

LES REGLES DU FUTSAL EN SAVOIE

TERRAIN	intérieur ou extérieur
DIMENSION	40m x 20m (terrain de Handball)
ZONE DU GARDIEN (SURFACE DE REPARATION)	ligne à 6m, parallèle à la ligne de but sur toute la largeur. sur terrain de Handball , utiliser la zone déjà tracée.
LES CAGES	matériel amovible, léger de 4 m x 1.5 m (Cf. la F.F.F.), sur terrain de Handball : les cages de Handball.
POINT DE PENALTY	à 7 mètres
ZONE DE REMPLACEMENT (ENTREE & DE SORTIE DES JOUEURS)	matérialisée, de 4 mètres, répartis de part et d'autre de la ligne médiane (idem Handball)
BALLON	Ballon de futsal (pour favoriser la maîtrise gestuelle de tous les jeunes), feutrine interdite.
COMPOSITION DE L'EQUIPE	10 joueurs au maximum sur la feuille de composition d'équipe, 3 minimum sur le terrain. Cf. fiche sport Départementale de l'année en cours.
DUREE D'UN MATCH	8 à 10mn ou selon formule de tournoi

LES PARTICULARITES :

*** Touche au pied :**

- o un des joueurs de cette équipe place le ballon sur la ligne.
- o le ballon devra obligatoirement rester au sol à l'endroit de la sortie (sur la ligne ou à moins de 25 cm de la ligne à l'extérieur).
- o les adversaires devront se tenir à 5 mètres de la ligne de touche.
- o 4 secondes pour effectuer la touche, au-delà du temps la touche revient à l'adversaire.
- o **Si le ballon touche le plafond du gymnase, la remise en jeu se fera sur la touche.**

*** Hors jeu :** il n'existe pas en Futsal.

*** Temps mort :**

1 mn par mi-temps et par équipe.

L'équipe qui demande le temps mort doit le faire lors d'un arrêt de jeu (suite à une touche, corner etc...) et lorsqu'elle est en possession du ballon.

Le jeu reprend sur la touche, corner, etc.

Mise en œuvre pour le Football à 5 en extérieur :

1 match = 3 ballons

Tournoi à 4 équipes (si possible) :

2 équipes jouent,

1 équipe arbitre (champ, touche, zone de remplacement),

1 équipe pourvoit le ballon (et récupère des ballons sortis).

➤ LES FAUTES COLLECTIVES SANCTIONNABLES D'UN COUP FRANC DIRECT (CFD)

- 1/ Parler ou siffler (tout ce qui sort de la bouche)
- 2/ Le tackle (y compris pour le gardien) définit comme suit :
avoir au sol un autre appuis que les 2 pieds
- 3/ La contestation ou la négociation arbitrale.
- 4/ Les contacts, définis comme suit :
« interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon en touchant le joueur avant le ballon ». Deux joueurs ont la possibilité « d'interférer » avec le haut du corps avant que l'un des deux ne rentre en possession du ballon, à condition de le faire avec la même intensité. Si un des 2 joueurs est plus virulent que l'autre, il faut siffler contre lui.
- 5/ Comportement des remplaçants (idem joueurs de champ)
- 6/ Non respect de la distance sur une touche (5 mètres), sur un coup franc ou sur un corner (5 mètres)
- 7/ Toute faute intentionnelle qui nuit au bon déroulement du jeu (main, tirage de maillot...)
- 8/ Empêcher le gardien de but de lâcher le ballon des mains pendant les 4 secondes en se trouvant à moins de 5m.

Le CFD sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

GESTE DE L'ARBITRE



Coup franc direct ou coup de pied de réparation (pénalty)
Bras dans le sens de l'attaque

Les fautes collectives sont comptabilisées et annoncées à voix haute (« 1^{ère} faute », « 2^{ème} faute », etc.) en direction de la table de marque.

➤ Le décompte des fautes collectives :

Au bout de la x^{ème} faute, coup de pénalité à 7 mètres, sans mur.

A chaque faute supplémentaire : coup de pénalité à 7 mètres, sans mur, à nouveau.



Jeune défenseur debout



Jeune défenseur



Attaquant en bleu 1



Contact en jeu 2

LES CONTACTS

interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon en touchant le joueur avant le ballon.

Pas de faute
= défense
debout

Faute = contact avec adversaire avant de toucher le ballon



LES TACLES
avoir au sol un
autre appuis que
les 2 pieds

Faute = 2 pieds + main ou genou au sol ou fesse au sol

➤ LES FAUTES SANCTIONNABLES D'UN COUP FRANC INDIRECT :

- 1/ Jouer de manière dangereuse mais sans contact (ex pied haut)
- 2/ Effectuer un changement de remplaçant hors de la zone prévu
- 3/ Perdre sa chaussure ;
- 4/ Ne pas respecter la règle des 4 secondes pour la remise en jeu ;

GARDIEN :

- 5/ toucher ou contrôler à la main une passe frappée volontairement au pied par un partenaire ;
- 6/ toucher ou contrôler à la main un ballon suite à une touche effectué par un partenaire ;

GESTE DE L'ARBITRE



Coup franc indirect

Si un CFI est sifflé dans la surface de réparation, le ballon sera remis sur la zone des 6m et le mur placé à 5m.



Effectue un changement hors zone où un mauvais changement.



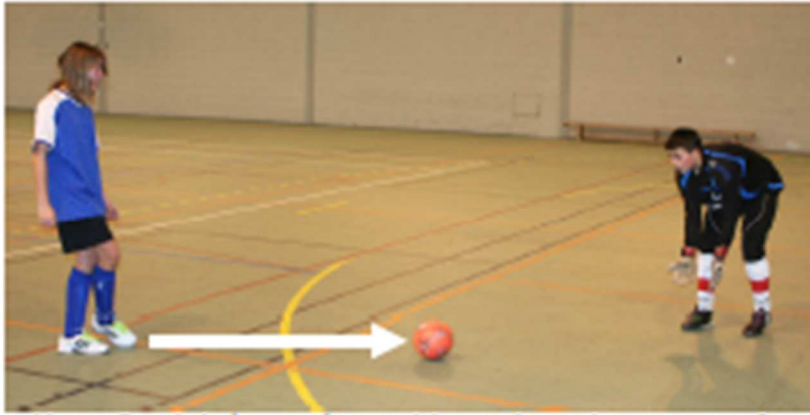
Perd sa chaussure sur le terrain.



Joue de manière dangereuse (pied haut).

ATTENTION : Pas de contact entre les 2 adversaires !!!

LE GARDIEN DE BUT



Un gardien de but ne peut pas saisir avec les mains une passe frappée volontairement par un coéquipier (sinon coup franc indirect pour l'équipe adverse). Pour que le gardien puisse se saisir à la main d'une passe volontaire d'un partenaire, ce dernier devra utiliser la tête, la poitrine ou la cuisse.



Si le gardien s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface, un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse.



Le gardien doit remettre en jeu le ballon exclusivement à la main dans les 4 secondes à partir du moment où il est en possession du ballon.



Les mains vont au ballon (bonne sortie du gardien).



Les pieds vont au ballon (en UNSS, c'est un coup de pied de réparation).

- la relance du gardien se fait à la main dans son propre camp pour les benjamins et sur tout le terrain pour les autres catégories,
- suite à une sortie de but, la remise du gardien doit se faire hors de la surface de réparation des 6m. Si ce n'est pas le cas, la balle est rendue au gardien.
- le gardien peut se transformer en joueur de champ mais ne peut sortir de la surface balle au pied directement après une relance (si c'est suite à une sortie de but).
- le gardien ne peut tacler lors d'un duel (cf. illustrations ci-dessus) avec un attaquant