

10 Règles Spécifiques Futsal

1 Le Terrain

Les terrains varient de 16 à 25m de largeur et de 25 à 42m de longueur, sans être carré. Des marquages sont obligatoires (Cf. plans). Les buts ont une dimension de 2m sur 3m. Poteaux et barre transversale peuvent être de forme carré, rectangulaire, circulaire ou elliptique.

2 Effectifs

5 joueurs de champs et 9 remplaçants. Ce nombre peut être moindre selon la compétition. Le match ne peut avoir lieu si l'une des équipes à moins de 3 joueurs.

3 Remplacements

Les remplacements sont « volants » ils s'effectuent quand le ballon est en jeu ou hors du jeu. Le remplaçant ne peut entrer dans le terrain tant que le joueur qu'il est amené à remplacer n'ait quitté celui-ci. Les remplaçants doivent porter des chasubles et les transmettre aux joueurs à remplacer.

4 Gardien de but

Le Gardien de but dispose de 4 secondes pour jouer le ballon dans sa moitié de terrain que ce soit à la main ou au pied. Après avoir joué le ballon, il ne peut le jouer à nouveau sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon ait été joué ou touché par un adversaire.



5 Temps de jeu

2x20 min de temps effectif ou 2x25min en temps continu. Le temps peut évoluer selon les règlements des compétitions.

Chaque équipe dispose d'un temps mort par période, d'une minute. Il est demandé par l'équipe qui possède le ballon sur un arrêt de jeu.

6 Distances réglementaires

Au coup d'envoi les joueurs doivent se tenir à une distance de 3m du ballon.

Lors des autres remises en jeu la distance des joueurs adverses est de 5m.

7 Remises en jeu

L'équipe en possession du ballon dispose de 4 secondes pour effectuer les remises en jeu. Le décompte s'effectue dès que le ballon est considéré comme pouvant être joué.

8 Fautes cumulées

Toutes les fautes sanctionnées par un coup franc direct sont des fautes cumulables. A partir de la 6^{ème} faute cumulée d'une équipe un tir à 10m est accordé à l'équipe adverse. Le décompte des fautes cumulées est remis à 0 pour chaque équipe à chaque période.

Lors de son exécution le gardien peut avancer à une distance d'au moins 5m du ballon.

9 Expulsion

L'équipe sanctionnée jouera pendant 2 minutes en infériorité numérique sauf si l'équipe adverse inscrit un but ; un remplaçant pourra alors rentrer en jeu. Le joueur fautif ne pourra plus prendre part à la rencontre. Si les deux équipes sont sanctionnées, elles joueront les 2 minutes en infériorité (4 contre 4, 3 contre 3).

10 Power-play

Il s'agit d'un joueur de champ qui remplace le gardien de but, Ce dernier doit porter un maillot de gardien de but muni au dos de son propre numéro.

