

REGLEMENT Simplifié FUTSAL UNSS

□ Terrain de jeu :

- Terrain de hand-ball

□ Le ballon :

- Ballon spécifique futsal

□ Nombre de joueurs :

- 5 dont le gardien (*5 remplaçants au maximum*).
- Nombre illimité de remplacements.
- Remplacement à tout moment de la partie
- 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, short, protège-tibias si possible,
- ***Chaussures d'intérieur pour gymnase obligatoirement !!!***

- Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement.

□ 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.*

□ 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.

Coup-franc direct

- 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...

- *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

- **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.
 - 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 :**
 - 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.

- **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.