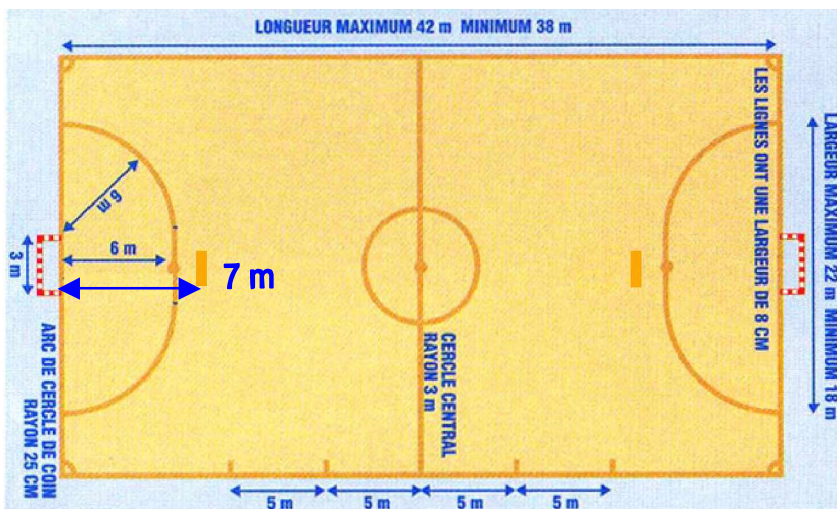




# REGLEMENT SPECIFIQUE FUTSAL UNSS

## q **Terrain de jeu :**

- Terrain de hand-ball (intérieur ou extérieur).  
Longueur 38 mètres minimum / 42 mètres maximum  
Largeur 18 mètres minimum / 22 mètres maximum



## q **Le ballon :**

- 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.

## q **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).

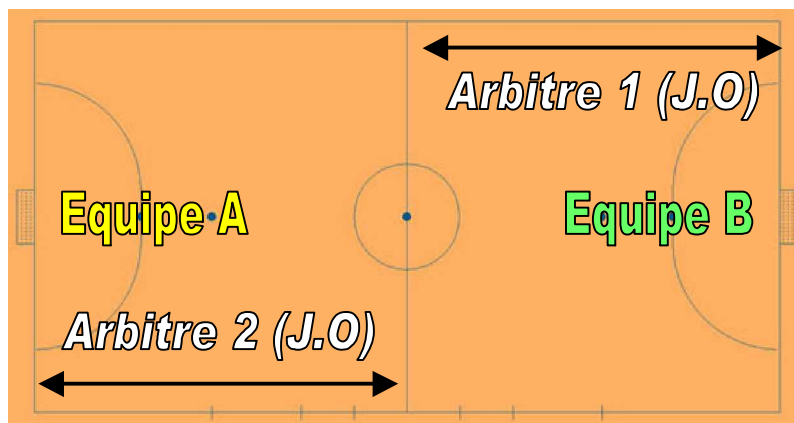
## q **Equipements obligatoires des joueurs :**

- 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.



q **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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> jeune officiel gère la table de marque  
(feuille de match, chronomètre, temps morts...)

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

q **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 énième faute collective dans une mi-temps (cf tableau).
- Les fautes suivantes sont également sanctionnées par un coup franc à 7 mètres.

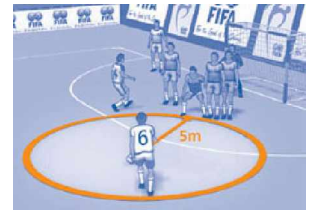
**Exemple :** Pour une mi-temps de 10 minutes. Coup franc à 7 m à la 4<sup>ème</sup> faute collective. Coup franc à 7 m à la 5<sup>ème</sup> faute collective (idem 6<sup>ème</sup> faute, 7<sup>ème</sup> faute, 8<sup>ème</sup> faute...)

**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 <sup>ème</sup> faute
8 minutes	2 fautes	à la 3 <sup>ème</sup> faute
10 minutes	3 fautes	à la 4 <sup>ème</sup> faute
12 minutes	3 fautes	à la 4 <sup>ème</sup> faute
13 minutes	3 fautes	à la 4 <sup>ème</sup> faute
15 minutes	3 fautes	à la 4 <sup>ème</sup> faute
17 minutes	4 fautes	à la 5 <sup>ème</sup> faute
20 minutes	4 fautes	à la 5 <sup>ème</sup> faute
25 minutes	5 fautes	à la 6 <sup>ème</sup> faute
30 minutes	5 fautes	à la 6 <sup>ème</sup> 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 :

- ü Donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire.
- ü Fait ou essaie de faire un croche-pied à l'adversaire.
- ü Saute sur un adversaire.
- ü Charge un adversaire, même avec l'épaule.
- ü Frappe ou essaie de frapper un adversaire.
- ü Bouscule un adversaire.
- ü Tient un adversaire.
- ü Crache sur un adversaire.
- ü Touche intentionnellement le ballon des mains.
- ü 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.



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

- ü Joue de manière dangereuse.
- ü Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire lorsque le ballon n'est pas joué.
- ü 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 :

- ü Il touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe bottée volontairement par un coéquipier.
- ü Il touche ou contrôle le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.
- ü 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 :

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

q **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 à l'endroit de la faute).
- 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).

q **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.

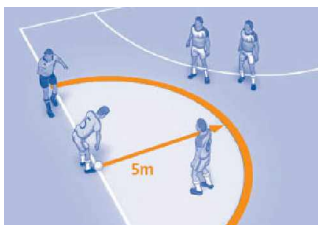


q **Coup d'envoi :**

- 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.



q **Rentrée de touche :**

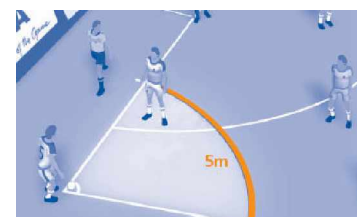


Le ballon doit sortir entièrement pour que l'équipe adverse obtienne une rentrée de touche.

- 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.

q **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.



q **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.



q **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.



q **Le hors-jeu**

- Pas de hors-jeu en futsal.

q **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.

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

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

POUSSIN(E)S BENJAMIN(E)S	13 ANS, 15 ANS 16 ANS	17 ANS, SENIORS	
<b>MAXIMUM 40'</b>	<b>MAXIMUM 50'</b>	<b>MAXIMUM 60'</b>	<b>MAXIMUM 40'</b> (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/>