Je suis un Jeune Arbitre
En Futsal

UNSS
Union Nationale du Sport Scolaire

2022-23

AFCAM

MAIF

Présentation

Tout élève de collège ou de lycée a la possibilité de suivre une formation afin de pouvoir officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

Les compétences attendues se trouvent dans le livret Jeune Juge / Jeune Arbitre de chaque activité.

DEVENIR JEUNE JUGE/JEUNE ARBITRE C'EST :

- Apprendre à **faire des choix** et s'y tenir,
- **Prendre des décisions pertinentes** (sécurité, équité, loyauté) et **justifier ses choix,**
- **Mesurer** les conséquences de ses actes,
- **Acquérir** au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque…),
- Prendre et **assumer des responsabilités**.

SOMMAIRE

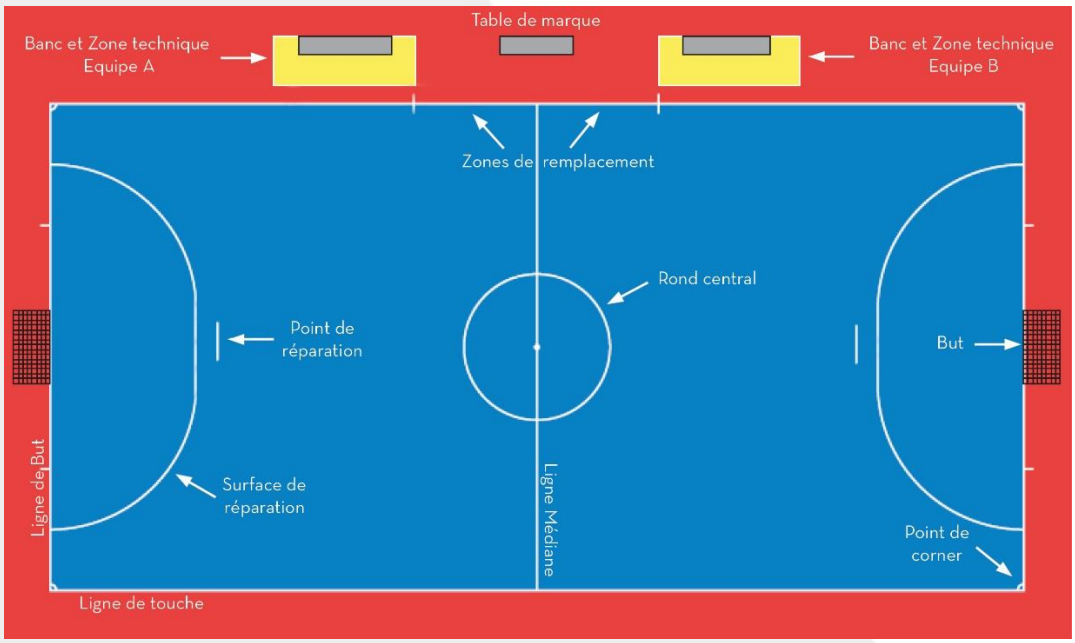
1. LE TERRAIN DE JEU page 4
2. LE NOMBRE DE JOUEURS page 5
3. L'EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DES JOUEURS page 5
4. PROCEDURE DE REMPLACEMENT DES JOUEURS page 5
5. LE GARDIEN DE BUT page 5
6. LES ACCOMPAGNATEURS page 5
7. PROTOCOLES D'AVANT ET D'APRES MATCH : RESPECT ET FAIR PLAY page 7
8. L'ARBITRAGE PAR LES JEUNES ARBITRES page 7
9. FAUTES ET COMPORTEMENT page 7
   a) Le Coup-Franc Direct (CFD)
   b) Les Fautes Collectives
   c) Le Coup-Franc Indirect (CFI)
10. LES SANCTIONS ADMINISTRATIVES page 10
   a) Le Carton Blanc Mise en Garde
   b) Le Carton Jaune
   c) Le Carton Rouge
11. LA BALLE A TERRE page 12
12. LE COUP DE PIED DE REPARATION page 12
13. LE COUP D'ENVOI page 12
14. LA RENTREE DE TOUCHE page 12
15. LE COUP DE PIED DE COIN page 12
16. LE BUT MARQUE page 13
17. LE TEMPS MORT page 13
18. LE HORS JEU page 13
19. LA SERIE DES TIRS AU BUT page 13
20. LES TEMPS DE JEU page 14
   a) Championnats Etablissement
   b) Championnats Excellence
21. LES SIGNAUX page 14
22. LE POSITIONNEMENT SUR LE TERRAIN page 20
23. USAGE DU SIFFLET page 24

ANNEXES :

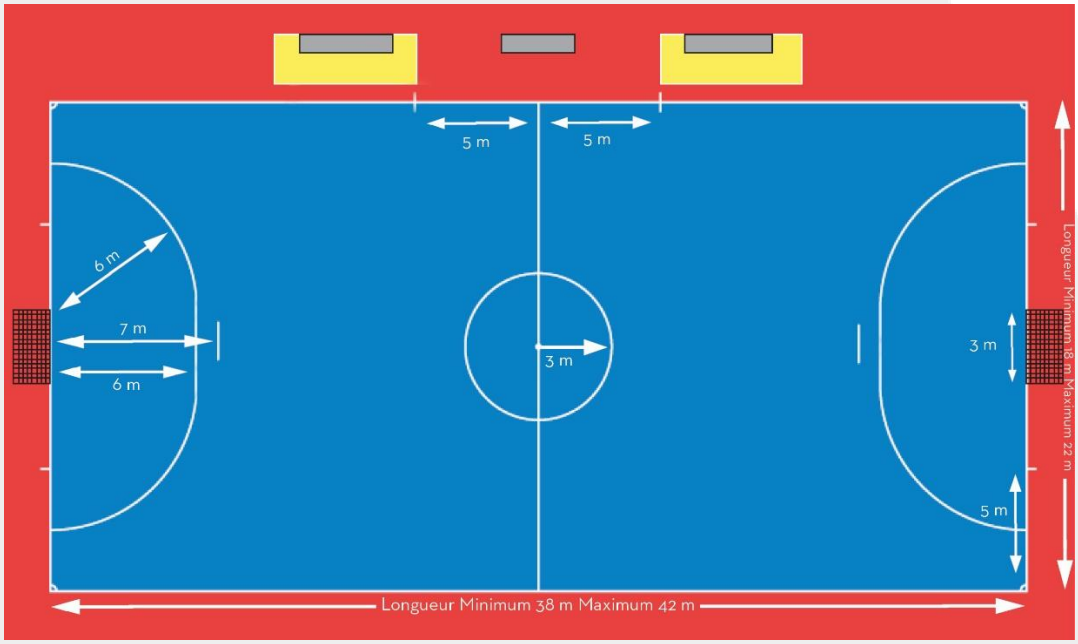
I. FEUILLE DE MATCH FUTSAL UNSS
II. FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

1. LE TERRAIN DE JEU

- Terrain de Hand-ball (intérieur ou extérieur).
- Longueur 38 mètres minimum / 42 mètres maximum.
- Largeur 18 mètres minimum / 22 mètres maximum.
- Ballon spécifique futsal de taille 4 (circonférence de 62 à 64 cm, poids de 400 à 440 gr).
- Ballon en feutrine INTERDIT.
- Si le ballon devient défectueux en cours de jeu, une balle à terre sera effectuée à l'endroit même où il est devenu défectueux.
  Exception : Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose ou est endommagé puis entre dans le but, les arbitres accorderont le but.
- Le terrain de jeu



- Les dimensions du terrain de jeu



- Les dimensions du but de futsal sont de 3 mètres en largeur et 2 mètres en hauteur (intérieur des poteaux).

2. LE NOMBRE DE JOUEURS

- 5 joueurs dont le gardien (+ 5 remplaçants, soit 10 joueurs maximum pour un match ou un tournoi).
- Nombre illimité de remplacements.
- Un remplacement peut se faire à tout moment de la partie dans la zone des 5 mètres située entre la ligne médiane et le tiret à 5 mètres (ballon en jeu ou non).
- Si un joueur n'a pas passé cette ligne des 5 mètres et que le remplaçant est entré, le jeu est arrêté et un Coup Franc Indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de la faute.
- Le match sera arrêté si l'une des équipes compte moins de trois joueurs (dont le gardien) sur le terrain ; la victoire sera donnée à l'adversaire sur le score de 3 à 0.

3. L'EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DES JOUEURS

- Les maillots (type futsal ou football) doivent être de couleurs identiques et numérotés, shorts, chaussettes traditionnelles, protège-tibias OBLIGATOIRES et chaussures types tennis.
- Les maillots doivent être numérotés par un numéro allant de 1 et 99 inclus. Seul le nom (et/ou le prénom) officiel du joueur (inscrit sur la feuille de match) est toléré sur le maillot (au-dessus du numéro).
- Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement.
- Les genouillères et coudières sont fortement recommandées pour le Gardien de But.
- Les « Tip Top » sont autorisés s'ils sont portés sous les chaussettes.
- L'équipement et la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes et pour les autres joueurs. Ce point de règlement s'applique notamment pour les bijoux de tous genres qui devront être retirés.
- Lors d'un championnat de France : les joueurs doivent obligatoirement revêtir un maillot, un short et des bas traditionnels **IDENTIQUES** pour toute l'équipe (hormis gardien de but).

4. PROCEDURE DE REMPLACEMENT DES JOUEURS

- Les joueurs remplaçants doivent revêtir une CHASUBLE lorsqu'ils sont sur le banc de touche.
- Lors d'un changement, le joueur remplaçant se présente dans la zone de changement, retire sa chasuble, et la donne « de la main à la main » au joueur remplacé au moment de sa sortie de terrain.
- Le joueur remplaçant peut alors pénétrer sur le terrain et le joueur remplacé doit revêtir la chasuble et s'assoir sur le banc de touche.
- Si le joueur remplacé quitte le terrain par une autre zone prévue dans les lois du jeu (blessure...), le remplaçant donnera sa chasuble au troisième arbitre.
- En cas de mauvais changement, **et si cela ne pénalise pas l'équipe adverse**, le troisième arbitre interrompra le jeu par un coup de sifflet. Un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment du mauvais changement.

5. LE GARDIEN DE BUT

- Un gardien de but ne peut pas saisir avec les mains une passe bottée volontairement par un coéquipier (sinon CFI pour l'équipe adverse).
- Si le gardien de but s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface, un CFD sera accordé à l'équipe adverse.
- Le gardien de but doit remettre en jeu le ballon exclusivement à la main dans les 4 secondes.
- Suite à une sortie de but, la remise en jeu du gardien de but se fait à la main. Le ballon peut être touché par un autre joueur avant qu'il ne soit sorti de la surface des 6 mètres sans que le jeu soit interrompu.

- Lors d'une relance, le gardien de but ne peut pas toucher le ballon 2 fois consécutivement. Si le gardien de but touche 2 fois consécutivement le ballon sur une remise en jeu (suite à une sortie de but…) ou sur une relance (suite à un ballon bloqué lors d'un tir…), un CFI sera accordé à l'équipe adverse.
- La relance du gardien de but peut se faire vers tous les endroits du terrain (même le camp adverse).
- Précision concernant le tacle du gardien de But :

Le gardien de but peut sortir dans les pieds de l'attaquant :

- si le gardien de but dépossède l'attaquant dans un duel avec une partie du haut de son corps (au-dessus de la ceinture) alors qu'il est au sol, aucune faute ne sera sifflée.
- si le gardien de but dépossède l'attaquant dans un duel avec une partie du bas de son corps (en dessous de la ceinture) alors qu'il est au sol, il sera sanctionné par un coup franc direct (pénalty à 7m si l'action se produit dans la surface de réparation).

Remarque : on considère un joueur au sol à partir du moment où il a besoin d'un 3ème appui pour tenir en équilibre (couché au sol, 2 pieds + 1 main au sol, 2 pieds + 2 mains au sol ...).

- Remplacement du gardien de but :

- Tout remplaçant peut remplacer le gardien de but, sans que les arbitres en soient prévenus et sans que le jeu soit arrêté.
- Tout joueur peut prendre la place du gardien de but. Un joueur qui prend la place du gardien de but peut le faire quand le jeu est arrêté et après en avoir informé les arbitres.
- Un joueur ou un remplaçant qui devient gardien de but doit porter un maillot de gardien de but muni au dos de son propre numéro ou revêtir une chasuble de couleur différente laissant apparaître son propre numéro.
- Le gardien de but peut être remplacé à tout moment : pendant le match, avant une séance de tir au but, pendant une séance de tir au but.

- Passe au gardien de but :

Après avoir donné le ballon à l'un de ses partenaires, le gardien de but ne peut plus le retoucher dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire. Le gardien de but, s'il se trouve dans la moitié de terrain adverse, peut cependant recevoir le ballon de l'un de ses partenaires autant de fois qu'il le souhaite.

Dès qu'un adversaire a joué ou touché le ballon, le gardien de but peut à nouveau recevoir une fois le ballon de l'un de ses partenaires.

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, après avoir touché le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire.

Lorsqu'il a la balle au pied dans sa propre moitié de terrain, le gardien de but a 4 secondes pour jouer (comme lors d'une relance ou d'une remise en jeu à la main).

6. LES ACCOMPAGNATEURS

- Seuls les enseignants d'EPS de l'établissement et les accompagnateurs agrées par le comité directeur de l'AS (sur présentation du document d'agrément signé et tamponné par le Président d'AS) sont autorisés à prendre place sur le banc de touche (trois personnes au maximum DONT le Jeune Coach s'il n'est pas joueur).
- Le jeune Coach doit prendre place sur le banc de touche lorsqu'il ne joue pas.
- Durant le match, UNE seule personne est autorisée à se tenir debout dans sa zone technique, de préférence le Jeune Coach.

7. PROTOCOLES D'AVANT ET D'APRES MATCH : RESPECT ET FAIR PLAY

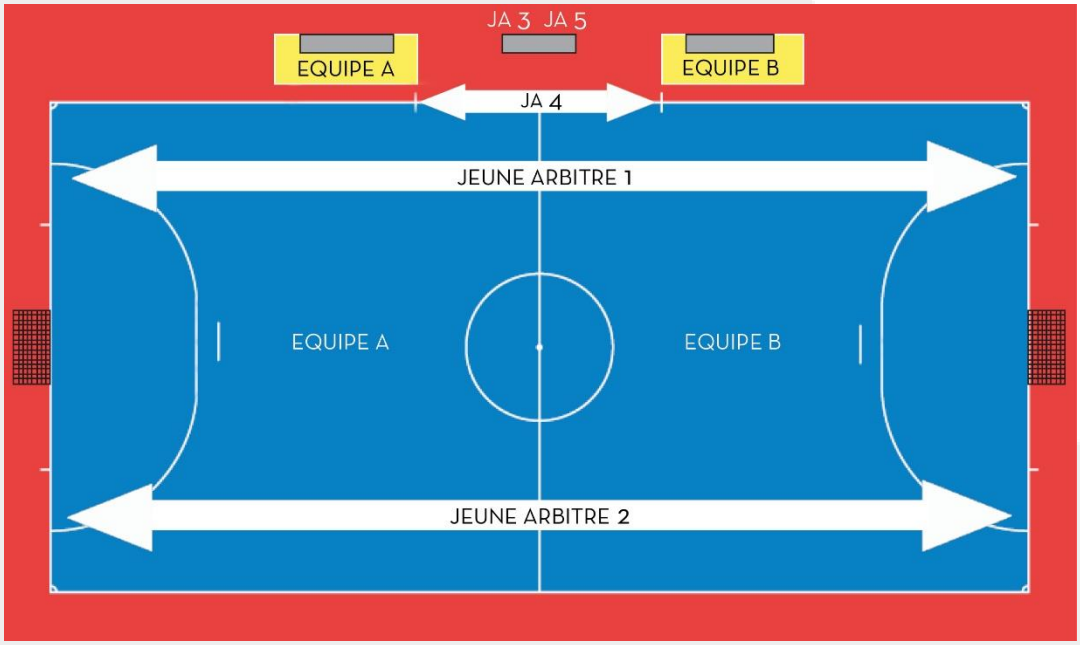
Chaque match de Futsal UNSS doit être précédé et conclu par un protocole de salutation des arbitres et de l'équipe adverse.

- AVANT le match : Les 2 équipes (titulaires et remplaçants) s'avancent en colonne depuis le côté vers le centre du terrain, précédées des 2 Jeunes Arbitres. Elles s'alignent de part et d'autre des arbitres face à la tribune et/ou aux spectateurs. L'équipe A sert la main des arbitres et de l'équipe B, avant que celle-ci ne salue à son tour les arbitres. Les 2 arbitres de centre, les Officiels Table de Marque, et les 2 responsables d'équipe se retrouvent ensuite devant la table de marque pour se saluer : le match peut alors débuter.
- APRES le match : Dès le coup de sifflet final, chaque équipe (titulaires et remplaçants) se remet en place au centre du terrain de part et d'autre des arbitres afin de procéder à nouveau au salut de tous les acteurs, signe de respect et de Fair-Play.

8. L'ARBITRAGE PAR LES JEUNES ARBITRES

- L'arbitrage se fait en Co-arbitrage.
- Les Jeunes Arbitres 1 et 2 sont disposés de part et d'autre du terrain : Arbitre 1 côté Bancs, Arbitre 2 côté opposé.
- Les Jeunes Arbitres 1 et 2 sont autorisés à se déplacer sur toute la longueur du terrain.
- Un 3ème Jeune Arbitre gère le chronomètre et les Temps Morts.
- Un 4ème Jeune Arbitre gère les remplacements et les bancs.

  Un 5ème Jeune Arbitre est chargé de la comptabilisation des fautes des deux équipes ainsi que de la feuille de match



Les Jeunes Arbitres Futsal UNSS souhaitant intégrer l'arbitrage fédéral peuvent prendre contact avec les responsables de l'arbitrage de la FFF en écrivant à l'adresse devenirarbitre@fff.fr .

9. FAUTES ET COMPORTEMENT

- Il n'y a pas de contact en Futsal.
  Définition du contact : interférer avec un adversaire **pour se procurer le ballon** en touchant le joueur avant le ballon.
- Les tacles sont interdits **dans les duels** y compris pour le Gardien de But.

  Remarque : qui dit TACLE dit DUEL entre 2 adversaires pour s'approprier le ballon. Un joueur allant au sol sans adversaire dans son espace proche n'est pas considéré en

infraction.

Rappel : on considère un joueur <u>au sol</u> (et donc en situation de tacler) à partir du moment où il a besoin d'un 3ème appui pour tenir en équilibre (couché au sol, 2 pieds + 1 main au sol, 2 pieds + 2 mains au sol…).

- <u>Rappel concernant le tacle du gardien de But :</u>
  Le Gardien de But peut sortir dans les pieds de l'attaquant :
- si le GB dépossède l'attaquant dans un duel avec une partie du haut de son corps (au dessus de la ceinture) alors qu'il est au sol, aucune faute ne sera sifflée.
- si le gardien de but dépossède l'attaquant dans un duel avec une partie du bas de son corps (en dessous de la ceinture) alors qu'il est au sol, il sera sanctionné par un coup franc direct (pénalty à 7m si l'action se produit dans la surface de réparation).

- <u>REGLE DE L'AVANTAGE</u> :

Le Jeune Arbitre <u>PEUT</u> laisser l'avantage à un joueur subissant une faute passible d'un **CFD** ou d'un **CFI** afin de laisser l'action se dérouler jusqu'à son terme. A l'arrêt de jeu suivant, et en cas de faute passible d'un CFD uniquement, le JA se rapprochera de la table de marque pour créditer l'équipe fautive d'une « Faute Collective ». Ainsi, l'action n'aura pas été stoppée et la faute sera comptabilisée.

<u>Précisions :</u> Si, suite à un avantage, le but est marqué sur l'action, la « faute collective » est créditée malgré tout à l'équipe fautive mais n'entraine pas de CFD à 7 mètres, <u>même si l'équipe est dans la pénalité au-delà des X fautes autorisées (pas de « double sanction »).</u>

Par contre, si suite à un avantage, le but n'est pas marqué sur l'action, la « faute collective » est créditée à l'équipe fautive et <u>peut entrainer un CFD à 7 mètres si l'équipe se retrouve dans la pénalité au-delà des X fautes autorisées.</u>

a) <u>Le Coup-Franc Direct (CFD)</u>

- Les Coups Francs Directs sont comptabilisés comme des fautes collectives.
- Le ballon doit être immobile.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.
- Le même joueur ne peut pas toucher deux fois de suite le ballon, sinon un CFI sera accordé à l'équipe adverse.
- Le CFD doit être exécuté dans les quatre secondes.
- Le CFD est exécuté à l'endroit où la faute a été commise ; si celle-ci a été commise dans la surface de réparation défensive, il sera alors procédé à un coup de pied de réparation à 7 mètres.

<u>Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés par un Coup Franc Direct lorsque le joueur</u>

- ☞ Donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire
- ☞ Fait ou essaie de faire un croche-pied à l'adversaire
- ☞ Saute sur un adversaire
- ☞ Charge un adversaire (même avec l'épaule)
- ☞ Frappe ou essaie de frapper un adversaire
- ☞ Bouscule un adversaire
- ☞ Crache sur un adversaire
- ☞ Touche <u>intentionnellement</u> le ballon des mains
- ☞ Tacle un adversaire en duel
- ☞ Tient un adversaire
- ☞ Percute un défenseur immobile, les 2 pieds au sol (passage en force)

b) Les Fautes Collectives

- Tous les Coups Francs Directs sont comptabilisés comme des Fautes Collectives.
- Un Coup de pied de Pénalité à 7 mètres (sans mur, Gardien de But les pieds sur sa ligne de but) est accordé à partir de la X^{ème} faute collective dans une Mi-Temps (cf tableau ci-dessous). Il sera tiré même si le buzzer retentit.
- Les fautes suivantes seront également sanctionnées par un Coup de pied de Pénalité à 7 mètres.

  Exemple : Pour une mi-temps de 10 minutes, un Coup de pied de Pénalité à 7 mètres sera accordé à la 4ème Faute Collective. Il en sera de même à la 5ème Faute Collective, à la 6ème, à la 7ème, à la 8ème…….
- Le compteur des Fautes Collectives est remis à zéro à la Mi-Temps.

Tableau du nombre de Fautes Collectives par équipe et par Mi-Temps :

➢ Du championnat de District au championnat Interacadémique : **Temps NON DECOMPTE**

Pour une Mi-Temps de…. (Temps NON DECOMPTE)	Chaque équipe peut faire jusqu'à…	Un Coup de pied de Pénalité à 7 mètres est accordé à l'équipe adverse…
6 minutes	*2 fautes*	*à la 3ème faute*
8 minutes	*3 fautes*	*à la 4ème faute*
10 minutes	*3 fautes*	*à la 4ème faute*
12 minutes	*4 fautes*	*à la 5ème faute*
13 minutes	*4 fautes*	*à la 5ème faute*
15 minutes	*4 fautes*	*à la 5ème faute*
17 minutes	*5 fautes*	*à la 6ème faute*
20 minutes	*5 fautes*	*à la 6ème faute*
25 minutes	*5 fautes*	*à la 6ème faute*
30 minutes	*5 fautes*	*à la 6ème faute*

Rappel : Lors des championnats IA, possibilité est donnée à chaque service organisateur de jouer en Temps Non Décompté ou Temps Décompté (selon les contraintes locales d'organisation).

➢ Lors du championnat de France : Temps de jeu effectif (**DECOMPTE**)

Pour une Mi-Temps de… (Temps DECOMPTE)	Chaque équipe peut faire jusqu'à…	Un Coup de pied de Pénalité à 7 mètres est accordé à l'équipe adverse…
10 minutes	*3 fautes*	*à la 4ème faute*
12 minutes	*4 fautes*	*à la 5ème faute*
15 minutes	*5 fautes*	*à la 6ème faute*

c) Le Coup-Franc Indirect (CFI)

- Le ballon doit être immobile.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.
- Le même joueur ne peut pas toucher deux fois de suite le ballon, sinon un CFI sera accordé à l'équipe adverse.
- Le CFI doit être exécuté dans les quatre secondes.

- Le CFI est exécuté à l'endroit où la faute a été commise ; si celle-ci a été commise dans la surface de réparation défensive, le ballon sera posé sur la ligne de la surface de réparation au plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés par un Coup Franc Indirect lorsque le joueur :

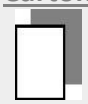
- ☞ Joue de manière dangereuse
- ☞ Effectue un changement hors zone où un mauvais changement
- ☞ Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire lorsque le ballon n'est pas joué
- ☞ Empêche volontairement le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- ☞ Perd sa chaussure sur le terrain
- ☞ Ne respecte pas la règle des 4 secondes

Un Coup Franc Indirect est accordé à l'équipe adverse lorsque le Gardien de But commet l'une des fautes suivantes :

- ☞ Touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe bottée volontairement par un coéquip
- ☞ Touche ou contrôle le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier
- ☞ Touche deux fois de suite le ballon sur une relance ou remise en jeu
- ☞ Perd sa chaussure sur le terrain
- ☞ Ne respecte pas la règle des 4 secondes
- ☞ Retouche le ballon dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire.

10. LES SANCTIONS ADMINISTRATIVES

a) Carton Blanc : c'est une **MISE EN GARDE (*PREVENTION EDUCATION*)**

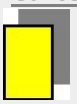


- La mise en garde est annoncée par le jeune arbitre au joueur (se) fautif (ve).
- 1 seule mise en garde peut être accordé par équipe et par rencontre**.**
- La mise en garde n'entraîne aucun point de pénalité ni d'exclusion

Le Jeune Arbitre pourra utiliser la mise en garde dans les cas suivants :

- ☞ Le joueur se rend coupable d'un comportement antisportif (exemple : simulation)
- ☞ Il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- ☞ Il enfreint avec persistance les lois du jeu
- ☞ Il retarde la reprise du jeu
- ☞ Il ne respecte pas la distance requise lors d'une touche, d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc
- ☞ Il quitte délibérément le terrain de jeu ou pénètre ou revient sur le terrain de jeu sa l'autorisation de l'arbitre
- ☞ Il retire son maillot.

b) Carton Jaune :



Carton jaune (**3 points** de pénalité pour l'équipe fautive)

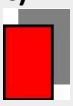
Rappel : Les motifs de distribution du carton blanc mise en garde ou jaune étant identiques, le premier carton distribué pour l'un de ces motifs sera la mise en garde.

- Le carton jaune entraîne une exclusion temporaire d'une durée de 2 minutes, sans possibilité de remplacement.
- Le carton jaune entraîne l'attribution de **3 points de pénalité** à l'équipe à laquelle appartient le joueur fautif.

Le Jeune Arbitre pourra utiliser le carton jaune dans les cas suivants :

- ☞ Le joueur se rend coupable d'un comportement antisportif (exemple : simulation)
- ☞ Il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- ☞ Il enfreint avec persistance les lois du jeu
- ☞ Il retarde la reprise du jeu
- ☞ Il ne respecte pas la distance requise lors d'une touche, d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc
- ☞ Il quitte délibérément le terrain de jeu ou pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation l'arbitre
- ☞ Il retire son maillot.

c) Carton Rouge :



Carton rouge (**5 points** de pénalité pour l'équipe fautive)

- Le carton rouge entraîne une exclusion définitive du joueur pour le match (infériorité numérique).
- Le carton rouge entraîne l'attribution de **5 points de pénalité** à l'équipe à laquelle appartient le joueur fautif.
- Le joueur qui reçoit un carton rouge sera exclu pour la totalité du tournoi (sauf lors des championnats de France ou une commission de discipline se réunira pour définir le degré de sanction).

Le Jeune Arbitre pourra utiliser le carton rouge dans les cas suivants :

- ☞ Le joueur se rend coupable d'une faute grossière
- ☞ Le joueur se rend coupable d'un comportement violent
- ☞ Le joueur crache sur un adversaire
- ☞ Le joueur annihile une occasion de but manifeste
- ☞ Il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers
- ☞ Il reçoit un deuxième carton jaune au cours du même match.

Les points de pénalité sont indépendants des buts marqués.

Les points de pénalité ne se cumulent pas par joueur (seule la sanction la plus importante e retenue), mais s'additionnent par équipe.

Les points de pénalité sont également applicables aux personnes sur le banc (Enseignant accompagnateurs, Jeune Coach, joueurs…). Toute exclusion du banc entrainera une pénalité de points pour son équipe.

11. LA BALLE A TERRE

Si, lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit momentanément interrompre le jeu pour une quelconque raison non mentionnée dans les lois du jeu du Futsal, le jeu reprendra par une balle à terre.
Lors de l'exécution d'une balle à terre, après que le ballon ait touché le sol, un joueur ne peut expédier directement le ballon dans le but adverse ou dans son propre but. Il doit toucher le ballon au moins une fois avant de pouvoir tirer au but.
Si le ballon est expédié directement dans :

- …le but adverse : une sortie de but sera accordée à l'équipe adverse.
- …son propre but : un corner sera accordé à l'équipe adverse.

12. LE COUP DE PIED DE REPARATION

Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, commet une des infractions pour lesquelles un Coup Franc Direct doit être accordé.

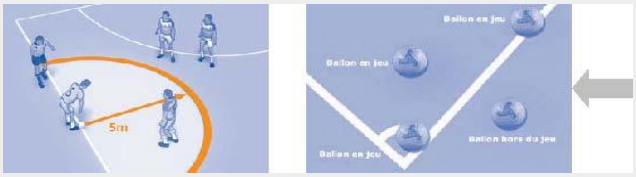
- Le point de réparation est à 7 mètres de la ligne de but.
- Les joueurs adverses et partenaires sont à 5 mètres du ballon.
- Le Gardien de But a les pieds sur la ligne de but. Il doit maintenir un appui minimum sur sa ligne de but au moment où le ballon est botté.
- Le coup de pied de réparation est exécuté même si le buzzer retentit.

13. LE COUP D'ENVOI

- Le positionnement des équipes au moment du coup d'envoi est déterminé par tirage au sort. Le gagnant du tirage au sort choisit le ballon ou le camp. L'autre équipe bénéficie du choix restant.
- Le coup d'envoi peut être réalisé vers l'avant OU vers l'arrière, les joueurs adverses se situent à 3 mètres du ballon dans leur camp (en dehors du rond central virtuel).
- Un but ne peut pas être marqué DIRECTEMENT sur le coup d'envoi.

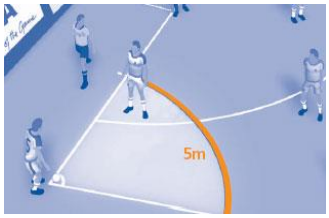
14. LA RENTREE DE TOUCHE

- La rentrée de touche s'effectue exclusivement au pied, ballon arrêté sur la ligne.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une touche.
- Elle s'exécute dans les 4 secondes (décompte de l'arbitre) ; à défaut elle revient à l'adversaire.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres. Si un joueur adverse intervient volontairement sur le ballon alors qu'il n'est pas à distance, un CFI sera accordé à l'endroit de l'intervention.
- Une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse lorsque le ballon touche le plafond ou tout autre élément extérieur. La rentrée de touche sera effectuée à hauteur de l'impact.



Le ballon doit franchir entièrement la ligne pour que l'équipe adverse obtienne une rentrée de touche !

15. LE COUP DE PIED DE COIN



- Il se joue uniquement au pied.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres. Si un joueur adverse intervient volontairement sur le ballon alors qu'il n'est pas à distance, un CFI sera accordé.

- Il s'exécute dans les 4 secondes (décompte de l'arbitre) ; à défaut un CFI est accordé à l'adversaire.

16. LE BUT MARQUE

- Un but peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain.
- Le ballon doit franchir totalement la ligne de but.
- Le gardien de but ne peut pas marquer directement sur une relance à la main.
- Si le ballon rentre directement dans le but adverse sur une relance à la main, une sortie de but est accordée à l'équipe adverse.
- Pour que le but soit accordé, le ballon doit franchir entièrement la ligne de but avant que le buzzer ne retentisse.
- Si, après avoir heurté un des montants de but ou la transversale, le ballon explose ou est endommagé puis entre dans le but, les arbitres accorderont le but.

17. LE TEMPS MORT

- Un Temps Mort d'une minute par équipe et par Mi-Temps peut être accordé.
- La demande doit être faite par le **Jeune Coach** à la table de marque en y déposant le carton « Temps Mort ».
- Le Temps Mort sera effectif au premier arrêt de jeu suivant la demande.
- Durant le Temps Mort, les joueurs peuvent rester sur le terrain de jeu ou en sortir. Les joueurs doivent toutefois sortir du terrain pour se désaltérer.

18. LE HORS JEU

- Il n'y a pas de hors-jeu en futsal.

19. LA SERIE DES TIRS AU BUT

- Il est procédé à un tirage au sort. Le vainqueur choisit s'il tire en premier ou second.
- 5 tireurs sont choisis parmi les 10 joueurs figurant sur la feuille de match (donc pas obligatoirement ceux qui ont terminé la rencontre).
- Si une équipe compte plus de joueurs que l'autre, elle choisira le même nombre de joueurs que l'équipe adverse et sélectionnera ses tireurs parmi ceux-ci.
- Si suite aux 5 tirs, l'égalité entre les 2 équipes demeure, l'épreuve se poursuit dans le même ordre avec les tireurs restant jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives (mort subite).
- Si l'égalité demeure lorsque tous les tireurs ont botté, la mort subite continue en conservant l'ordre de passage instauré précédemment.
- Exemple : l'équipe A compte 6 joueurs et l'équipe B 8 joueurs. L'équipe B retient 6 joueurs parmi ses 8 pour participer à la séance de tirs aux buts. Chaque équipe nomine ses 5 tireurs parmi ses 6 joueurs. Si, suite au passage des 5 tireurs de chaque équipe, le score est toujours à égalité, alors on fait tirer le 6ème joueur de chaque équipe (mort subite). Si le score demeure à égalité, on reprend la série en conservant l'ordre instauré précédemment (toujours en mort subite). Ainsi, le 7 et 8ème tireurs de l'équipe B ne participent jamais à la séance.

20. LES TEMPS DE JEU

➢ Championnat établissement

	Minimes Filles M1 + M2 + 1 C1	Minimes Garçons M1 + M2 + 1 C1	Cadets M2 + C1 + C2	Lycée Filles M2+C1+C2+J1+J2	Juniors Garçons C2 + J1 + J2	LP Filles Catégorie OPEN	LP Garçons Catégorie OPEN
Temps de jeu si un match sec dans la journée	2 × 20'	2 × 20'	2 × 25'	2 x 25'	2 x 25'	2 x 20'	2 x 25'
Temps de jeu si deux matchs dans la journée	2 x 12' CF : 2 × 10'	2 × 12' CF : 2 × 12'	2 × 15' CF : 2 x 12'	2 x 15' CF : 2 x 12'	2 x 15' CF : 2 x 12'	2 x 12' CF : 2 x 10'	2 x 15' CF : 2 x 12'
Temps de jeu maximum pour une journée	60'	60'	75'	75'	75'	60 '	75'

➢ Championnat Excellence

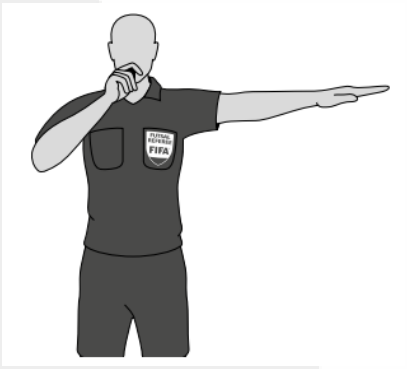
	Minimes Filles B3 + M1 + M2	Minimes Garçons B3 + M1 + M2	Lycée Filles C1 + C2 + J1	Lycée Garçons C1 + C2 + J1
Temps de jeu si un match sec dans la journée	2 × 20'	2 × 20'	2 x 25'	2 x 25'
Temps de jeu si deux matchs dans la journée	2 x 12' CF : 2 × 10'	2 × 12' CF : 2 × 12'	2 x 15' CF : 2 x 12'	2 x 15' CF : 2 x 15'
Temps de jeu maximum pour une journée	60'	60'	75'	75'

21. LES SIGNAUX

Pour se faire COMPRENDRE et respecter des JOUEURS, DES BANCS et DES SPECTATEURS, le Jeune ou La Jeune Arbitre allie la voix et le geste (geste codifié) qu'il ou elle connait par cœur.

Les arbitres sont tenus d'effectuer les signaux, sachant que la plupart d'entre eux ne peuvent être effectués que par un des arbitres.
Les arbitres assistants doivent quant à eux effectuer les signaux du temps mort et de la N -ème faute cumulée

- COUP D'ENVOI / REPRISE DU JEU

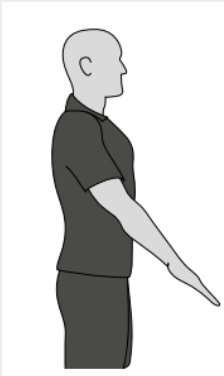


- RENTREE DE TOUCHE

Option 1

Option 2

- SORTIE DE BUT



Option 1

Option 2

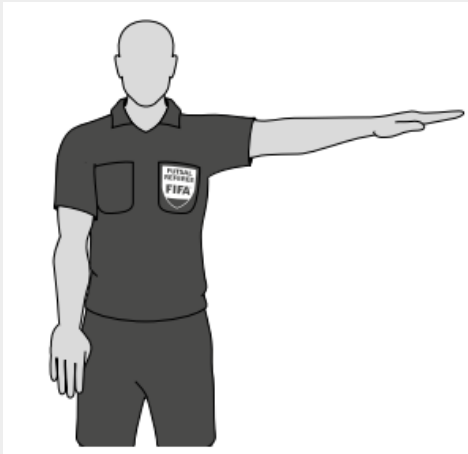
- CORNER

Option 1

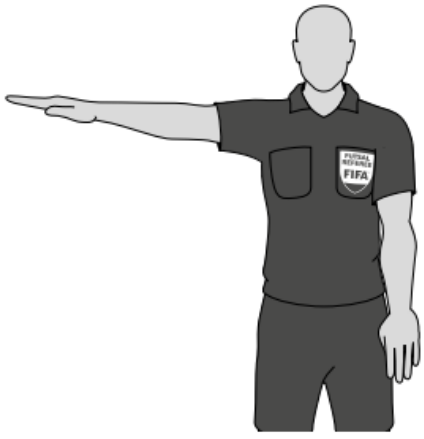
Option 2

- TEMPS MORT

- COUP FRANC DIRECT / PENALTY / COUP DE PIED DE PENALITE



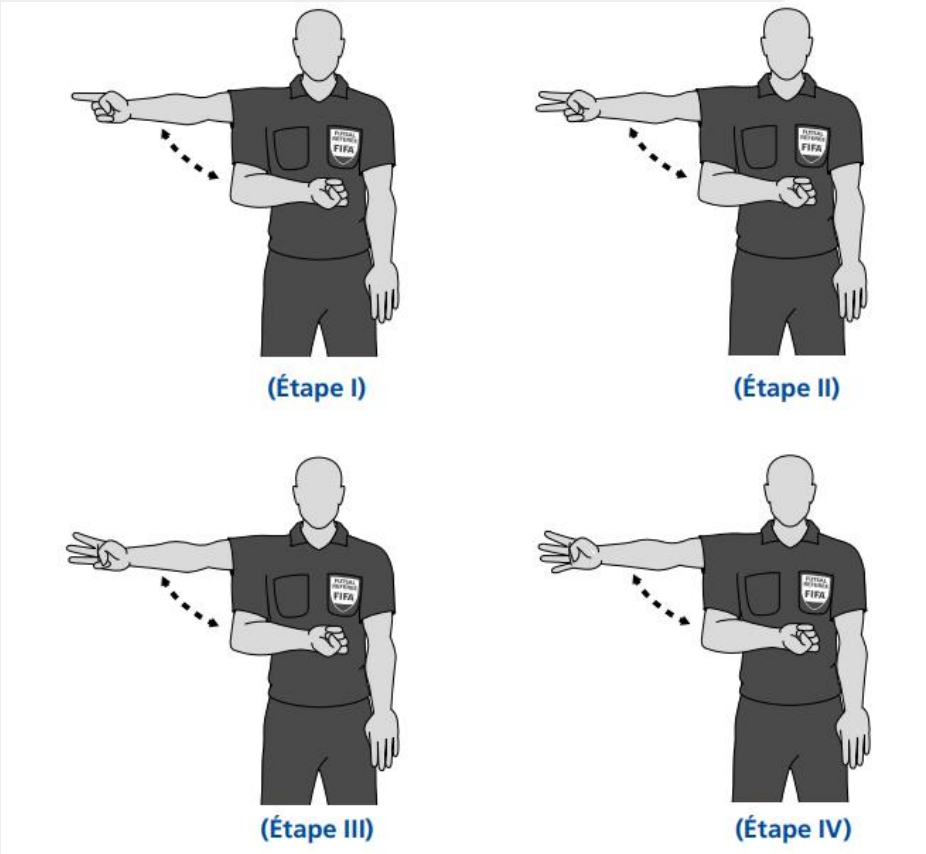
Option 1

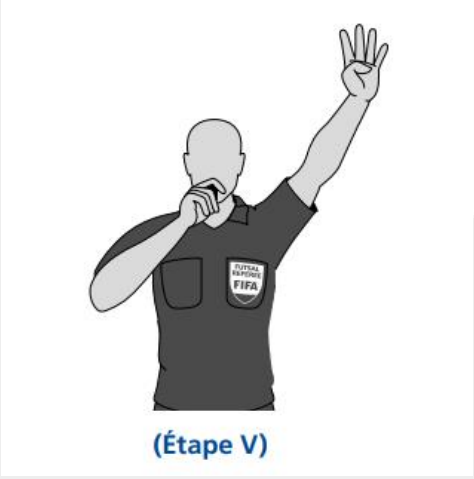


Option 2

- COUP FRANC INDIRECT

- DECOMPTE DES 4 SECONDES (5 étapes)



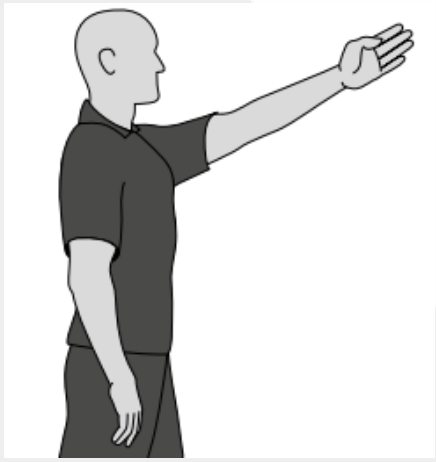

(Étape V)

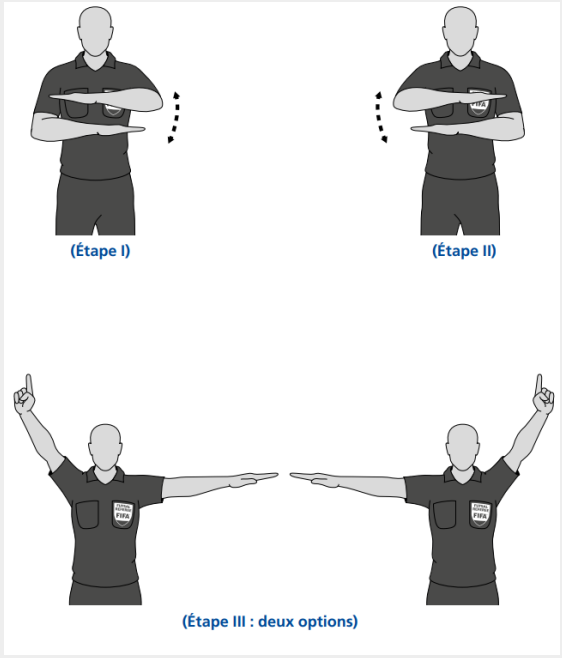
- FAUTE CUMULE (exemple de la cinquième)

Cinquième faute cumulée

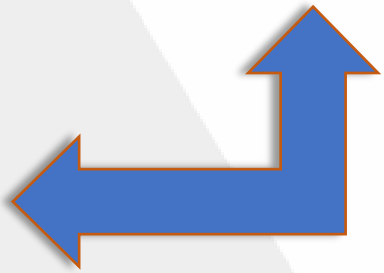
- AVANTAGE POUR UNE FAUTE PASSIBLE D'UN COUP FRANC DIRECT

- AVANTAGE POUR UNE FAUTE PASSIBLE D'UN COUP FRANC INDIRECT





Faute cumulée : signal à montrer au chronométreur et au troisième arbitre après qu'un avantage a été appliqué et que le ballon n'est plus en jeu.



- MISE EN GARDE

- AVERTISSEMENT

Carton jaune

Exclusion temporaire

Carton rouge

exclusion définitive

22. LE POSITIONNEMENT SUR LE TERRAIN

- Placement lorsque le ballon est en jeu

Recommandations :

- ☞ Le jeu devrait se dérouler entre l'arbitre et le deuxième arbitre
- ☞ Les arbitres doivent utiliser un système de diagonale
- ☞ Se tenir en dehors et parallèle à la ligne de touche permet plus facilement d'avoir en même temps l'action et l'autre arbitre dans son champ de vision
- ☞ L'arbitre le plus proche du jeu (zone d'action) doit se trouver dans le champ de vision de l'autre arbitre et celui-ci doit se concentrer sur le contrôle de la zone d'influence (endroit où le ballon ne se trouve pas mais où des infractions ou des fautes peuvent être commises)
- ☞ L'un des arbitres dit être suffisamment proche de l'action pour suivre le jeu sans le perturber
- ☞ « Ce qu'il faut voir » ne se produit pas toujours à l'endroit à proximité du le ballon

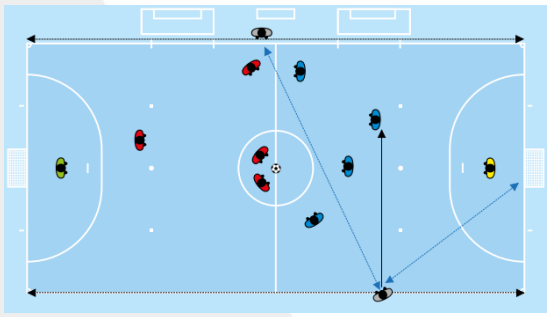
- Placement général pendant le match

Il est recommandé que l'un des arbitres se tienne à la hauteur de, ou derrière, l'avant dernier joueur de l'équipe qui défend, voire à la hauteur du ballon ou derrière celui-ci s'il se trouve plus près de la ligne de but que l'avant dernier joueur qui défend.

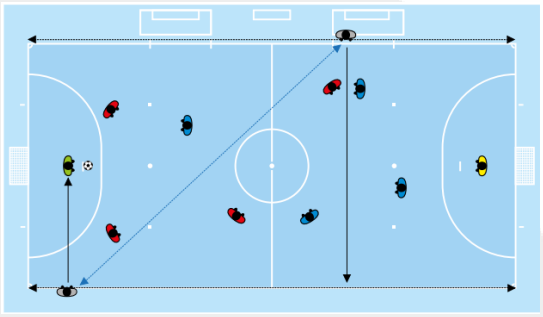
Les arbitres doivent toujours faire face au terrain. L'un des arbitres doit contrôler la zone d'action, tandis que l'autre doit contrôler la zone d'influence.

- Placement dans certaines situations

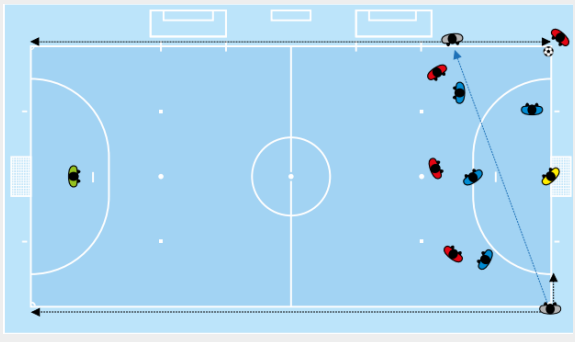
☞ Coup d'envoi

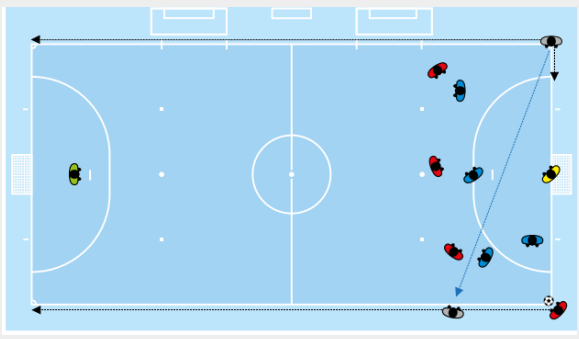


☞ Sortie de but



☞ Corner





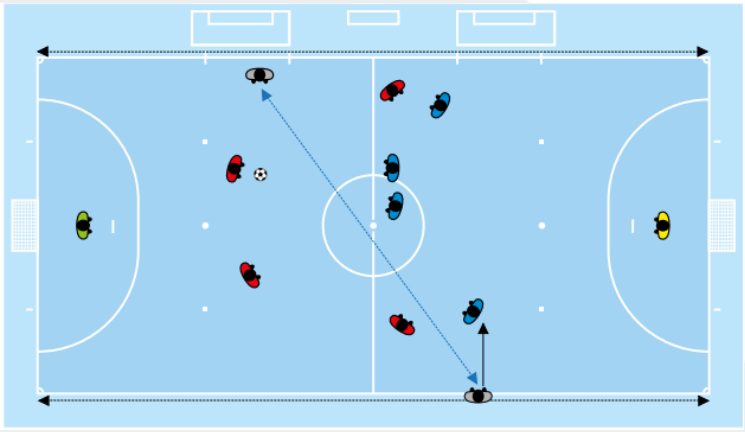
☞ Coup franc

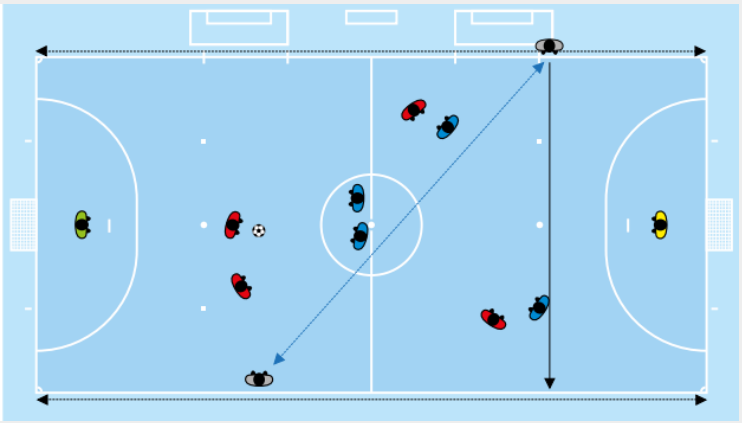
Lors d'un coup franc, **l'arbitre le plus proche** se place à hauteur de l'endroit où le coup franc va être exécuté et veille au bon positionnement du ballon ainsi qu'au respect de la distance réglementaire par les joueurs.

L'autre arbitre doit se placer à hauteur de l'avant dernier joueur de l'équipe qui défend ou sur sa ligne de but, ce qui doit constituer une priorité absolue.

S'ils ne sont pas placés à hauteur de la ligne de but, les deux arbitres doivent être prêts à suivre la trajectoire du ballon en longeant la ligne de touche en direction de la surface de coin en cas de frappe directe au but

Exemples :

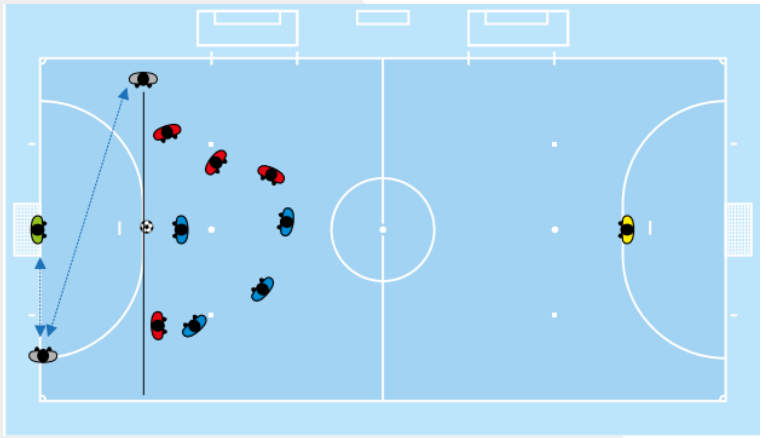




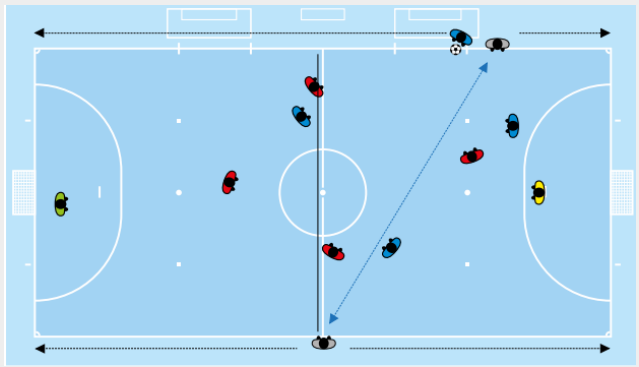
☞ Pénalty

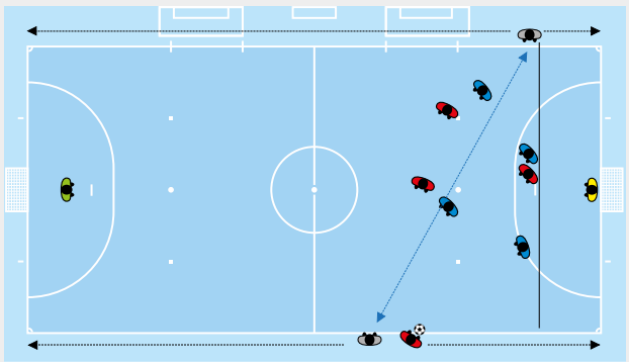
Un des arbitres se place à hauteur du point de pénalty, à environ 5 m de celui-ci. Il doit veiller au bon positionnement du ballon, identifier l'exécutant et s'assurer que les joueurs respectent la distance réglementaire lors de l'exécution du tir. Cet arbitre ne donnera pas l'ordre d'exécuter le tir tant que le positionnement correct des joueurs n'aura pas été vérifié.

L'autre arbitre doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de la ligne de surface de réparation afin de vérifier si le ballon entre dans le but



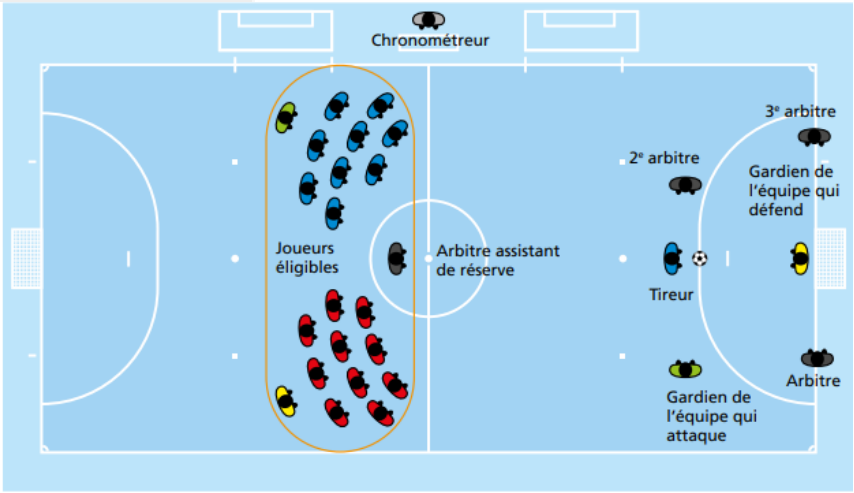
☞ Rentrée de touche





2 exemples

☞ Placement pour les différentes séries de tirs au but



23. L'USAGE DU SIFFLET

Un coup de sifflet est obligatoire pour :

• donner le coup d'envoi :

- Au début de chaque période de jeu (temps règlementaire et prolongation, le cas échéant) ;
- Afin de reprendre le jeu après un but ;

• interrompre le jeu :

- Afin d'accorder un coup franc ou un penalty ;
- Afin d'arrêter un match – temporairement ou définitivement – ou afin de confirmer le signal sonore du chronométreur à la fin d'une période ;

• reprendre le jeu par :

- Des coups francs, afin de s'assurer que les joueurs de l'équipe qui défend respectent la distance règlementaire ;
- Des tirs depuis le point des 10 m ;
- Des coups francs directs à partir de la sixième faute cumulée ;
- Des penalties ;

• reprendre le jeu à la suite d'une interruption due à :

- Un avertissement ou une exclusion infligé(e) en raison d'une incorrection ;
- La blessure d'un ou plusieurs joueurs.

Un coup de sifflet n'est pas nécessaire pour :

• interrompre le jeu en cas de :

- Sortie de but, de corner ou de rentrée de touche (sauf lorsque la situation n'est pas claire) ;
- But (sauf s'il n'est pas certain que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but) ;

• reprendre le jeu en cas de :

- Coup franc, si la distance minimale de 5 m n'a pas été requise ou si l'équipe adverse n'a pas encore commis six fautes cumulées ;
- Sortie de but, corner ou rentrée de touche si la distance minimale de 5 m n'a pas été requise ;

• reprendre le jeu par une balle à terre

Catégorie : ……	**Date :** ……
Lieu : ……	**Gymnase :** ……
Noms des responsables du site: ……	

Equipe A ……		**Equipe B** ……	
Couleur maillot :		**Couleur maillot :**	
Numéro de l'AS (5 chiffres) :		**Numéro de l'AS** (5 chiffres) :	
Académie :		**Académie :**	
Jeune Coach/Accompagnateur :		**Jeune Coach/Accompagnateur :**	
Nom du capitaine :		**Nom du capitaine :**	
Nom Prénom	**N° Licence** 4 derniers chiffres	**Nom Prénom**	**N° Licence** 4 derniers chiffres
1.		**1.**	
2.		**2.**	
3.		**3.**	
4.		**4.**	
5.		**5.**	
6.		**6.**	
7.		**7.**	
8.		**8.**	
9.		**9.**	
10.		**10.**	

Equipe A ……

Fautes collectives								
1ère MT	1	2	3	4	5	6	7	8
2ème MT	1	2	3	4	5	6	7	8
Carton blanc	1							
Carton jaune	1	2	3	4	5			
Carton rouge	1	2	3	4	5			
Temps mort	MT 1	MT 2						

SCORE

A		B	
1	8	1	8
2	9	2	9
3	10	3	10
4	11	4	11
5	12	5	12
6	13	6	13
7	14	7	14

Equipe B ……

Fautes collectives								
1ère MT	1	2	3	4	5	6	7	8
2ème MT	1	2	3	4	5	6	7	8
Carton blanc	1							
Carton jaune	1	2	3	4	5			
Carton rouge	1	2	3	4	5			
Temps mort	MT 1	MT 2						

Noms des arbitres centraux

1. 2.

RESULTAT ……**BAT/ET**…… **SCORE** : …… à ……

Signature du capitaine A: Signatures des 2 arbitres centraux : Signature du capitaine B:

RESERVES ET RECLAMATIONS

A rédiger par l'arbitre sous la dictée du capitaine de l'équipe plaignante.
A confirmer par lettre recommandée avec demande d'avis de réception dans les 24 heures au service de l'UNSS ayant compétence pour l'organisation de l'épreuve, accompagnée du paiement d'un droit dont le montant est fixé par le conseil d'administration.
Cf règlement intérieur UNSS : articles III 3.60, III 3.61, III 3.62, III 3.63

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
___

Signature du Capitaine de l'équipe plaignante

Signature des arbitres

Signature du Capitaine de l'équipe adverse

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

Equipe A : ……
Couleur de maillots : ……
Fautes collectives :

1ère Mi-Temps

1	2	3	4	5

2ème Mi-Temps

1	2	3	4	5

Carton blanc : 1
Cartons jaunes : 1 2 3 4 5
Cartons rouges : 1 2 3 4 5

Temps Morts
1°mi-Tps ☐
2°mi-Tps ☐

SCORE

A		B	
1	8	1	8
2	9	2	9
3	10	3	10
4	11	4	11
5	12	5	12
6	13	6	13
7	14	7	14

Résultat Final

……/……

Equipe B : ……
Couleur de maillots : ……
Fautes collectives :

1ère Mi-Temps

1	2	3	4	5

2ème Mi-Temps

1	2	3	4	5

Carton blanc : 1
Cartons jaunes : 1 2 3 4 5
Cartons rouges : 1 2 3 4 5

Temps Morts
1°mi-Tps ☐
2°mi-Tps ☐

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

Equipe A : ……
Couleur de maillots : ……
Fautes collectives :

1ère Mi-Temps

1	2	3	4	5

2ème Mi-Temps

1	2	3	4	5

Carton blanc : 1
Cartons jaunes : 1 2 3 4 5
Cartons rouges : 1 2 3 4 5

Temps Morts
1°mi-Tps ☐
2°mi-Tps ☐

SCORE

A		B	
1	8	1	8
2	9	2	9
3	10	3	10
4	11	4	11
5	12	5	12
6	13	6	13
7	14	7	14

Résultat Final

……/……

Equipe B : ……
Couleur de maillots : ……
Fautes collectives :

1ère Mi-Temps

1	2	3	4	5

2ème Mi-Temps

1	2	3	4	5

Carton blanc : 1
Cartons jaunes : 1 2 3 4 5
Cartons rouges : 1 2 3 4 5

Temps Morts
1°mi-Tps ☐
2°mi-Tps ☐

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

Equipe A : ……
Couleur de maillots : ……
Fautes collectives :

1ère Mi-Temps

1	2	3	4	5

2ème Mi-Temps

1	2	3	4	5

Carton blanc : 1
Cartons jaunes : 1 2 3 4 5
Cartons rouges : 1 2 3 4 5

Temps Morts
1°mi-Tps ☐
2°mi-Tps ☐

SCORE

A		B	
1	8	1	8
2	9	2	9
3	10	3	10
4	11	4	11
5	12	5	12
6	13	6	13
7	14	7	14

Résultat Final

……/……

Equipe B : ……
Couleur de maillots : ……
Fautes collectives :

1ère Mi-Temps

1	2	3	4	5

2ème Mi-Temps

1	2	3	4	5

Carton blanc : 1
Cartons jaunes : 1 2 3 4 5
Cartons rouges : 1 2 3 4 5

Temps Morts
1°mi-Tps ☐
2°mi-Tps ☐

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

Equipe A : ……
Couleur de maillots : ……
Fautes collectives :

1ère Mi-Temps

1	2	3	4	5

2ème Mi-Temps

1	2	3	4	5

Carton blanc : 1
Cartons jaunes : 1 2 3 4 5
Cartons rouges : 1 2 3 4 5

Temps Morts
1°mi-Tps ☐
2°mi-Tps ☐

SCORE

A		B	
1	8	1	8
2	9	2	9
3	10	3	10
4	11	4	11
5	12	5	12
6	13	6	13
7	14	7	14

Résultat Final

……/……

Equipe B : ……
Couleur de maillots : ……
Fautes collectives :

1ère Mi-Temps

1	2	3	4	5

2ème Mi-Temps

1	2	3	4	5

Carton blanc : 1
Cartons jaunes : 1 2 3 4 5
Cartons rouges : 1 2 3 4 5

Temps Morts
1°mi-Tps ☐
2°mi-Tps ☐

2022
2023

UNSS
Union Nationale
du Sport Scolaire

Règlement en téléchargement sur le site web officiel de l'UNSS, dans l'onglet OPUSS.
http://opuss.unss.org/
Il est important d'être attentif aux dates de « mise à jour » de ce document.

Direction Nationale
13, rue Saint Lazare 75009 Paris
www.unss.org

Téléphone : 01 42 81 55 11
dn@unss.org