



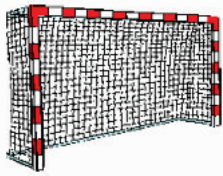
## LES REGLES ESSENTIELLES :

- 5 joueurs (dont 1 gardien).
- Remplacements illimités (maximum 5 remplaçants en UNSS)
- Pas de contact.
- Pas de tacle dans les duels.
- Pas de hors-jeu.
- Joueurs adverses à 5 mètres sur corners et touches.
- Minimum 3 joueurs sur le terrain.



## LA TENUE :

- Maillots numérotés.
- Shorts et chaussettes.
- Protège-tibias obligatoire.
- Chaussures de sport (semelle caoutchouc).



## LE BUT :

- Largeur 3 mètres
- Hauteur 2 mètres
- Un but peut être marqué à n'importe quel endroit du terrain.

1  
4

## LES FAUTES :

- Comptabilisation des fautes collectives (uniquement les coups francs directs).
- Coup franc à 7 mètres à la 4ème faute collective (le nombre de fautes collectives dépend du temps de jeu). Ex : dans une mi-temps de 10 minutes coup franc à la 4ème faute collective (idem 5ème, 6ème faute...).
- Remise à zéro des fautes lors de la 2ème mi-temps.
- Coup franc direct : excès de combativité (coup de pied, croche pied, charge de l'épaule, bousculer, tacler...).
- Coup franc indirect : le gardien prend le ballon à la main sur une passe volontaire d'un partenaire, jouer de manière dangereuse, le gardien garde le ballon à la main plus de 4 secondes...
- Le carton blanc et le carton jaune entraînent une exclusion temporaire de 2 minutes (sur le blanc le joueur peut être remplacé mais pas sur un jaune).
- Carton rouge : exclusion définitive du joueur.



## LE GARDIEN :

- Il ne peut se saisir du ballon à la main sur une passe volontaire d'un partenaire (au pied).
- Il doit remettre le ballon en jeu à la main à l'extérieur de la surface de réparation (dégagement).
- Il doit dégager le ballon dans les 4 secondes.



## LE BALLON :

- Ballon spécifique futsal.
- Rebond limité.
- Pas de ballon en feutrine.



## TEMPS DE JEU :

- Adapté en fonction du nombre d'équipes et des catégories.



**UNSS**  
UNION NATIONALE  
DU SPORT SCOLAIRE

## LA TECHNIQUE :

En futsal, le contrôle de la semelle est privilégié. Les passes doivent être appuyées et les différentes surfaces sont utilisées pour évoluer dans cet espace réduit (pied droit/pied gauche). Le dribble doit être court et explosif. Les frappes doivent être soudaines et précises. La frappe de la pointe est fortement utilisée.

### Côntroler



### Passer



### Dribbler



### Frapper



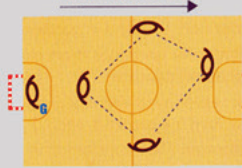
## SYSTEMES DE JEU :

### AU PLAN DÉFENSIF



2-2 EN ZONE

### AU PLAN OFFENSIF



1-2-1



3-1



2-2

## DEFENDRE :

- Défendre debout.
- Interceptor, harceler...
- Pressing (plus ou moins haut).

## ATTAQUER :

- En contre attaque (avant le repli défensif).
- En attaque placée (combinaisons, permutations...).
- Dribbler pour créer une situation favorable (éliminer).
- Exploiter une supériorité numérique.
- Les coups de pieds arrêtés.

## LA TACTIQUE :

- Importance du pivot (point de fixation devant, jeu dos au but).
- Passage rapide d'attaquant à défenseur et vice versa (tous les joueurs attaquent et défendent).
- Importance du démarquage (espace réduit).
- Utiliser au maximum la largeur pour attaquer.
- Se regrouper pour protéger le but en défense...

## QUELQUES CHIFFRES :

- Plus de 60% des buts marqués sans que le joueur ne contrôle le ballon (1 touche).
- A 70% les buts sont marqués après un maximum de 3 passes.
- Le futsal permet de toucher la balle 10 fois plus qu'au football.

## LES JEUNES OFFICIELS :



Temps mort



Coup franc indirect



Cinquième faute cumulée



Compte des quatre secondes

- 2 jeunes officiels sur le terrain. Les 2 jeunes officiels sont placés chacun sur la moitié de terrain opposé.
- Le 3ème jeune officiel gère le chronomètre et la feuille de match. 2 autres jeunes officiels sont chargés de la comptabilisation des fautes collectives (1 JO par équipe).

## BUT MARQUE :



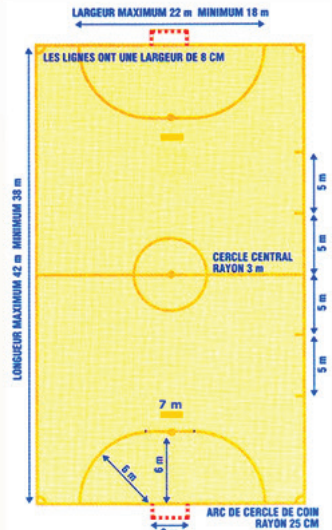
- Un but est valable lorsque le ballon a franchi entièrement la ligne de but.
- Pas de but direct sur une rentrée de touche ou sur dégagement du gardien à la main.

## TEMPS MORT :

- Chaque équipe peut demander un temps mort d'une minute par mi-temps.

## LE TERRAIN :

- Le futsal se pratique sur un terrain de hand intérieur ou extérieur.



- Lorsque le ballon touche accidentellement le plafond, rentrée de touche pour l'équipe adverse à hauteur de l'impact.

- Les corners et les touches se jouent aux pieds.