'égalité entre les 2 équipes demeure, l'épreuve se poursuit dans le même ordre avec les tireurs restant jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives (mort subite).
- Si l'égalité demeure lorsque tous les tireurs ont botté, la mort subite continue en conservant l'ordre de passage instauré précédemment.
- Exemple : l'équipe A compte 6 joueurs et l'équipe B 8 joueurs. L'équipe B retient 6 joueurs parmi

ses 8 pour participer à la séance de tirs aux buts. Chaque équipe nomme ses 5 tireurs parmi ses 6 joueurs. Si, suite au passage des 5 tireurs de chaque équipe, le score est toujours à égalité, alors on fait tirer le 6^{ème} joueur de chaque équipe (mort subite). Si le score demeure à égalité, on reprend la série en conservant l'ordre instauré précédemment (toujours en mort subite). Ainsi, les 7^{ème} et 8^{ème} tireurs de l'équipe B ne participent jamais à la séance **et doivent rester sur le banc pendant la séance des tirs au but.**

20. LES TEMPS DE JEU

Championnat Etablissement

	Collège Filles	Collège Garçons	Lycée Filles	Lycée Garçons	LP Filles	LP Garçons
Temps de jeu si un seul match dans la journée	2 x 20' (non décompté)	2 x 20' (non décompté)	2 x 25' (non décompté)	2 x 25' (non décompté)	2 x 20' (non décompté)	2 x 25' (non décompté)
Temps de jeu si deux matchs dans la journée	2 x 12' (non décompté) CF ou IA si possible 2 x 10' (décompté)	2 x 12' (non décompté) CF ou IA si possible 2 x 12' (décompté)	2 x 15' (non décompté) CF ou IA si possible 2 x 12' (décompté)	2 x 15' (non décompté) CF ou IA si possible 2 x 12' (décompté)	2 x 12' (non décompté) CF ou IA si possible 2 x 10' (décompté)	2 x 15' (non décompté) CF ou IA si possible 2 x 12' (décompté)
Temps de jeu maximum pour une journée	60'	60'	75'	75'	60'	75'

Championnat Excellence

	Collège Filles	Collège Garçons	Lycée Filles	Lycée Garçons
Temps de jeu si un seul match dans la journée	2 x 20' (non décompté)	2 x 20' (non décompté)	2 x 25' (non décompté)	2 x 25' (non décompté)
Temps de jeu si deux matchs dans la journée	2 x 12' (non décompté) CF ou IA si possible : 2 x 10' (décompté)	2 x 12' (non décompté) CF ou IA si possible : 2 x 12' (décompté)	2 x 15' (non décompté) CF ou IA si possible : 2 x 12' (décompté)	2 x 15' (non décompté) CF ou IA si possible : 2 x 15' (décompté)
Temps de jeu maximum pour une journée	60'	60'	75'	75'

21. FEUILLE DE MATCH

Exemple de feuille de match Futsal UNSS sur le lien suivant :

[FUTSAL : DOCUMENTS CMN 2024 - 2025](#)



Union Nationale du Sport Scolaire

13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11

**Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS
Sur notre site internet www.unss.org**

Et sur nos réseaux sociaux :

