

U²⁰¹⁷NSS



Règlement spécifique Futsal

Mise à jour : 01/09/2016



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

SOMMAIRE

1. LE TERRAIN DE JEU	page 4
2. LE NOMBRE DE JOUEURS	page 5
3. L'EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DES JOUEURS	page 5
4. PROCEDURE DE REMPLACEMENT DES JOUEURS	page 5
5. LE GARDIEN DE BUT	page 5
6. LES ACCOMPAGNATEURS	page 6
7. PROTOCOLES D'AVANT ET D'APRES MATCH : RESPECT ET FAIR PLAY	page 6
8. L'ARBITRAGE PAR LES JEUNES ARBITRES	page 7
9. FAUTES ET COMPORTEMENT	page 7
a) Le Coup-Franc Direct (CFD)	
b) Les Fautes Collectives	
c) Le Coup-Franc Indirect (CFI)	
10. LES SANCTIONS ADMINISTRATIVES	page 10
a) Le Carton Blanc	
b) Le Carton Jaune	
c) Le Carton Rouge	
11. LA BALLE A TERRE	page 11
12. LE COUP DE PIED DE REPARATION	page 12
13. LE COUP D'ENVOI	page 12
14. LA RENTREE DE TOUCHE	page 12
15. LE COUP DE PIED DE COIN	page 12
16. LE BUT MARQUE	page 12
17. LE TEMPS MORT	page 13
18. LE HORS JEU	page 13
19. LA SERIE DES TIRS AU BUT	page 13
20. LES TEMPS DE JEU	page 13
➤ Championnats Etablissement	
➤ Championnats Excellence	

ANNEXES :

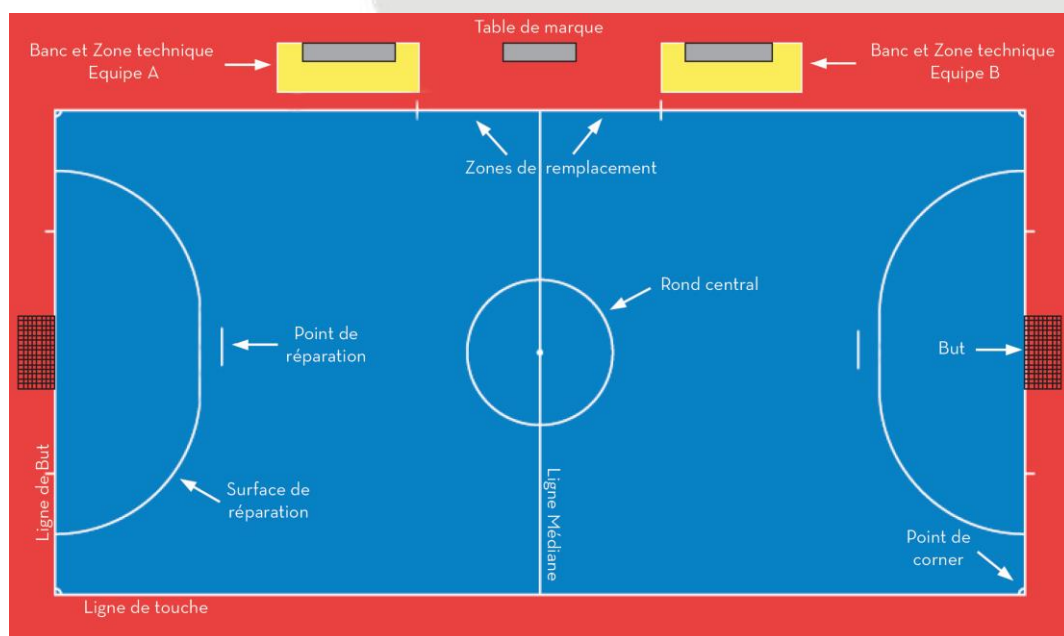
FEUILLE DE MATCH FUTSAL UNSS	page 15
FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS	page 17

AMENDEMENTS

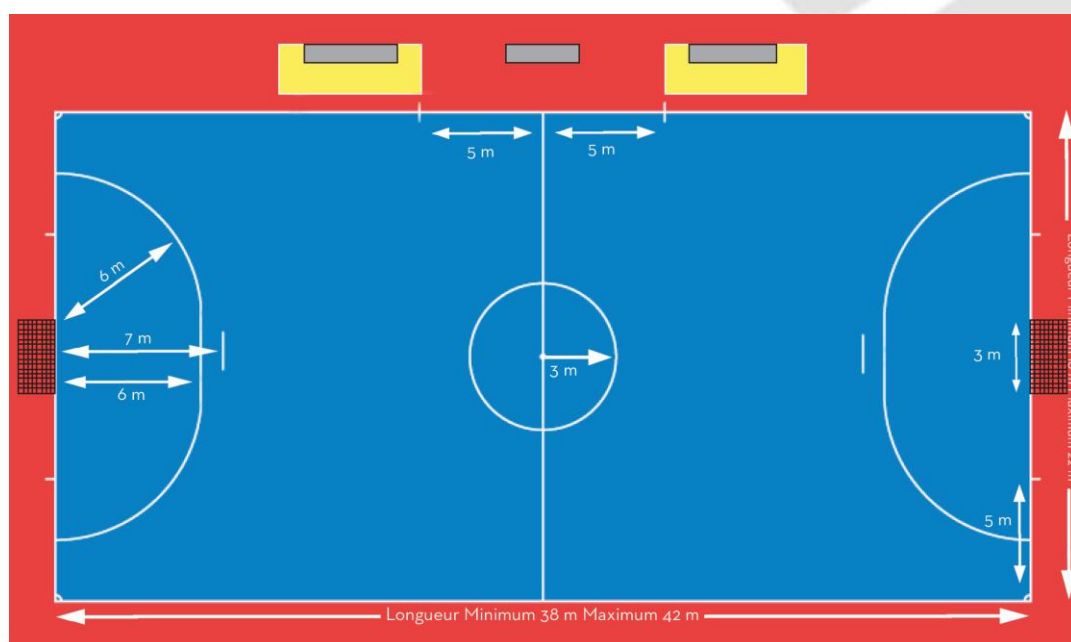
Les nouveautés ou précisions réglementaires sont indiquées par la présence d'un trait vertical à gauche du texte. Ces modifications réglementaires sont applicables à partir du 1^{er} septembre 2016.

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.
- 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 entre la ligne médiane et le tiret à 5 mètres.
- 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.
- Les changements peuvent s'effectuer à tout moment de la partie (ballon en jeu ou non).

3. L'EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DES JOUEURS

- Les maillots doivent être de couleurs identiques et numérotés, short, chaussettes traditionnelles, protège-tibias OBLIGATOIRES et chaussures types tennis.
- Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement.
- Les « Tip Top » ne sont pas autorisés, quelque-soit leur couleur ou la couleur des chaussettes (tolérés 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 peut 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 à la main doit sortir de la surface des 6 mètres avant qu'un autre joueur ne touche le ballon. Si ce n'est pas le cas, la balle est rendue au gardien de but qui recommence la remise en jeu.
- 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 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 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).

- 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 peut cependant recevoir le ballon de l'un de ses partenaires s'il se trouve dans la moitié de terrain adverse.

Dès qu'un adversaire a joué ou touché le ballon, le gardien de but peut à nouveau recevoir 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.

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 l'établissement) sont autorisés à prendre place sur le banc de touche.
- Durant le match, UNE seule personne est autorisée à se tenir debout dans sa zone technique.

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 salutation des arbitres et de l'équipe adverse.

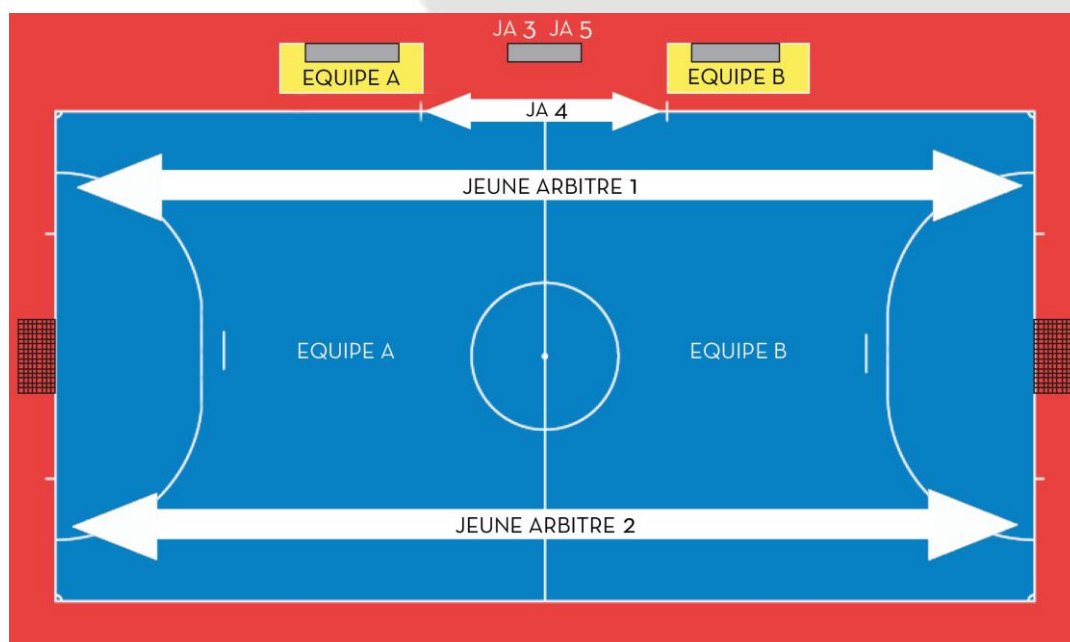
- AVANT le match : Les 2 équipes (titulaires et remplaçants) s'avancent en colonne depuis le côté vers le centre du terrain, précédées des 2 Jeunes Arbitres. Elles s'alignent de part et d'autre des arbitres face à la tribune et/ou aux spectateurs. L'équipe A sert la main des arbitres et de l'équipe B, 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.



9. FAUTES ET COMPORTEMENT

- **Il n'y a pas de contact en Futsal.**
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.
- 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 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 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 Officiel 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 JO 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 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
- ☞ 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 sont comptabilisés comme des Fautes Collectives.
- Un Coup de pied de Pénalité 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

- 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.



Franc

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés par un Coup Indirect lorsque le joueur :

- ☞ Joue de manière dangereuse
- ☞ Effectue un changement hors zone où 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

a) Carton Blanc :

Carton blanc (1 point de pénalité pour l'équipe fautive)

Précision : Les motifs de distribution du carton blanc ou jaune étant identiques, le premier carton distribué pour l'un de ces motifs sera le carton blanc (préventif).

- Le carton blanc entraîne une exclusion temporaire du joueur d'une durée de 2 minutes. Celui-ci peut être remplacé.
- 1 seul carton blanc peut être accordé par équipe et par rencontre.
- Le carton blanc entraîne l'attribution de **1 point de pénalité** à l'équipe à laquelle appartient le joueur fautif.

Le Jeune Arbitre pourra utiliser le carton blanc 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

b) Carton Jaune :

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

Rappel : Les motifs de distribution du carton blanc ou jaune étant identiques, le premier carton distribué pour l'un de ces motifs sera le carton blanc (préventif).

- 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

c) Carton Rouge :



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

- Le carton rouge entraîne une exclusion définitive du joueur pour le match (infériorité numérique).
- 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 ou 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
- ☞ 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 enseignants et accompagnateurs agréés par le Comité Directeur de l'AS et présents sur le banc de touche.

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 marquer un 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.
- Le Gardien de But a les pieds sur la ligne de but.
- Le coup de pied de réparation est exécuté même si le Buzzer retentit.

13. LE COUP D'ENVOI

- Le coup d'envoi est déterminé par tirage au sort. Le gagnant du tirage au sort choisit son camp. L'autre équipe donne le coup d'envoi.
- Le coup d'envoi peut être réalisé vers l'avant OU vers l'arrière, les joueurs adverses se situent à 3 mètres (derrière le rond central ou la ligne située à 3 mètres).
- Un but ne peut pas être marqué DIRECTEMENT sur le coup d'envoi.

14. LA RENTREE DE TOUCHE

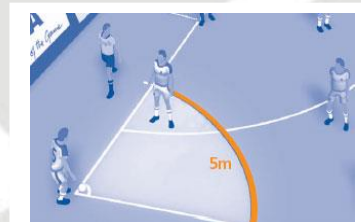
- La rentrée de touche s'effectue exclusivement au pied, ballon arrêté sur la ligne.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une touche.
- Elle s'exécute dans les 4 secondes (décompte de l'arbitre) ; à défaut elle revient à l'adversaire.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres. Si un joueur adverse intervient volontairement sur le ballon alors qu'il n'est pas à distance, un CFI sera accordé.
- 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 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 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 avant que le buzzer ne retentisse.



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 responsable d'équipe 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 figurants 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 établissement

	Minimes Filles M1 + M2 + <u>1</u> C1	Minimes Garçons M1 + M2 + <u>1</u> C1	Cadets M2 + C1 + C2	Lycée Filles M2+C1+C2+J1+J2	Juniors Garçons C2 + J1 + J2
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'
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'
Temps de jeu maximum pour une journée	60'	60'	75'	75'	75'

➤ Championnat Excellence

	Minimes Filles B3 + M1 + M2	Minimes Garçons B3 + M1 + M2	Lycée Filles C1 + C2 + J1	Lycée Garçons C1 + C2 + J1
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'

Toutes les informations sur le futsal UNSS (règlement, convocations, palmarès, livret Jeune Officiel....) sont consultables en ligne sur le site www.unss.org.

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

Equipe A:										SCORE								Equipe B :											
Fautes collectives										A				B				collectives											
1 ^{ère} m-t	1	2	3	4	5	6	7	8	1	8	1	8																	
2 ^{ème} m-t	1	2	3	4	5	6	7	8	2	9	2	9																	
									3	10	3	10																	
									4	11	4	11																	
									5	12	5	12																	
Carton blanc									6	13	6	13																	
Carton jaune									7	14	7	14																	
Carton rouge																													
Temps mort																													
										Noms des arbitres :																			
1.										2.																			

RESULTAT : _____ BAT : _____ SCORE : _____

Signature du capitaine A:

Signature du capitaine B:

RESERVES ET RECLAMATIONS

A rédiger par l'arbitre sous la dictée du capitaine de l'équipe plaignante.

A confirmer par lettre recommandée avec demande d'avis de réception dans les 24 heures au service de l'UNSS ayant compétence pour l'organisation de l'épreuve, accompagnée du paiement d'un droit dont le montant fixé par le conseil d'administration.

Cf règlement intérieur UNSS : articles III 3.60, III 3.61, III 3.62, III 3.63

Signature du Capitaine
de l'équipe plaignante

Signature des arbitres

Signature du Capitaine
de l'équipe adverse

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

Equipe A : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 Cartons rouges : 1 2 3 4 5 Temps Morts 1°mi-Tps ☐ 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	SCORE <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <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>1</td><td>3</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>0</td><td></td><td>0</td></tr> <tr><td>4</td><td>1</td><td>4</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>1</td><td></td><td>1</td></tr> <tr><td>5</td><td>1</td><td>5</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>2</td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td>6</td><td>1</td><td>6</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td>7</td><td>1</td><td>7</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td></td><td>4</td></tr> </tbody> </table> Résultat Final/.....	A		B		1	8	1	8	2	9	2	9	3	1	3	1		0		0	4	1	4	1		1		1	5	1	5	1		2		2	6	1	6	1		3		3	7	1	7	1		4		4	Equipe B : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 Cartons rouges : 1 2 3 4 5 Temps Morts 1°mi-Tps ☐ 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5																																																																						
1	2	3	4	5																																																																						
A		B																																																																								
1	8	1	8																																																																							
2	9	2	9																																																																							
3	1	3	1																																																																							
	0		0																																																																							
4	1	4	1																																																																							
	1		1																																																																							
5	1	5	1																																																																							
	2		2																																																																							
6	1	6	1																																																																							
	3		3																																																																							
7	1	7	1																																																																							
	4		4																																																																							
1	2	3	4	5																																																																						
1	2	3	4	5																																																																						

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

Equipe A : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 Cartons rouges : 1 2 3 4 5 Temps Morts 1°mi-Tps ☐ 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	SCORE <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <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>1</td><td>3</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>0</td><td></td><td>0</td></tr> <tr><td>4</td><td>1</td><td>4</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>1</td><td></td><td>1</td></tr> <tr><td>5</td><td>1</td><td>5</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>2</td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td>6</td><td>1</td><td>6</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td>7</td><td>1</td><td>7</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td></td><td>4</td></tr> </tbody> </table> Résultat Final/.....	A		B		1	8	1	8	2	9	2	9	3	1	3	1		0		0	4	1	4	1		1		1	5	1	5	1		2		2	6	1	6	1		3		3	7	1	7	1		4		4	Equipe B : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 Cartons rouges : 1 2 3 4 5 Temps Morts 1°mi-Tps ☐ 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5																																																																						
1	2	3	4	5																																																																						
A		B																																																																								
1	8	1	8																																																																							
2	9	2	9																																																																							
3	1	3	1																																																																							
	0		0																																																																							
4	1	4	1																																																																							
	1		1																																																																							
5	1	5	1																																																																							
	2		2																																																																							
6	1	6	1																																																																							
	3		3																																																																							
7	1	7	1																																																																							
	4		4																																																																							
1	2	3	4	5																																																																						
1	2	3	4	5																																																																						

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

Equipe A : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 Cartons rouges : 1 2 3 4 5 Temps Morts 1°mi-Tps ☐ 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	SCORE <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <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>1</td><td>3</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>0</td><td></td><td>0</td></tr> <tr><td>4</td><td>1</td><td>4</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>1</td><td></td><td>1</td></tr> <tr><td>5</td><td>1</td><td>5</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>2</td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td>6</td><td>1</td><td>6</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>3</td><td></td><td>3</td></tr> <tr><td>7</td><td>1</td><td>7</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td></td><td>4</td></tr> </tbody> </table> Résultat Final/.....	A		B		1	8	1	8	2	9	2	9	3	1	3	1		0		0	4	1	4	1		1		1	5	1	5	1		2		2	6	1	6	1		3		3	7	1	7	1		4		4	Equipe B : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 Cartons rouges : 1 2 3 4 5 Temps Morts 1°mi-Tps ☐ 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5																																																																						
1	2	3	4	5																																																																						
A		B																																																																								
1	8	1	8																																																																							
2	9	2	9																																																																							
3	1	3	1																																																																							
	0		0																																																																							
4	1	4	1																																																																							
	1		1																																																																							
5	1	5	1																																																																							
	2		2																																																																							
6	1	6	1																																																																							
	3		3																																																																							
7	1	7	1																																																																							
	4		4																																																																							
1	2	3	4	5																																																																						
1	2	3	4	5																																																																						

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

Equipe A :

Couleur de maillots :

Fautes collectives :

1^{ère} Mi-Temps

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

2^{ème} Mi-Temps

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Carton blanc : 1

Cartons jaunes : 1 2 3 4 5

Cartons rouges : 1 2 3 4 5

Temps Morts

1^{er}mi-Tps ☐

2^{ème}mi-Tps ☐

SCORE

A		B	
1	8	1	8
2	9	2	9
3	1	3	1
	0		0
4	1	4	1
	1		1
5	1	5	1
	2		2
6	1	6	1
	3		3
7	1	7	1
	4		4

Résultat Final

...../.....

Equipe B :

Couleur de maillots :

Fautes collectives :

1^{ère} Mi-Temps

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

2^{ème} Mi-Temps

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Carton blanc : 1

Cartons jaunes : 1 2 3 4 5

Cartons rouges : 1 2 3 4 5

Temps Morts

1^{er}mi-Tps ☐

2^{ème}mi-Tps ☐

Règlement en téléchargement sur le site web officiel de l'UNSS, dans l'onglet OPUSS.

<http://opuss.unss.org/>

Il est important d'être attentif aux dates de « mise à jour » de ce document.

Direction nationale
13, rue Saint Lazare 75009 Paris

www.unss.org

Téléphone : 01 42 81 55 11

dn@unss.org

