



RÈGLEMENT FINALES DÉPARTEMENTALES FUTSAL U13 ESPOIR ET HONNEUR



Les Finales Départementales U13 ESPOIR ET HONNEUR Futsal sont réservées aux joueurs et joueuses licenciés à la Fédération Française de Football

PRESENTATION DES LICENCES AVEC LA FEUILLE DE MATCH

(Impression d'un listing « footclub » ou présentation des licences via l'application « footclub compagnon »)

- **Préconisation équipements salle de KERARTHUR à Pont L'Abbé le 22/02/2025**
 - **Toute catégorie : Les joueur(s) de chaque équipe doivent être équipé(e)s de chaussures FUTSAL ou baskets de sports (qui ne marquent pas le sol)**
- **Organisation de la compétition U13 Espoirs**
 - **Finale Départementale Futsal :**
 - **Equipes de 10 JOUEURS MAX**
 - **RDV des 1ères équipes à 08h15**
 - **Briefing des équipes à 08h45**
 - **Coup d'envoi 09h00**
 - 5 matchs de 12 minutes
 - Dans cette compétition, les équipes « 2 » peuvent jouer seulement avec les joueurs ou joueuses ci-dessous :
 - Joueurs ayant participé au tour 1 ou 2 ou 3 du futsal U13 avec l'équipe 2 (noté sur la feuille de match)
 - Joueurs n'ayant participé à aucun des tours précédents du futsal ni en équipe 1 ou en équipe 2 de son club.
- **Organisation de la compétition U13F Honneur**
 - **Finale Départementale Futsal :**
 - **Equipes de 10 JOUEUSES MAX**
 - **RDV des équipes à 11h45**
 - **Briefing des 4 équipes à 12h15**
 - **Coup d'envoi à 12h40**
 - 3 matchs de 2*8 minutes = 16mn par match
 - **Aucun déclassé possible**
- **Organisation de la compétition U13G Honneur**
 - **Finale Départementale Futsal :**
 - **Equipes de 10 JOUEURS MAX**
 - **RDV des équipes à 13H45**
 - **Briefing des 6 équipes à 14h15**
 - **Coup d'envoi à 14h45**
 - 5 matchs de 12 minutes
- **QUALIFICATION REGIONALE**

U13F : Les 2ères équipes + U13G HONNEUR : les 3 premières équipes seront qualifiées pour la finale régionale U13 à Louannec (22) le SAMEDI 12 AVRIL 2025.

2 équipes du même club ne peuvent pas participer à la même finale départementale

Buvette disponible sur place

Règlements généraux

• Loi I: Terrain de jeu

- Terrain de handball / Longueur : 25 à 42m / Largeur : 15m à 25m (cf. terrain de Handball)
- Point de réparation 6 m (point de penalty) / Surface de réparation : tracé handball

• Loi II: Ballon

L'utilisation d'un ballon spécifique futsal est obligatoire.

• Loi III: Joueurs

- 5 joueurs (dont 1 gardien) par équipe sur l'aire de jeu + 5 remplaçants au maximum assis sur le banc de touche dédié et revêtu d'une chasuble. 4 joueurs minimum pour démarrer la rencontre.
- Un nombre illimité de remplacements est autorisé durant un match. Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.
- Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors de jeu (= à tout moment)
- Les remplacements se font dans une zone de 5m délimitée par le **centre du terrain et 5m côté banc de touche**, mais il faut que le remplacé soit sorti afin que le remplaçant puisse entrer (échange de chasuble).

• Loi IV: Équipement des Joueurs

Ne sont autorisées que les chaussures de salle (basket ou tennis), propres. Le port des protège- tibias est obligatoire.

• Loi V : La durée des rencontres

- Les rencontres s'effectueront en fonction du nombre d'équipe dans la poule :
 - Si groupe de 4 équipes : 2 matchs de 10mn contre chaque équipe
 - Si groupe de 5 équipes : 1 match de 12mn contre chaque équipe
- **En cas d'égalité** à la fin de la rencontre, les équipes se départagent **aux tirs au but** en mort subite
- Le point de penalty se situe à la perpendiculaire de la ligne de but **sur la zone de surface de réparation** (à 6 mètres).

• Loi VI : Remise en jeu

- Sur le coup d'envoi, le ballon peut être joué **LIBREMENT** (avant ou arrière) et adversaires à 3 mètres.
- La relance du GB :
 - De sa surface suite à une sortie de but, le gardien est dans l'obligation de remettre le ballon **exclusivement à la main**.
 - **Cependant suite à un arrêt, libre à lui de :**
 - ✓ relancer à la main
 - ✓ de sortir de sa surface par une conduite de balle au pied mais il y a 4'' pour jouer la balle ou aller dans le camp adverse (**POWER PLAY**)
- Il peut aussi :
 - **marquer directement sur relance au pied en volée ou ½ volée de sa surface**
 - **de relancer au pied sur volée ou ½ volée vers un partenaire**

- Les rentrées de touche seront effectuées au pied, un but ne pouvant être marqué directement, les adversaires devront se tenir à plus de **5 mètres**. Avant la remise en jeu, le ballon doit être arrêté **sur la ligne de touche uniquement**. Un seul joueur peut être en dehors du terrain. Idem sur corner
- **Sur les sorties de but les partenaires du GdB peuvent venir demander dans la surface et les adversaires doivent être en dehors jusqu'au moment du lancé**
- Si l'adversaire n'est pas à distance correcte malgré les recommandations de l'arbitre, il pourrait être averti.
- Sur coups-francs et corners, les adversaires devront se tenir à plus de **5 mètres** du ballon.
- Sur les corners, un seul joueur peut être en dehors du terrain.
- Tous les **coups-francs sont directs**, sauf voir § Fautes & incorrections
- Toute faute commise par l'équipe dans sa surface de réparation sera sanctionnée d'un pénalty (6m).
- Si le ballon touche le toit ou luminaire ou autres objets en hauteur, remise en jeu par une touche pour l'adversaire du côté le plus proche de l'impact.
- Toutes les remises en jeu devront être effectuées **dans le délai de 4 secondes** (le décompte commence lorsque le ballon est posé au sol ou dès que le GdB s'en saisit). En cas d'infraction, la remise en jeu est pour l'équipe adverse (dans le cas d'un corner, l'équipe adverse repart par une remise en jeu par le GdB).

- **Loi VII : Fautes & incorrections - idem football à 11 sauf :**

- Fautes de main idem règlement football en herbe pour les évolutions
- Les **tacles dans les duels NE sont PAS autorisés** et sont sanctionnés par CFD, seuls les tacles barrages (sur le ballon uniquement et sans adversaire) sont autorisés → Lutte pour la conquête du ballon uniquement debout et sans les bras. Le gardien de but est le seul autorisé à tacler lors d'un duel uniquement dans sa propre surface de réparation. Bien évidemment, ce tacle devra être régulier.
- CF **indirect au point le plus proche de la surface de réparation (6M)** ou à l'emplacement de l'infraction si :
 - **Le GdB touche une seconde fois le ballon dans son propre camp sur la même possession**
 - **Le GdB conserve plus de 4 secondes le ballon (au pied ou à la main)**
 - **Le GdB se saisit avec les mains une passe bottée délibérément par un coéquipier**
- Si un joueur est exclu temporairement, l'équipe joue à 4 pendant **2 minutes**
 - Le joueur exclu ne pourra ni revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants.
 - L'équipe pourra être complétée par un autre joueur après 2 minutes ou avant l'écoulement de ces 2 minutes si un but est marqué par l'équipe adverse.
 - Si c'est l'équipe en infériorité numérique marque un but, elle poursuivra le jeu sans modification jusqu'au terme des 2 minutes.
 - Si les 2 équipes jouent toutes deux à 4 ou à 3 et qu'un but est marqué, elles resteront à 4 ou à 3.
 - Le joueur exclu sera suspendu automatiquement pour le **match suivant** de son équipe.
- Si un joueur commet "une faute grave" : indiscipline envers l'arbitre, violence ou de brutalité, il se verra signifier son interdiction de jouer **pour le reste de la compétition (étude du dossier par la commission compétente)**. Ces expulsions sont prises sans préjuger des autres sanctions qui pourraient être infligées par les instances officielles, en égard à la gravité de la faute commise. L'arbitre mentionnera sa décision sur la feuille de match de l'équipe concernée et fera suivre le document à la commission compétente, qui jugera sur la sanction administrative à appliquer au joueur.

- **Loi VIII : les points**

- Le décompte des points pour le classement final se fait ainsi :
 - Match gagné 3 points
 - Match nul 1 point
 - Match perdu 0 point
 - **Equipe forfait sur la poule** **Exclu de la compétition**
- En cas d'égalité de points à la fin de la journée, les équipes seront départagées par le résultat des tirs au but.
- **Loi IX: Les temps-mort**
- Pas de temps-mort.
- **Loi X:**
- **2 équipes du même club ne peuvent pas participées à la même phase finale des coupes.**
- Le fait de participer à cette compétition entraîne l'acceptation de ce règlement.
- Tout litige non prévu au règlement ainsi que toute réclamation seront tranchés par les commissions compétentes.
- Le district et le club organisateur déclinent toute responsabilité en cas d'accident ou de vol.

La commission départementale d'animation et développement des nouvelles pratiques