

REGLEMENT DU FUTSAL

- 1) Terrain et but de hand-ball
- 2) Ballon spécifique Futsal. **Les protège-tibias et licences sont obligatoires**
- 3) Temps de jeu : gérés par la commission Futsal
- 4) Nombre de joueurs sur le terrain : 5 joueurs dont 1 gardien + 5 remplaçants.
Les remplacements se font à la volée.
- 5) Les touches s'effectuent exclusivement au pied. Aucun but ne peut être marqué directement sur cette remise en jeu. Le ballon doit être posé sur la ligne ou 25 cm à l'extérieur de la ligne et joué dans **les 5 secondes** comme tous les ballons arrêtés : coups francs, corners et dégagements du gardien, avec aucun adversaire à moins de 5 mètres du ballon.
- 6) Si le ballon touche un obstacle quelconque (plafond, panier de baskets, etc.), une touche sera sifflée sur la ligne de touche à la hauteur de l'obstacle touché.
- 7) Les remises en jeu sur sortie de but sont effectuées par le gardien à la main, dégagement à partir de sa propre surface de réparation, le ballon pouvant rebondir à un point quelconque du terrain.
- 8) Les charges sur l'adversaire sont interdites. Les tacles ne sont autorisés qu'à partir du moment où le joueur ne joue que le ballon, et ne touche, ni avant, ni après, ni pendant, le joueur adverse.
- 9) Le gardien ne peut avoir en sa possession le ballon dans les mains dans sa surface de réparation ou les pieds hors de cette surface pendant **plus de 5 secondes** tant qu'il est dans sa moitié de terrain. La limite **des 5 secondes** en possession du ballon ne s'applique plus au gardien de but si cela se passe dans la moitié de terrain, de l'équipe adverse.
- 10) POWER PLAY : l'éducateur d'une équipe peut décider à tout moment de la partie de jouer avec 5 joueurs de champ. Le joueur rentrant comme POWER PLAY doit porter une chasuble de couleur différente de la couleur de la chasuble des remplaçants.

Au moment de l'entrée du joueur POWER PLAY, le gardien de but sort du terrain. Ce dernier pourra revenir dans sa cage au moment de la perte du ballon par son équipe, le joueur POWER PLAY retournant immédiatement alors, sur le banc de touche.
- 11) Toutes les fautes directes sont comptabilisées et entraînent un jet franc à 10 mètres, en fonction du nombre de fautes sur le temps de jeu.