



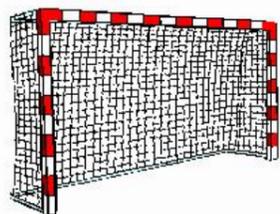
LES REGLES ESSENTIELLES :

- 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.
- 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.

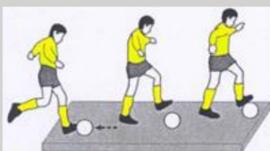


UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

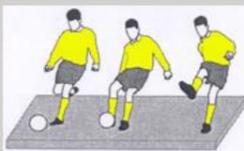
LA TECHNIQUE :

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



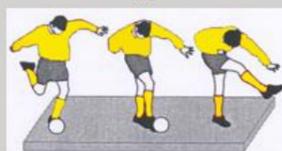
Passer



Dribbler



Frapper



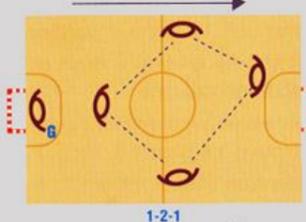
SYSTEMES DE JEU :

AU PLAN DÉFENSIF

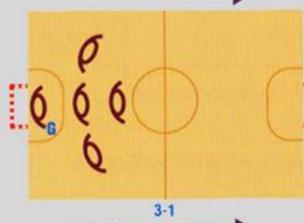


2-2 EN ZONE

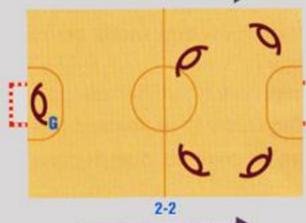
AU PLAN OFFENSIF



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).



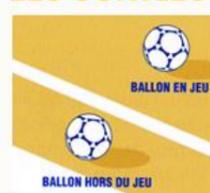
BUT MARQUE :

- 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.

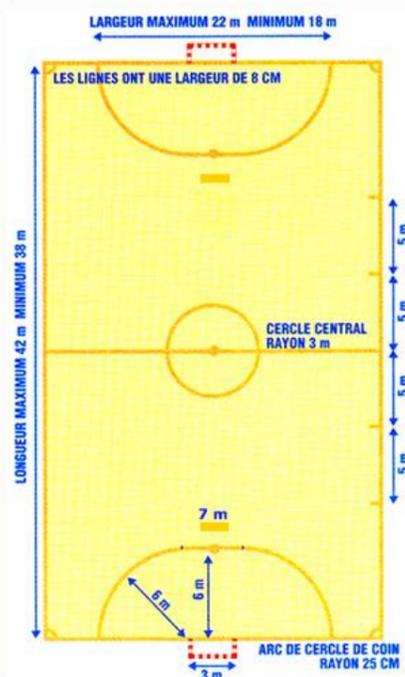
TEMPS MORT :

Chaque équipe peut demander un temps mort d'une minute par mi-temps lorsque l'équipe possède le ballon.

LES SORTIES :



- Le ballon doit être sorti entièrement.



- 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.