

LE FUTSAL : A.B.C. abrégé des règles

Ce règlement sportif est utilisé lors du Championnat National UFOLEP de Futsal. Nous avons ôté la partie sur les arbitres, les rencontres départementales Ligue 1 et Ligue 2 de Loir-et-Cher étant en auto arbitrage.

- Salut obligatoire avant et après la rencontre par tous ceux qui sont inscrits sur la feuille de match.
- 5 joueurs par équipe (4 + 1) sur le terrain, 12 sur la feuille de match maximum.
- Dimensions du terrain et cages de HANDBALL.
- Tracé de la zone à 6m pour zone de Hand, avec impossibilité au gardien de but d'en sortir, et aux joueurs attaquants d'y pénétrer pour marquer à l'intérieur de celle-ci, même sans toucher le sol (possibilité de rentrer dans la zone pour récupérer le ballon afin de le faire sortir de la zone).
- Il est interdit de faire circuler le ballon d'un joueur à l'autre à une hauteur moyenne de la hanche (environ 90 cm maxi).
- Les tirs dans la zone sont interdits. (Ils sont sanctionnés par une faute personnelle) Mais la passe en retrait est acceptée. Si le ballon lors d'une passe en retrait est poussé dans le but par un défenseur, le but est accordé. A l'inverse, si jeu volontaire de l'attaquant (billard), le but est refusé ; la remise en jeu se fait par une sortie de but, et le joueur fautif sanctionné.
- Aucun joueur ne peut rester (stationner) dans la zone à attendre le ballon ou de faire écran pour gêner l'accès du ballon au gardien.
- Le silence de tous les joueurs sur le terrain et du banc, obligatoire pendant la durée de la rencontre. La parole pourra être autorisée si et seulement si, elle n'occasionne aucun débordement (verbaux, gestuels...).
- L'interdiction absolue des tacles même s'il n'y a aucun danger, et de toutes les formes de charges ou gestes qui visent le joueur ayant le ballon, c'est-à-dire, qu'il est empêché par son adversaire d'en prendre possession.
- Les bousculades et autres mauvais gestes sont interdits.
- La durée d'une rencontre de 2x25 minutes effectives. (2 X 20 mins si le créneau est plus restreints)
- Les remises en jeu ne doivent pas excéder 5 secondes (touche ; corner ; relance du gardien...) ou alors elle passe à l'adversaire. (avec faute personnelle au joueur fautif)
- Le gardien de but à partir du moment où il a reçu le ballon et la remis en jeu depuis sa zone ne peut le recevoir directement en retour ou le retoucher sans qu'un adversaire ne la touche entre temps ou que le ballon ait passé la ligne médiane. Si ce n'est pas le

cas, le ballon passe à l'équipe adverse qui remettra le ballon en jeu le plus près possible de l'endroit où la faute a été commise (place du joueur), par coup franc.

- **Mise en jeu :**

Le joueur qui effectue le coup d'envoi ne pourra dépasser le ballon ou le retoucher avant que celui-ci ne soit touché, ou joué par un autre joueur. L'infraction à cette règle oblige à recommencer et si cela se renouvelle la balle entraîne la perte du ballon et le lancer depuis le milieu du terrain pour l'équipe adverse.

Après un but, le jeu recommencera de façon identique, mais par un joueur de l'équipe ayant encaissé le but.

- **Deuxième mi-temps :**

Après le repos réglementaire, les équipes changeront de moitié de terrain. Le ballon sera mis en jeu par un joueur de l'équipe opposée à celle qui aura effectuée le coup d'envoi initial

- **Les dégagements du gardien :**

Sur sortie de but : le lancer du gardien s'effectue exclusivement avec les mains, sans frappes au pied, il ne peut lancer le ballon au-delà de la ligne médiane sans que le ballon ne touche le sol dans sa propre moitié de terrain ou un joueur. La remise en jeu pour l'adversaire se fera sur la ligne médiane (à droite ou à gauche), par un lancer de touche (Faute personnelle au gardien).

Si le gardien lâche le ballon, ou le pose au sol, immobile ou en train de rouler, celui-ci se trouve de nouveau en jeu et pourra être récupéré par un autre joueur, le gardien ne pouvant le toucher au pied. La transgression de cette règle entraîne la perte du ballon et le lancer depuis le milieu du terrain pour l'équipe adverse.

Action dans le jeu : le gardien peut utiliser ses pieds dans les actions de jeu, afin de faire progresser une phase de jeu, pour intercepter, dégager ou repousser le ballon. Le ballon doit toucher le sol ou un joueur avant de franchir la ligne du milieu de terrain. Si ce n'est pas le cas le ballon passe à l'adversaire, et la remise en jeu s'effectue pour un lancer de touche au milieu de terrain. Si, il prend en premier lieu le ballon à la main, il le relance alors à la main. Par contre, il peut contrôler le ballon avec ses pieds, le prendre avec les mains pour le relancer. Dès que le ballon est au sol après avoir été dans les mains du gardien, il ne peut plus le retoucher avant qu'un autre joueur ne le fasse. Le drop goal est strictement interdit.

Le but obtenu depuis un lancer du gardien n'est pas valide si le ballon ne touche pas un autre joueur.

- **les touches et corners (jet de coin) :**

Touche : pieds derrière la ligne, la relance se fera au pied

Le ballon sera considéré en jeu, dès qu'il perdra contact avec le pied du lanceur. Le lanceur ne pourra le toucher une seconde fois que s'il est joué ou touché par un autre joueur.

Un but résultant d'une remise en touche directe ne sera pas accordé, même si le ballon avant de pénétrer dans la cage touche le gardien. Le jeu reprendra soit par une remise en jeu depuis la zone de but adverse soit par un lancer de coin si le ballon est entré dans les propres cages du lanceur.

Corners : pieds derrière la ligne, la relance se fera au pied

Quand le ballon, touché en dernier par un défenseur, franchit entièrement la ligne de fond (exception faite de la ligne des buts), le lancer s'effectuera de la manière suivante :

a) Le lancer de coin sera réalisé, depuis le coin correspondant au côté des cages où le ballon est sorti, par un des joueurs de l'équipe attaquante.

b) Il s'effectue de la même façon que le lancer latéral mais à angle droit, coïncidant avec les lignes latérales et de fond, et derrière ces lignes.

- Dans une salle couverte, le ballon touche le plafond (ou toute autre structure).
Le jeu recommencera par une remise en touche en faveur de l'équipe opposée à celle qui a touché le ballon en dernier, et au point le plus proche de l'endroit où le ballon a touché le plafond.
- Pas de hors jeu.
- Tous les coups-franc sont directs, avec un mur à 3m.
- Possibilité d'effectuer autant de changements que l'on désire par rencontre.
- Un but résultant d'une remise en touche directe ne sera pas accordé, même si le ballon avant de pénétrer dans la cage touche le gardien. Le jeu reprendra soit par une remise en jeu depuis la zone de but adverse soit par un lancer de coin si le ballon est entré dans les propres cages du lanceur.
- Le penalty n'est effectif que si une faute est avérée dans la zone du gardien sur un joueur adverse soit par le gardien ou un joueur de cette même équipe.
- Le penalty est un tir direct (sans passes possibles), qui s'effectuera depuis la marque correspondante, aux six mètres. Tous les joueurs, devront se trouver à l'intérieur du terrain, à plus de 3 mètres derrière la ligne du ballon (à l'exception du gardien et du joueur chargé de tirer le penalty).
Le gardien devra se poster (sans bouger les pieds) sur la ligne de fond, entre les poteaux de la cage, jusqu'à ce que le tir soit effectué (**le gardien peut bouger à partir du moment où le ballon a été touché**)
Le joueur devra tirer vers l'avant, il ne lui sera pas permis de toucher le ballon une seconde fois, avant qu'un autre joueur ne le fasse.
- Enfin, le ballon spécifique, sans rebond, de 54 centimètres de circonférence ou de taille 4 (UFOLEP)

L'ESPRIT FUTSAL

C'EST

- ◆ le salut avant et après une rencontre pour tous ceux qui sont inscrits sur la feuille de match
- ◆ lever le bras pour reconnaître sa faute
- ◆ l'application du contrat moral signé
- ◆ l'effort, le respect, et la maîtrise de soi en toutes circonstances
- ◆ RESPECTER
 - ◇ l'adversaire
 - ◇ les règles du jeu
 - ◇ le public
 - ◇ les horaires
 - ◇ les installations
 - ◇ les organisateurs
- ◆ être loyal et rusé (**différent de tricheur**)
- ◆ avoir une tenue sportive correcte (vestimentaire et comportementale)
- ◆ jouer Franc-Jeu (Fair-Play), car le Futsal est un sport basé sur la non-violence
- ◆ être un joueur citoyen
- ◆ être tolérant et accepter la différence
- ◆ avoir l'esprit d'équipe
- ◆ 3 paliers d'éducation
 - ◇ esprit critique
 - ◇ esprit d'équipe et de solidarité
 - ◇ esprit de décision et d'initiative
- ◆ être sanctionné d'un carton bleu ou rouge, je rentre au vestiaire
- ◆ serrer la main de tous, quelque soit le résultat du match (partenaires ; adversaires ; arbitres ; entraîneurs)
- ◆ joueur tu seras, responsable de tes supporters TU ES
- ◆ invité tu seras, respectueux de ton hôte TU ES

FUTSAL - CONTRAT MORAL

AMITIÉ D'ABORD COMPÉTITION ENSUITE

NOM

PRÉNOM

ASSOCIATION

En signant ce contrat, je m'engage à :

- ◆ apprendre les règles du Futsal et les respecter
- ◆ respecter les autres joueurs
- ◆ respecter les gymnases et tous les équipements mis à notre disposition
- ◆ refuser la violence et la tricherie
- ◆ me contrôler en toute circonstance
- ◆ être loyal dans le sport et dans la vie
- ◆ donner un exemple de générosité et de tolérance

Date : .../.../.....

Signature