# REGLEMENT

# FUTSAL

## Coupe de France des ESC 2026-2027







# RÈGLEMENT FUTSAL

Coupe de France des ESC 2026-2027

## 01 SURFACE ET MATÉRIEL

- Terrain de Handball
- Ballon spécifique de FUTSAL (ballon de 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
- Dimensions : selon les dimensions d'un terrain de handball

## 02 NOMBRE DE JOUEURS

- 5 joueurs sur le terrain, dont 1 gardien, 7 remplaçants max (12 sur la feuille)
- Changements illimités, à tout moment, dans la zone des 5m devant le banc
- Remplacement irrégulier : entrée avant la sortie du joueur = arrêt du jeu et coup franc indirect adverse à l'emplacement du ballon
- Moins de 3 joueurs (gardien compris) = arrêt du match, victoire adverse 3-0

## 03 L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- Tenue : maillot numéroté, short, chaussettes hautes, chaussures de salle et protège-tibias obligatoires
- Maillots identiques par équipe, distincts de l'adversaire, du gardien et des arbitres
- Tenue correcte exigée : bijoux et équipements dangereux interdits
- Gardien : pantalon de survêtement autorisé

## 04 L'ARBITRAGE

- Dans l'idéal, 2 arbitres sont désignés
- Au minimum, 1 arbitre par match, disposant de toute l'autorité nécessaire pour faire respecter les règles du jeu.

# RÈGLEMENT FUTSAL

Coupe de France des ESC 2026-2027

## 05 DURÉE DE LA PARTIE

- Match classique : 2x20 min en temps continu, pause de 15min max
- Modification de durée : avant le coup d'envoi et conforme au règlement
- Triangulaire : 2x15min en temps continu, pause de 10min max
- Prolongation : 2x5 minutes, sans remise à zéro des fautes cumulées

## 06 LE TEMPS-MORT

- Il est possible de demander un temps mort d'une minute par mi-temps
- La demande doit être faite à l'arbitre
- Le temps-mort sera effectif au 1er arrêt de jeu suivant la demande
- L'équipe doit être en possession du ballon

## 07 LE COUP D'ENVOI ET LA REPRISE DE JEU

- Le coup d'envoi est déterminé par tirage au sort : le vainqueur choisit le coup d'envoi en 1ère ou 2ème période
- Balle à terre : sur la ligne de la surface de réparation si nécessaire (SRCP, loi 8)
- L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté. Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol

## 08 LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu quand :

- Il a entièrement  franchi la ligne de but ou de touche, que ce soit à terre ou en l'air
- Le jeu a été arrêté par l'arbitre

## 09 LA RÈGLE DU HORS-JEU

- PAS DE HORS-JEU EN FUTSAL !

## 10 LE BUT MARQUÉ

- But valable : ballon ayant entièrement franchi la ligne de but, entre les poteaux et sous la barre, sans infraction préalable
- Gardien : but interdit sur une relance directe à la main

# RÈGLEMENT FUTSAL

Coupe de France des ESC 2026-2027

## 11 LA RENTRÉE DE TOUCHE

- Au pied, ballon arrêté sur la ligne, joueur autorisé hors du terrain
- 4 secondes max, sinon touche adverse
- Adversaire à moins de 5 m : intervention volontaire = avertissement et touche à refaire au même endroit
- Plafond/élément extérieur : touche adverse à hauteur de l'impact
- Double touche interdite : coup franc indirect si le tireur rejoue avant un autre joueur
- But direct non valable : sortie de but ou corner selon l'équipe concernée

## 12 LE COUP DE PIED DE COIN

- Exécution au pied uniquement
- Adversaires à 5 m minimum
- Délai de 4 secondes dès le décompte de l'arbitre, sinon sortie de but
- Corner mal exécuté : sortie de but accordée à l'équipe adverse
- But direct autorisé dans le but adverse

## 13 LES FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

- Tacles latéraux autorisés si seul le ballon est joué, sans contact avant, pendant ou après
- Coup franc : ballon arrêté à l'endroit de la faute, adversaires à 5 m minimum
- Fautes collectives : tous les coups francs directs comptabilisés, remise à zéro à la mi-temps (sauf prolongation)
- Coup franc à 10 m ou sans mur selon le seuil du tableau, gardien à 5 m minimum et tir maintenu même après le buzzer

### TABLEAU DES FAUTES COLLECTIVES

| Durée de la mi-temps | Nb de fautes collectives avant tir à 10 m | Coup franc à 10m |
|---|---|---|
| 0 à 5min (prolongation) | 2 fautes | À la 3ème faute |
| 6 à 15min | 3 fautes | À la 4ème faute |
| 16 à 20min | 4 fautes | À la 5ème faute |
| 21 à 25min | 5 fautes | À la 6ème faute |