Règlement : Futsal

Bibliothèque BRK-EPS

Respecter les règles officielles du futsal pour garantir un jeu rapide, technique et sécurisé.

Règles Générales du Jeu

Nombre de Joueurs

Une équipe est composée de 5 joueurs, dont un gardien de but. Les remplaçants sont illimités, avec des changements en cours de jeu.

Durée du Match

Un match se joue en deux mi-temps de 20 minutes effectives, avec une pause de 10 minutes. Le chronomètre est arrêté à chaque interruption de jeu.

Début du Match

Le coup d'envoi est donné au centre du terrain et doit être joué vers l'avant.

Ballon en Jeu et Hors Jeu

Le ballon est hors jeu lorsqu'il franchit complètement les lignes de touche ou de but, au sol ou en l'air.

Règles du But et du Score

Validation d'un But

Un but est accordé lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sans faute préalable.

Hors-Jeu

Il n'y a pas de règle de hors-jeu en futsal, ce qui favorise un jeu rapide et offensif.

But Contre Son Camp

Si un joueur marque contre son camp, le but est accordé à l'équipe adverse.

Tirs au But

En cas d'égalité après les prolongations, une séance de tirs au but peut être organisée.

Fautes et Infractions

Accumulation de Fautes

Chaque équipe est limitée à 5 fautes par mi-temps. À partir de la 6e faute, un coup franc sans mur est accordé à l'adversaire.

Carton Jaune

Un carton jaune est donné pour comportement antisportif, retard de jeu ou fautes répétées.

Carton Rouge

Un carton rouge entraîne l'expulsion immédiate du joueur. Son équipe joue en infériorité numérique pendant 2 minutes, sauf si un but est marqué par l'adversaire.

Penalty

Un penalty est accordé si une faute est commise dans la surface de réparation.

Reprises de Jeu

Touches au Pied

Contrairement au football, la remise en jeu se fait avec le pied depuis la ligne de touche.

Corner

Si le ballon sort derrière la ligne de but après un contact avec un défenseur, un corner est accordé.

Relance du Gardien

Le gardien ne peut pas dégager le ballon à la main ou au pied au-delà de la ligne médiane sans que le ballon ait rebondi.

Délai de 4 Secondes

Chaque remise en jeu doit être effectuée en moins de 4 secondes, sous peine de coup franc pour l'adversaire.

Règles Spécifiques au Gardien

Utilisation des Mains

Le gardien peut utiliser ses mains uniquement dans sa surface de réparation.

Relance Limitée

Le gardien ne peut pas toucher le ballon une deuxième fois sans qu'un autre joueur ne l'ait touché.

Jeu au Pied

Le gardien ne peut pas conserver le ballon plus de 4 secondes dans sa surface.

Sortie Hors de la Surface

S'il sort de sa surface, il est considéré comme un joueur de champ et ne peut plus utiliser ses mains.

Arbitrage et Sanctions

Rôle de l’Arbitre Principal

L’arbitre central est responsable de l’application des règles, de la gestion des fautes et des décisions de jeu.

Arbitre Assistant

Un deuxième arbitre aide à surveiller le jeu et les fautes commises.

Chronométreur

Un chronométreur est en charge de l’arrêt et de la reprise du temps de jeu.

Sanctions pour Comportement Antisportif

Tout acte de violence, contestation excessive ou simulation peut entraîner une sanction.

Infractions et Pénalités

Simulation

Un joueur tentant d’obtenir un coup franc ou un penalty par simulation peut être sanctionné.

Jeu Dangereux

Toute action mettant en danger un adversaire est sanctionnée par un avertissement ou une exclusion.

Retard de Jeu

Les joueurs doivent éviter tout comportement visant à perdre du temps volontairement.

Protestation et Contestation

Un joueur qui conteste régulièrement les décisions arbitrales peut recevoir un carton jaune.

Repères pédagogiques à adapter au contexte scolaire, au matériel et aux consignes de sécurité de votre établissement.