Règlement du jeu du 3c3 Futsal

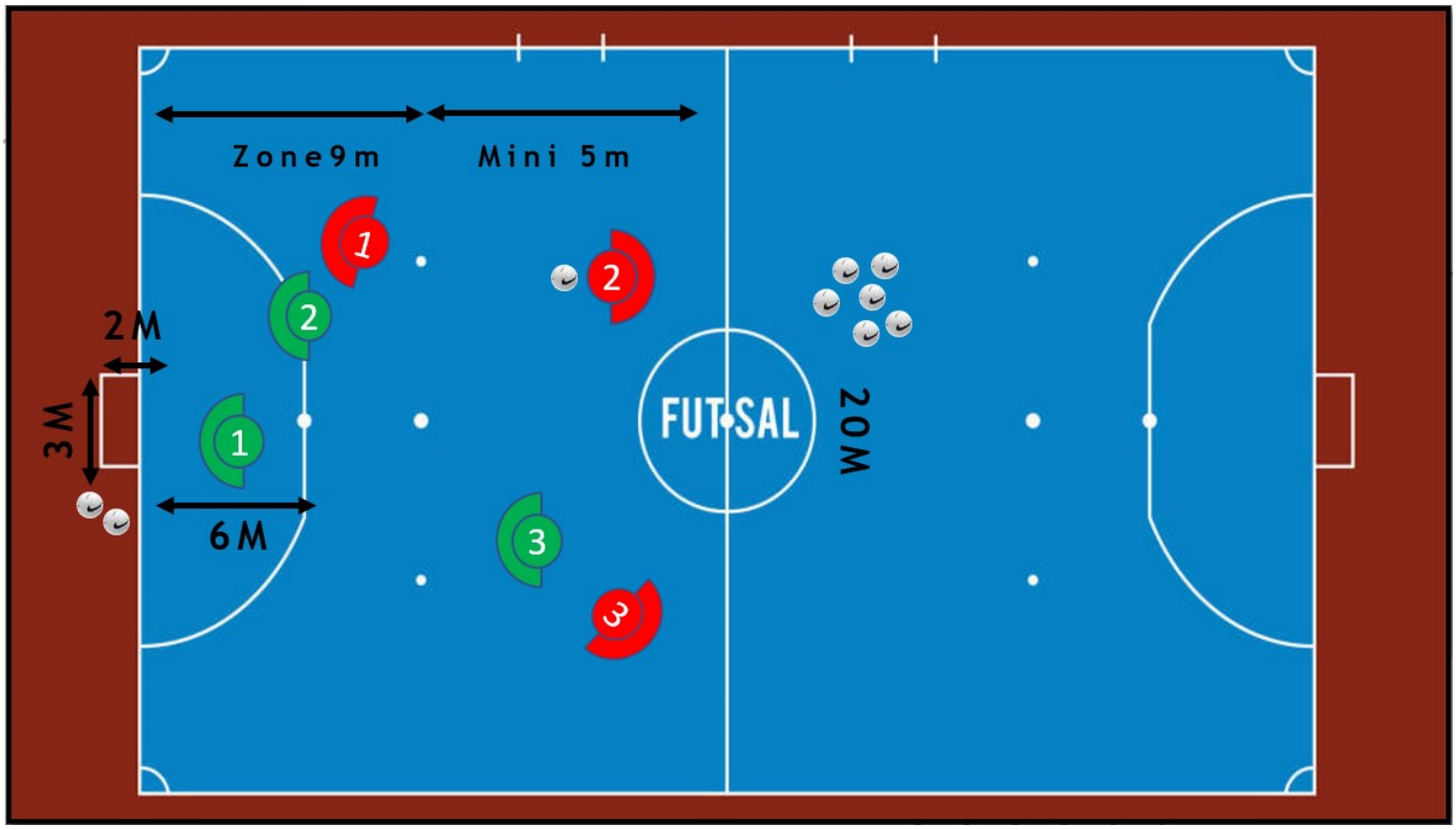
1. ESPACE DE JEU & BUT

- ½ Terrain de Futsal (Handball) : 20m largeur * 17m profondeur (maximum).
- Zone de préparation entre 5m et 8m de profondeur.
- Zone de finition à 9m du but.
- 1 But de Futsal (Handball) (3m x 2m)

2. EFFECTIF

- Equipe de 3 joueur(se)s + 2 suppléants maximum

3. TERRAIN DE JEU



4. BALLON

- Ballon de Futsal T4 (ou adapté à la catégorie pour les plus jeunes)

5. COUP D'ENVOI – ENGAGEMENT

- L'équipe qui gagne le tirage au sort obtient l'engagement qui s'effectue dans la zone « offensive » (minimum 9m du but) avec joueur(se)s adverse à 3m minimum.

6. TEMPS DE JEU – DUREE

- 3 Périodes de 3’ par rencontre (Durée évolutive en fonction des catégories et du nombre de rencontres)

7. BUT

- On peut marquer de n’importe quel endroit du terrain. But validé si l’équipe qui attaque a ressorti le ballon dans la « zone de changement de statut ».
- Après un but, l’équipe qui a marqué conserve le ballon et redémarre le jeu au-delà de la ligne des 9m.

8. GARDIEN DE BUT (GB)

- Gardien « neutre » au sein de l’équipe. A chaque séquence défensive, un joueur devient gardien. Il ne peut changer qu’à la fin de l’action. Il n’a pas de maillot différent.
- Relance obligatoirement à la main suite à une sortie de but.
- Après un arrêt, le GB est autorisé à sortir de la zone des 9m en conduite de balle avec possibilité de faire des passes à ses partenaires pour gagner le droit d’attaquer.
- Possibilité de participer au jeu au pied avec son équipe lors de la recherche de changement de statut.
- Le GB peut prendre le ballon à la main dans la surface des 6m.

9. CHANGEMENT DE STATUT

- A la suite d’une sortie de but ou d’un arrêt de GB (ballon maitrisé), l’équipe a la possibilité de passer du statut de « Défenseur » au statut « d’Attaquant » si un(e) joueur(se) de cette équipe se retrouve en possession du ballon au-delà de la ligne des 9m. Ce changement de statut peut s’effectuer par la passe à un partenaire ou par un joueur en conduite de balle.

10. REMPLACEMENT DE JOUEUR(SE)

- Le remplacement peut se faire à n’importe quel moment mais le joueur remplaçant ne peut pénétrer sur le terrain avant la sortie du joueur sortant.
- Les changements s’effectuent à hauteur de la zone de changement de statut. Une équipe est de chaque côté du terrain. Les remplaçants doivent attendre dans cette zone en dehors du terrain. Si possible, ils portent un chasuble.

11. FAUTES & CUMUL

- Toute faute engendre un coup-franc pour l’équipe. Ballon à l’endroit de l’infraction. (Sauf si dans la zone des 6m = pénalty à 6m)
- Les fautes directes sont cumulées comme au futsal traditionnel. Pénalty à 10m à partir de la 4ème faute.

12. REMISES EN JEU

- Sur touches/corners possibilité de rentrer en conduite de balle (et de frapper au but)

- Pour toutes les remises en jeu => 4'' pour jouer le ballon et adversaires à 5m
- Après un but, l'équipe qui a marqué conserve le ballon et redémarre le jeu au-delà de la ligne des 9m.

13. FORMAT – CATEGORIES – DUREE DES MATCHS

Format*	Jeunes (U10-U13)	Adolescents (U14-U17)	Adultes (U18 & +)
Durée maximum (Temps cumulé journée)	**35'**	**45'**	**50'**
Si 1 match	/	/	4 x 8'*
Si 2 matchs	/	2 matchs de 3 x 6'	2 matchs de 3 x 8'
Si 3 matchs	3 matchs de 3 x 3'	3 matchs de 3 x 5'	3 matchs de 3 x 5'
Si 4 matchs	4 matchs de 2 x 4'	4 matchs de 3 x 3'30 ou 4 matchs de 2 x 5'	4 matchs de 3 x 4' ou 4 matchs de 2 x 6'