




RÈGLEMENT

23|24

FUTSAL



Table des matières

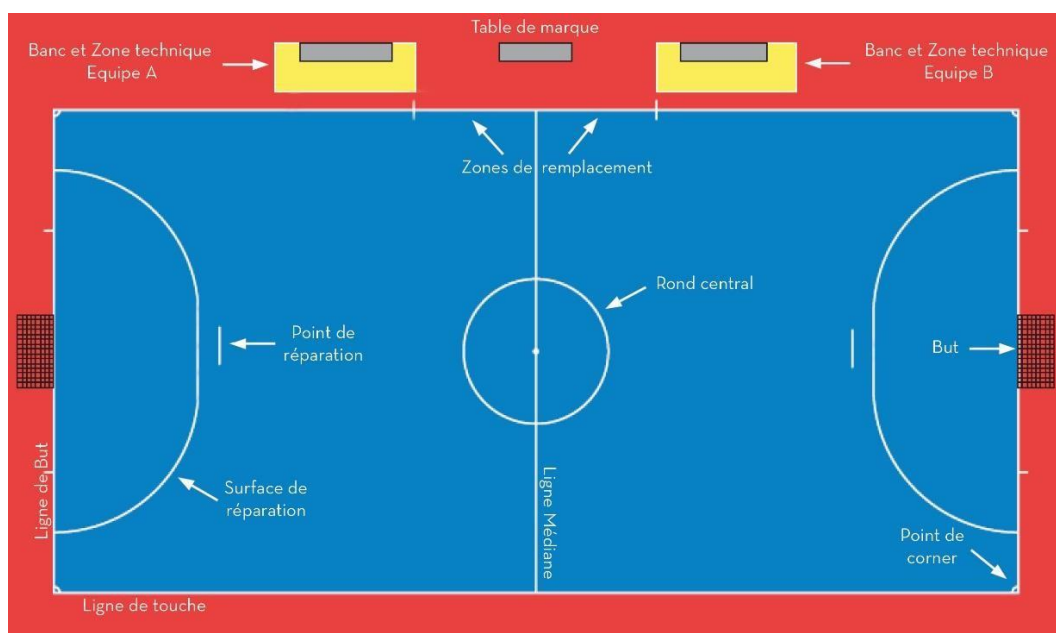
1.	LE TERRAIN DE JEU	3
2.	LE NOMBRE DE JOUEURS	4
3.	L'EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DES JOUEURS	4
4.	PROCEDURE DE REMPLACEMENT DES JOUEURS	4
5.	LE GARDIEN DE BUT	4
6.	LES ACCOMPAGNATEURS	5
7.	PROTOCOLES D'AVANT ET D'APRES MATCH : RESPECT ET FAIR PLAY	6
8.	L'ARBITRAGE PAR LES JEUNES ARBITRES	6
9.	FAUTES ET COMPORTEMENT	7
✓	Tableau du nombre de Fautes Collectives par équipe et par mi-temps :	8
10.	LES SANCTIONS ADMINISTRATIVES	10
	CARTON BLANC : 	10
	CARTON JAUNE : 	10
	CARTON ROUGE : 	11
11.	LA BALLE A TERRE	11
12.	LE COUP DE PIED DE REPARATION	11
13.	LE COUP D'ENVOI	12
14.	LA RENTREE DE TOUCHE	12
15.	LE COUP DE PIED DE COIN	12
16.	LE BUT MARQUE	12
17.	LE TEMPS MORT	13
18.	LE HORS JEU	13
19.	LA SERIE DES TIRS AU BUT	13
20.	LES TEMPS DE JEU	14
➤	Championnat Etablissement	14
➤	Championnat Excellence	14
	RESERVES ET RECLAMATIONS	16

1. LE TERRAIN DE JEU

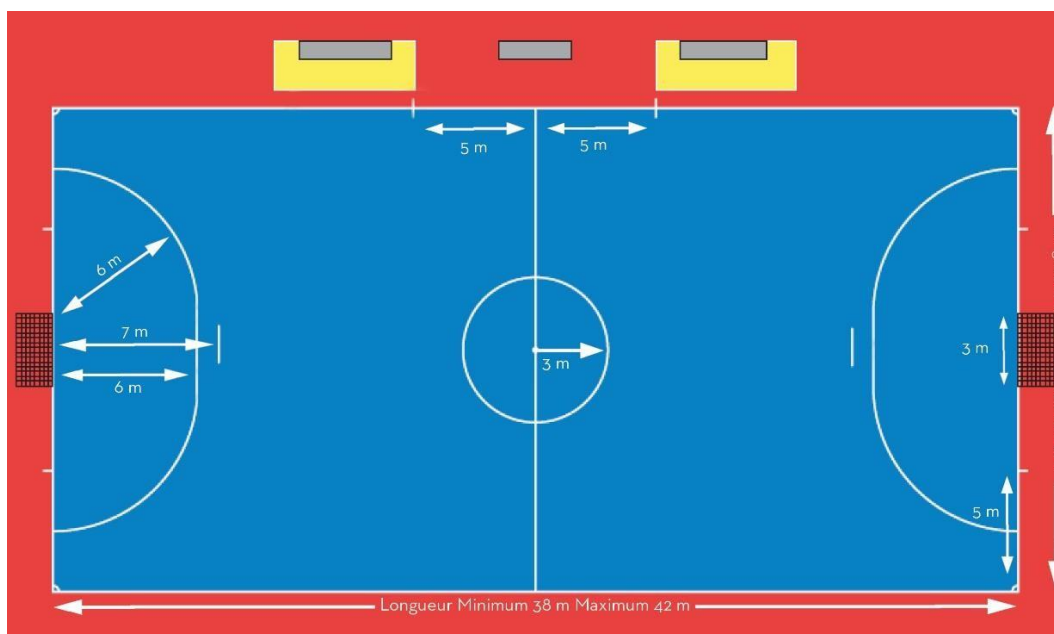
- Terrain de Hand-ball (intérieur ou extérieur).
- Longueur 38 mètres minimum / 42 mètres maximum.
- Largeur 18 mètres minimum / 22 mètres maximum.
- Ballon spécifique futsal de taille 4 (circonférence de 62 à 64 cm, poids de 400 à 440 gr).
- Ballon en feutrine INTERDIT.
- Si le ballon devient défectueux 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).

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 de la partie 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 (dont le gardien) sur le terrain ; la victoire sera donnée à l'adversaire sur le score de 3 à 0.

3. L'EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DES JOUEURS

- Les maillots (type futsal ou football) doivent être de couleurs identiques et numérotés, shorts, chaussettes traditionnelles, protège-tibias OBLIGATOIRES et chaussures types tennis.
- Les maillots doivent être numérotés par un numéro allant de 1 et 99 inclus. Seul le nom (et/ou le prénom) officiel du joueur (inscrit sur la feuille de match) est toléré sur le maillot (au-dessus du numéro).
- 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.

5. LE 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).
- Si le gardien de but s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface, un CFD sera accordé à l'équipe adverse.
- Le gardien de but doit remettre en jeu le ballon exclusivement à la main 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 des 6 mètres sans que le jeu soit interrompu.

- Lors d'une relance, le gardien de but ne peut pas toucher le ballon 2 fois consécutivement. Si le gardien de but touche 2 fois consécutivement le ballon sur une remise en jeu (suite à une sortie de but...) ou sur une relance (suite à un ballon bloqué lors d'un tir...), un CFI sera accordé à l'équipe adverse.
- La relance du gardien de but peut se faire vers tous les endroits du terrain (même le camp adverse).

- **Précision concernant le tacle du gardien de But.**

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 7m si l'action se produit dans la surface de réparation).

Remarque : on considère un joueur au sol 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 pieds + 2 mains au sol ...).

- 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 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.

- Passe au gardien de but :

- 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).

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 (trois personnes maximum DONT le Jeune Coach **s'il n'est pas joueur**).

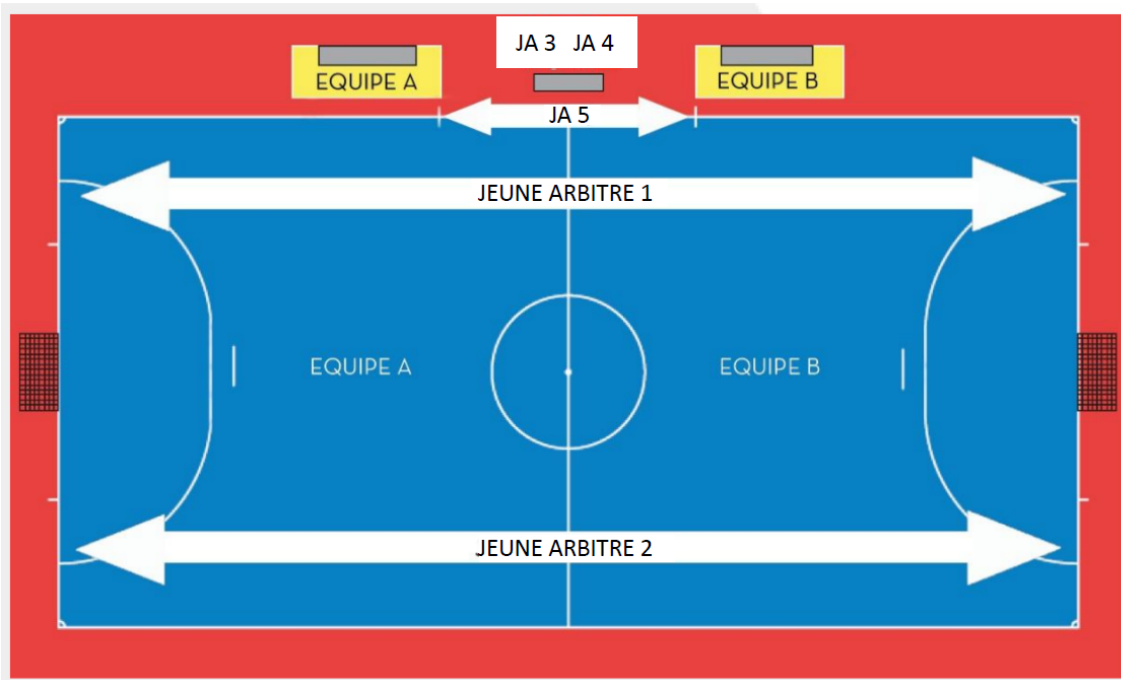
- Le jeune Coach doit prendre place sur le banc de touche **lorsqu'il ne joue pas**.
- Durant le match, UNE seule personne est autorisée à se tenir debout dans sa zone technique, de préférence le Jeune Coach.

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 des 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.

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 gère les remplacements et les bancs.
- Un 5^{ème} Jeune Arbitre est chargé de la comptabilisation des fautes des deux équipes ainsi que de la feuille de match



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

- Il n'y a pas de contact en Futsal UNSS.

Définition du contact : interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon en touchant le joueur avant le ballon.

- 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 pieds + 2 mains au sol...).

- Rappel concernant le tacle du gardien de But :

Le Gardien de But peut sortir dans les pieds de l'attaquant :

- si le GB 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 7m si l'action se produit dans la surface de réparation).

- REGLE 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 CFD à 7 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 CFD à 7 mètres si l'équipe se retrouve dans la pénalité au-delà des X fautes autorisées.

a) Le Coup-Franc Direct (CFD)

- Les Coups Francs Directs sont comptabilisés comme 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 un CFI sera accordé à l'équipe adverse.
- Le CFD doit être exécuté dans les quatre secondes.

- 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 7 mètres.

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)

b) 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 7 mètres (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 7 mètres.
- Exemple : Pour une mi-temps de 10 minutes, un Coup de pied de Pénalité à 7 mètres sera accordé à la 4^{ème} Faute Collective. Il en sera 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 mi-temps :

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

Pour une Mi-Temps de.... (Temps NON DECOMPTE)	Chaque équipe peut faire jusqu'à...	Un Coup de pied de Pénalité à 7 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, 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 Mi-Temps de... (Temps DECOMPTE)	Chaque équipe peut faire jusqu'à...	Un coup de pied de Pénalité à 7 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

c) Le Coup-Franc Indirect (CFI)

- 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 un CFI sera accordé à l'équipe adverse.
- Le CFI doit être exécuté dans les quatre secondes.
- 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 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
- ☞ 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
- ☞ 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

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 sera 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 pour le match.
- Le carton rouge entraîne une exclusion temporaire d'une durée de 4 minutes, sans possibilité de remplacement.
- 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 sera exclu pour la totalité du tournoi (sauf lors des championnats de France où une commission de discipline se réunira pour définir le degré de sanction).

Le Jeune Arbitre pourra utiliser 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
- ☞ 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...). Toute exclusion du banc entraînera une pénalité de points pour son équipe.

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.
- 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 sera accordée à l'équipe adverse.
 - ...son propre but : un corner sera accordé à l'équipe adverse.

12. LE COUP DE PIED DE REPARATION

- 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 7 mètres de la ligne de but.
- Les joueurs adverses et partenaires sont à 5 mètres du ballon derrière le point de pénalty.
- 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.

14. LA RENTREE DE TOUCHE

- La rentrée de touche s'effectue exclusivement au pied, ballon arrêté sur la ligne.
- Si le ballon, positionné sur la ligne de touche, ne rentre pas dans le terrain une fois joué : touche à l'adversaire.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une touche.
- Elle s'exécute dans les 4 secondes (décompte de l'arbitre) ; à défaut elle revient à l'adversaire.
- 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 sera 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 sera effectuée à hauteur de l'impact.



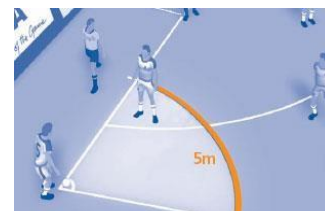
Le ballon doit franchir entièrement la ligne pour que l'équipe adverse obtienne

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 sera accordé.
- Il s'exécute dans les 4 secondes (décompte de l'arbitre) ; à défaut un CFI est accordé à l'adversaire.

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 le ballon rentre directement dans le but adverse sur une relance à la main, 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 accorderont le but.

17. LE TEMPS MORT

- Un Temps Mort d'une minute par équipe et par Mi-Temps 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 sera 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

20. LES TEMPS DE JEU

➤ Championnat Etablissement

	Minimes Filles	Minimes Garçons	Cadet	Lycée Filles	Junior Garçons	LP Filles	LP Garçons
Temps de jeu si un match sec dans la journée	2 x 20'	2 x 20'	2 x 25'	2 x 25'	2 x 25'	2 x 20'	2 x 25'
Temps de jeu si deux matchs dans la journée	2 x 12' CF 2 x 10'	2 x 12' CF 2 x 12'	2 x 15' CF 2 x 12'	2 x 15' CF 2 x 12'	2 x 15' CF 2 x 12'	2 x 12' CF 2 x 10'	2 x 15' CF 2 x 12'
Temps de jeu maximum pour une journée	60'	60'	75'	75'	75'	60'	75'

➤ Championnat Excellence

	Minimes Filles	Minimes Garçons	Lycée Filles	Lycée Garçons
Temps de jeu si un match sec dans la journée	2 x 20'	2 x 20'	2 x 25'	2 x 25'
Temps de jeu si deux matchs dans la journée	2 x 12' CF : 2 x 10'	2 x 12' CF : 2 x 12'	2 x 15' CF : 2 x 12'	2 x 15' CF : 2 x 15'
Temps de jeu maximum pour une journée	60'	60'	75'	75'

Catégorie :				Date :			
Lieu :				Gymnase :			
Noms des responsables du site:							
Equipe A				Equipe B			
Couleur maillot :				Couleur maillot :			
Numéro de l'AS (5 chiffres) :				Numéro de l'AS (5 chiffres) :			
Académie :				Académie :			
Jeune Coach/Accompagnateur :				Jeune Coach/Accompagnateur :			
Nom du capitaine :				Nom du capitaine :			
Nom		Prénom		N° Licence 4 derniers chiffres			
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							

Equipe A										SCORE										Equipe B																																													
Fautes collectives										<table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr> <th colspan="4">A</th> <th colspan="4">B</th> </tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td>11</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td><td>7</td><td>14</td></tr> </table>										A				B				1	8	1	8	2	9	2	9	3	10	3	10	4	11	4	11	5	12	5	12	6	13	6	13	7	14	7	14	Fautes collectives									
A				B																																																													
1	8	1	8																																																														
2	9	2	9																																																														
3	10	3	10																																																														
4	11	4	11																																																														
5	12	5	12																																																														
6	13	6	13																																																														
7	14	7	14																																																														
1ère MT	1	2	3	4	5	6	7	8	1ère MT	1	2	3	4	5	6	7	8																																																
2ème MT	1	2	3	4	5	6	7	8	2ème MT	1	2	3	4	5	6	7	8																																																
Carton blanc	1								Carton blanc	1																																																							
Carton jaune	1	2	3	4	5				Carton jaune	1	2	3	4	5																																																			
Carton rouge	1	2	3	4	5				Carton rouge	1	2	3	4	5																																																			
Temps mort	MT 1	MT 2							Temps mort	MT 1	MT 2																																																						
Noms des arbitres centraux																																																																	
1.										2.																																																							

RESULTAT

.....BAT/ET.....

Signatures des 2

FEUILLE-DE-TABLE-DE-MARQUE-FUTSAL-UNSS

Equipe-A: Couleur-de-maillots:..... Fautes-collectives:..... <div style="text-align: center;"> 1^{ère} Mi-Temps 1 → 2 → 3 → 4 → 5 2^{ème} Mi-Temps 1 2 3 4 5 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div> Carton-blanc: 1 Cartons-jaunes: 1-2-3-4-5 Cartons-rouges: 1-2-3-4-5 </div> <div> Temps-Morts: 1^{er}mi-Tps: <input type="checkbox"/> 2^{ème}mi-Tps: <input type="checkbox"/> </div> </div>	SCORE <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td>11</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td><td>7</td><td>14</td></tr> </table> Résultat-Final/.....	A		B		1	8	1	8	2	9	2	9	3	10	3	10	4	11	4	11	5	12	5	12	6	13	6	13	7	14	7	14	Equipe-B: Couleur-de-maillots:..... Fautes-collectives:..... <div style="text-align: center;"> 1^{ère} Mi-Temps 1 → 2 → 3 → 4 → 5 2^{ème} Mi-Temps 1 2 3 4 5 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div> Carton-blanc: 1 Cartons-jaunes: 1-2-3-4-5 Cartons-rouges: 1-2-3-4-5 </div> <div> Temps-Morts: 1^{er}mi-Tps: <input type="checkbox"/> 2^{ème}mi-Tps: <input type="checkbox"/> </div> </div>
A		B																																
1	8	1	8																															
2	9	2	9																															
3	10	3	10																															
4	11	4	11																															
5	12	5	12																															
6	13	6	13																															
7	14	7	14																															

FEUILLE-DE-TABLE-DE-MARQUE-FUTSAL-UNSS

Equipe-A: Couleur-de-maillots:..... Fautes-collectives:..... <div style="text-align: center;"> 1^{ère} Mi-Temps 1 → 2 → 3 → 4 → 5 2^{ème} Mi-Temps 1 2 3 4 5 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div> Carton-blanc: 1 Cartons-jaunes: 1-2-3-4-5 Cartons-rouges: 1-2-3-4-5 </div> <div> Temps-Morts: 1^{er}mi-Tps: <input type="checkbox"/> 2^{ème}mi-Tps: <input type="checkbox"/> </div> </div>	SCORE <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td>11</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td><td>7</td><td>14</td></tr> </table> Résultat-Final/.....	A		B		1	8	1	8	2	9	2	9	3	10	3	10	4	11	4	11	5	12	5	12	6	13	6	13	7	14	7	14	Equipe-B: Couleur-de-maillots:..... Fautes-collectives:..... <div style="text-align: center;"> 1^{ère} Mi-Temps 1 → 2 → 3 → 4 → 5 2^{ème} Mi-Temps 1 2 3 4 5 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div> Carton-blanc: 1 Cartons-jaunes: 1-2-3-4-5 Cartons-rouges: 1-2-3-4-5 </div> <div> Temps-Morts: 1^{er}mi-Tps: <input type="checkbox"/> 2^{ème}mi-Tps: <input type="checkbox"/> </div> </div>
A		B																																
1	8	1	8																															
2	9	2	9																															
3	10	3	10																															
4	11	4	11																															
5	12	5	12																															
6	13	6	13																															
7	14	7	14																															

FEUILLE-DE-TABLE-DE-MARQUE-FUTSAL-UNSS

Equipe-A: Couleur-de-maillots:..... Fautes-collectives:..... <div style="text-align: center;"> 1^{ère} Mi-Temps 1 → 2 → 3 → 4 → 5 2^{ème} Mi-Temps 1 2 3 4 5 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div> Carton-blanc: 1 Cartons-jaunes: 1-2-3-4-5 Cartons-rouges: 1-2-3-4-5 </div> <div> Temps-Morts: 1^{er}mi-Tps: <input type="checkbox"/> 2^{ème}mi-Tps: <input type="checkbox"/> </div> </div>	SCORE <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td>11</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td><td>7</td><td>14</td></tr> </table> Résultat-Final/.....	A		B		1	8	1	8	2	9	2	9	3	10	3	10	4	11	4	11	5	12	5	12	6	13	6	13	7	14	7	14	Equipe-B: Couleur-de-maillots:..... Fautes-collectives:..... <div style="text-align: center;"> 1^{ère} Mi-Temps 1 → 2 → 3 → 4 → 5 2^{ème} Mi-Temps 1 2 3 4 5 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div> Carton-blanc: 1 Cartons-jaunes: 1-2-3-4-5 Cartons-rouges: 1-2-3-4-5 </div> <div> Temps-Morts: 1^{er}mi-Tps: <input type="checkbox"/> 2^{ème}mi-Tps: <input type="checkbox"/> </div> </div>
A		B																																
1	8	1	8																															
2	9	2	9																															
3	10	3	10																															
4	11	4	11																															
5	12	5	12																															
6	13	6	13																															
7	14	7	14																															

FEUILLE-DE-TABLE-DE-MARQUE-FUTSAL-UNSS

Equipe-A: Couleur-de-maillots:..... Fautes-collectives:..... <div style="text-align: center;"> 1^{ère} Mi-Temps 1 → 2 → 3 → 4 → 5 2^{ème} Mi-Temps 1 2 3 4 5 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div> Carton-blanc: 1 Cartons-jaunes: 1-2-3-4-5 Cartons-rouges: 1-2-3-4-5 </div> <div> Temps-Morts: 1^{er}mi-Tps: <input type="checkbox"/> 2^{ème}mi-Tps: <input type="checkbox"/> </div> </div>	SCORE <table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td>11</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td><td>7</td><td>14</td></tr> </table> Résultat-Final/.....	A		B		1	8	1	8	2	9	2	9	3	10	3	10	4	11	4	11	5	12	5	12	6	13	6	13	7	14	7	14	Equipe-B: Couleur-de-maillots:..... Fautes-collectives:..... <div style="text-align: center;"> 1^{ère} Mi-Temps 1 → 2 → 3 → 4 → 5 2^{ème} Mi-Temps 1 2 3 4 5 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div> Carton-blanc: 1 Cartons-jaunes: 1-2-3-4-5 Cartons-rouges: 1-2-3-4-5 </div> <div> Temps-Morts: 1^{er}mi-Tps: <input type="checkbox"/> 2^{ème}mi-Tps: <input type="checkbox"/> </div> </div>
A		B																																
1	8	1	8																															
2	9	2	9																															
3	10	3	10																															
4	11	4	11																															
5	12	5	12																															
6	13	6	13																															
7	14	7	14																															



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 :

