

REGLEMENT FUTSAL		
Objectif : participer à une opposition en intégrant la notion de défis coopératifs		
Nombre de joueurs	6 joueurs (4 + 1 gardien + 1 remplaçant)	
Remplacements	A chaque but marqué, le buteur et un joueur de l'équipe adverse deviennent gardiens, les deux gardiens deviennent remplaçants, les deux remplaçants entrent en tant que joueurs. Dès la sortie du terrain, les remplaçants se rapprochent du chronométreur et surveillent le temps. Au bout de 2 min de jeu sans nouveau but, on procède à un nouveau changement.	
Terrain	30 m x 20 m	
Durée d'un match	12 minutes (adaptable mais durée souhaitable pour avoir le temps du défi coopératif)	
Arbitrage	Assuré par les élèves (adulte supervise).	
But marqué	Un but peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain. Le ballon doit franchir entièrement la ligne de but. Il ne peut pas y avoir de but direct sur une	
Fautes et comportements	Aucun contact (épaule, tacle...) n'est autorisé. Un coup franc contre un joueur est sifflé quand : <ul style="list-style-type: none"> - Il touche le ballon avec la main. - Il commet une faute dans le jeu (tacle, contact, etc...). <i>Si l'une de ces 2 fautes est commise à l'intérieur de la surface de réparation, un coup de pied de réparation (penalty) sera accordé.</i> <ul style="list-style-type: none"> - Il ne se situe pas à distance réglementaire sur une remise en jeu : engagement, touche, coup franc, coup de pied de coin. - Il a un comportement anti-sportif sur le terrain (conteste une décision arbitrale, s'énerve sur ses partenaires, etc...). Il fait une passe volontaire à son gardien et ce dernier s'en saisit à la main.	
Gardien de but	Dans la surface de réparation, le gardien de but : <ul style="list-style-type: none"> - peut jouer à la main pour arrêter ou intercepter les tirs adverses. - doit jouer à la main pour les remises en jeu suite à un arrêt ou une sortie de but. - ne peut pas jouer à la main sur une passe volontaire d'un partenaire. 	
Remises en jeu	où ?	Comment ?
Coup d'envoi	Au centre du terrain	Exclusivement au pied, ballon arrêté sur la ligne médiane. Vers l'avant. Adversaires à 5m m.
Touche	A l'endroit où le ballon est sorti des limites du terrain	Exclusivement au pied, ballon arrêté sur la ligne. Passe ou conduite de balle. Adversaires à 5 m.
Coup de pied de coin	Au coin du terrain le plus proche de l'endroit où le ballon est sorti des limites	Exclusivement au pied, ballon arrêté sur la ligne. Passe à un partenaire. Adversaires à 5 m.
Coup franc	A l'endroit où la faute a été commise	Exclusivement au pied, ballon arrêté. Adversaires à 5 m. passe ou tir : tous les coups francs peuvent être directs.
Toutes les remises en jeu s'effectuent dans les 4 secondes environ sinon le ballon est rendu à l'adversaire.(cette disposition s'installe progressivement quand les apprentissages de base sont effectués)		

