

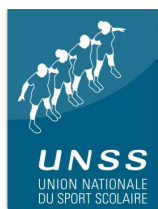
REGLEMENT SPECIFIQUE FUTSAL UNSS

Année 2013 - 2014

Sommaire

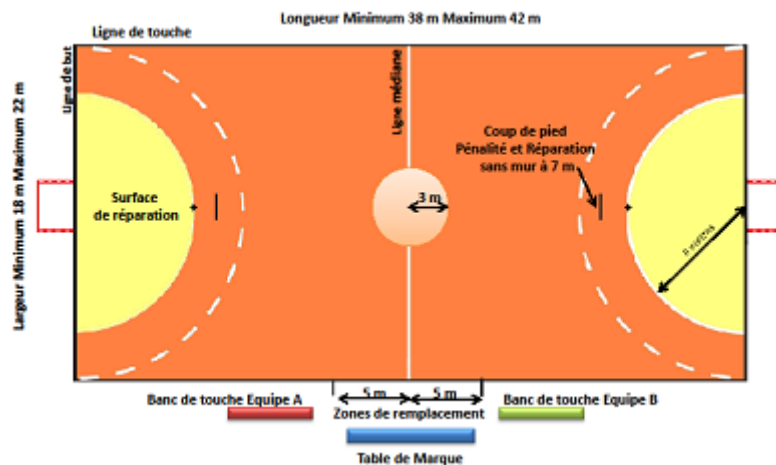
1. LE TERRAIN DE JEU
2. LE NOMBRE DE JOUEURS
3. L'EQUIPEMENT OBLIGATOIRE DES JOUEURS
4. L'ARBITRAGE PAR LES JEUNES OFFICIELS
5. FAUTES ET COMPORTEMENT
 - a) Les Fautes Collectives
 - b) Le Coup-Franc Direct (CFD)
 - c) Le Coup-Franc Indirect (CFI)
 - d) Les Cartons : Carton Blanc, Carton Jaune, Carton Rouge
6. LE GARDIEN DE BUT
7. LE COUP DE PIED DE REPARATION
8. LE COUP D'ENVOI
9. LA RENTREE DE TOUCHE
10. LE COUP DE PIED DE COIN
11. LE BUT MARQUE
12. LE TEMPS MORT
13. LE HORS JEU
14. LA SERIE DES TIRS AU BUT
15. LES TEMPS DE JEU MAXIMUM (A TITRE INDICATIF)

Annexe : 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.



2. LE NOMBRE DE JOUEURS

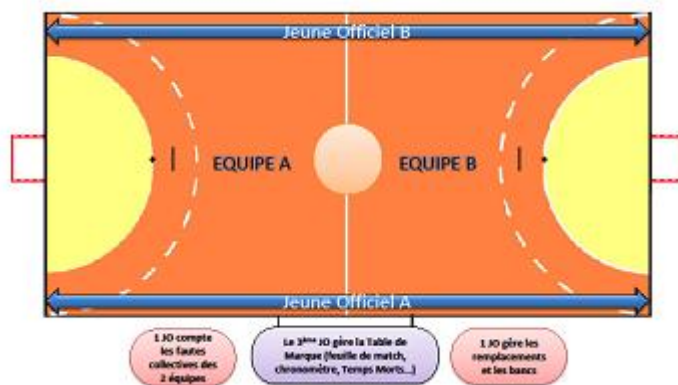
- 5 joueurs dont le gardien (*5 remplaçants maximum**).
- Nombre illimité de remplacements.
- Un remplacement peut se faire à tout moment de la partie *dans la zone des 5 mètres entre la ligne médiane et le tir à 5 mètres.* *
- Si un joueur n'a pas passé cette ligne des 5 mètres et que le remplaçant 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.
- Les changements peuvent s'effectuer à tout moment de la partie (ballon en jeu ou non).

3. L'ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE DES JOUEURS

- Les maillots doivent être de couleurs identiques et numérotés, short, chaussettes traditionnelles, protège-tibias OBLIGATOIRES et chaussures types tennis.
- Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement.
- Les « Tip Top » ne sont pas autorisés (**tolérés 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.

4. L'ARBITRAGE PAR LES JEUNES OFFICIELS

- L'arbitrage se fait en Co-arbitrage. *
- Les Jeunes Officiels sont disposés de part et d'autre du terrain.
- Chaque Jeune Officiel est autorisé à se déplacer sur toute la longueur du terrain.
- Un Jeune Officiel est chargé de la comptabilisation des fautes collectives des deux équipes. Un exemple de feuille de comptabilisation des fautes vous est proposé en annexe de ce règlement.
- Un 2^{ème} Jeune Officiel gère les remplacements et les bancs.
- Un 3^{ème} Jeune Officiel gère le chronomètre, les Temps Morts ainsi que la feuille de match*.



5. 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.
- REGLE DE L'AVANTAGE :
Le Jeune Officiel PEUT 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 JO 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.
Précisions : 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'entraîne pas de CFD à 7 mètres, même si l'équipe est dans la pénalité au-delà des X fautes autorisées (pas de « double sanction »).
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 peut entraîner un CFD à 7 mètres si l'équipe se retrouve dans la pénalité au-delà des X fautes autorisées.

a) Les Fautes Collectives

- Tous les Coups Francs Directs sont comptabilisés comme des Fautes Collectives.
- Un Coup de pied de Pénalité 7 mètres (*sans mur, Gardien 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 4^{ème} Faute Collective. Il en sera de même à la 5^{ème} Faute Collective, à la 6^{ème}, à la 7^{ème}, à la 8^{ème}
- 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 *

Pour une Mi-Temps de....	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 3 ^{ème} faute
8 minutes	2 fautes	à la 3 ^{ème} faute
10 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
12 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
13 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
15 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
17 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
20 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
25 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute
30 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute

b) Le Coup-Franc Direct (CFD)

- 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.



Les fautes et comportement antisportif doivent être sanctionnés par un Coup Franc Direct lorsque le joueur :

- ☞ 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 intentionnellement le ballon des mains
- ☞ Tacle un adversaire en duel
- ☞ Tient un adversaire
- ☞ Percute un défenseur immobile, les 2 pieds au sol (passage en force)

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.



Coup franc indirect

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 ou 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 coéquipier
- ☞ 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

d) Les Cartons : Carton Blanc, Carton Jaune, Carton Rouge



Carton blanc * (1 point de pénalité pour l'équipe)

- Le carton blanc entraîne une exclusion temporaire du joueur d'une durée de 2 minutes. Celui-ci peut être remplacé.
- 1 seul carton blanc peut être accordé par équipe et par rencontre.
- Le carton blanc entraîne l'attribution de 1 point de pénalité à l'équipe à laquelle appartient le joueur fautif.

Le Jeune Officiel pourra utiliser le carton blanc 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 de l'arbitre
- ☞ Il retire son maillot



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

- 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 Officiel 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 de l'arbitre
- ☞ Il retire son maillot



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

- 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 Officiel 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
- ☞ 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 est retenue), mais s'additionnent par équipe.

Les points de pénalité sont également applicables aux enseignants et accompagnateurs agréés par le Comité Directeur de l'AS et indiqués sur la feuille de match.

6. 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 s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface, un CFD sera accordé à l'équipe adverse.
- Le Gardien 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 à la main doit sortir de la surface des 6 mètres avant qu'un autre joueur ne touche le ballon. Si ce n'est pas le cas, la balle est rendue au Gardien qui recommence la remise en jeu.
- Lors d'une relance, le Gardien de But ne peut pas toucher le ballon 2 fois consécutivement sans qu'un autre joueur ne l'ait touché. Si le Gardien 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)
- **Rappel :** le tackle est interdit dans les duels pour le Gardien de But comme pour tous les joueurs (sinon CFD pour l'équipe adverse).



7. 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.
- Le Gardien de But a les pieds sur la ligne de but.
- Le coup de pied de réparation est exécuté même si le « Buzzer » retentit.



8. LE COUP D'ENVOI

- Le coup d'envoi est déterminé par tirage au sort. Le gagnant choisit son camp. L'autre équipe donne le coup d'envoi.
- Le coup d'envoi est réalisé vers l'avant et les joueurs adverses sont à 3 mètres (derrière le rond central ou la ligne située à 3 mètres).
- **Un but ne peut pas être marqué DIRECTEMENT sur le coup d'envoi.**

9. LA RENTREE DE TOUCHE

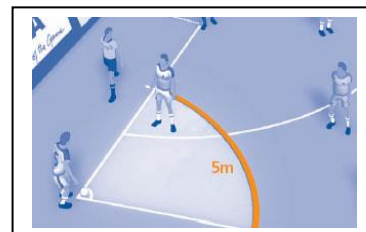
- La rentrée de touche s'effectue exclusivement au pied, ballon arrêté sur la ligne.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une touche.
- *Elle s'exécute dans les 4 secondes (décompte de l'arbitre) ; à défaut elle revient à l'adversaire*.*
- *Les joueurs adverses sont à 5 mètres. Si un joueur adverse intervient volontairement sur le ballon alors qu'il n'est pas à distance, un CFI sera accordé*.*
- 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 !

10. 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*.*



11. LE BUT MARQUE

- Un but peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain.
- Le ballon doit franchir totalement la ligne.
- Le gardien de but ne peut pas marquer sur une relance à la main.
- Le ballon doit franchir la ligne avant que le buzzer ne retentisse



12. LE TEMPS MORT

- Il est possible de demander un Temps Mort d'une minute par équipe et par Mi-Temps.
- La demande doit être faite à la table de marque.
- Le Temps Mort sera effectif au premier arrêt de jeu suivant la demande.

13. LE HORS JEU

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

14. 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 figurants 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 deux équipes demeure, il sera procédé à la mort subite avec l'un puis l'autre tireur restant dans chaque équipe.
- 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 nomme 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 6^{ème} 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, les 7^{ème} et 8^{ème} tireurs de l'équipe B ne participent jamais à la séance.

15. LES TEMPS DE JEU MAXIMUM (A TITRE INDICATIF)

➤ Championnat établissement

	Minimes Filles	Minimes Garçons	Cadettes	Cadets	Juniors Séniors (G/F)
Temps de jeu si un match sec dans la journée	2 x 20'	2 x 20'	2 x 25'	2 x 25'	2 x 25'
Temps de jeu si deux matchs dans la journée	2 x 12'	2 x 12'	2 x 15'	2 x 15'	2 x 15'
Temps de jeu maximum pour une journée	60'	60'	75'	75'	75'

➤ Championnat Excellence

	Minimes Garçons	Minimes Filles	Lycée Garçons/Filles
Match sec	2 x 20'	2 x 20'	2 x 25'
Temps de jeu d'un match en tournoi	2 x 12'	2 x 12'	2 x 15'

➤ Championnat de France

Les temps de jeu des matches au championnat de France seront de 2 x 12' temps décompté. Ces temps de jeu sont donnés à titre indicatif. Ils pourront être modifiés en accord avec l'organisateur et les membres de la CMN.

Toutes les informations sur le futsal UNSS (règlement, convocations, palmarès, livret Jeune Officiel....) sont consultables en ligne sur le site www.unss.org

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

<p>Equipe A :</p> <p>Couleur de maillots :</p> <p>Fautes collectives :</p> <p align="center">1^{ère} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p align="center">2^{ème} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>Carton blanc : 1 Temps Morts</p> <p>Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tp§ <input type="checkbox"/></p> <p>Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps <input type="checkbox"/></p>	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	<p>SCORE</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <thead> <tr><th colspan="2">A</th><th colspan="2">B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>8</td><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td>11</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td><td>7</td><td>14</td></tr> </tbody> </table> <p>Résultat Final</p> <p align="center">...../.....</p>	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	<p>Equipe B :</p> <p>Couleur de maillots :</p> <p>Fautes collectives :</p> <p align="center">1^{ère} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p align="center">2^{ème} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>Carton blanc : 1 Temps Morts</p> <p>Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tp§ <input type="checkbox"/></p> <p>Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps <input type="checkbox"/></p>	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5																																																		
1	2	3	4	5																																																		
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																																																			
1	2	3	4	5																																																		
1	2	3	4	5																																																		

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

<p>Equipe A :</p> <p>Couleur de maillots :</p> <p>Fautes collectives :</p> <p align="center">1^{ère} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p align="center">2^{ème} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>Carton blanc : 1 Temps Morts</p> <p>Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tp§ <input type="checkbox"/></p> <p>Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps <input type="checkbox"/></p>	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	<p>SCORE</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <thead> <tr><th colspan="2">A</th><th colspan="2">B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>8</td><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td>11</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td><td>7</td><td>14</td></tr> </tbody> </table> <p>Résultat Final</p> <p align="center">...../.....</p>	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	<p>Equipe B :</p> <p>Couleur de maillots :</p> <p>Fautes collectives :</p> <p align="center">1^{ère} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p align="center">2^{ème} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>Carton blanc : 1 Temps Morts</p> <p>Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tp§ <input type="checkbox"/></p> <p>Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps <input type="checkbox"/></p>	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5																																																		
1	2	3	4	5																																																		
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																																																			
1	2	3	4	5																																																		
1	2	3	4	5																																																		

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

<p>Equipe A :</p> <p>Couleur de maillots :</p> <p>Fautes collectives :</p> <p align="center">1^{ère} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p align="center">2^{ème} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>Carton blanc : 1 Temps Morts</p> <p>Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tp§ <input type="checkbox"/></p> <p>Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps <input type="checkbox"/></p>	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	<p>SCORE</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <thead> <tr><th colspan="2">A</th><th colspan="2">B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>8</td><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td>11</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td><td>7</td><td>14</td></tr> </tbody> </table> <p>Résultat Final</p> <p align="center">...../.....</p>	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	<p>Equipe B :</p> <p>Couleur de maillots :</p> <p>Fautes collectives :</p> <p align="center">1^{ère} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p align="center">2^{ème} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>Carton blanc : 1 Temps Morts</p> <p>Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tp§ <input type="checkbox"/></p> <p>Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps <input type="checkbox"/></p>	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5																																																		
1	2	3	4	5																																																		
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																																																			
1	2	3	4	5																																																		
1	2	3	4	5																																																		

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

<p>Equipe A :</p> <p>Couleur de maillots :</p> <p>Fautes collectives :</p> <p align="center">1^{ère} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p align="center">2^{ème} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>Carton blanc : 1 Temps Morts</p> <p>Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tp§ <input type="checkbox"/></p> <p>Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps <input type="checkbox"/></p>	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	<p>SCORE</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <thead> <tr><th colspan="2">A</th><th colspan="2">B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>8</td><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td><td>3</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td><td>4</td><td>11</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td><td>7</td><td>14</td></tr> </tbody> </table> <p>Résultat Final</p> <p align="center">...../.....</p>	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	<p>Equipe B :</p> <p>Couleur de maillots :</p> <p>Fautes collectives :</p> <p align="center">1^{ère} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p align="center">2^{ème} Mi-Temps</p> <table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <p>Carton blanc : 1 Temps Morts</p> <p>Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tp§ <input type="checkbox"/></p> <p>Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps <input type="checkbox"/></p>	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5																																																		
1	2	3	4	5																																																		
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																																																			
1	2	3	4	5																																																		
1	2	3	4	5																																																		

Règlement en téléchargement sur le site web officiel de l'UNSS, dans l'onglet OPUSS.

<http://opuss.unss.org/>

Il est important de faire attention aux dates de « mise à jour » de ce document.



UNSS
Direction nationale
13 rue Saint Lazare
75009 Paris
www.unss.org
Téléphone : 0142815511
dn@unss.org