



RÈGLEMENT FUTSAL U11 / U13 G ET F COUPES DÉPARTEMENTALES

Fraternité
édUcatif
inTensité
Stratégique
EtAt d'esprit
compLémentaire

EQUITE / UNIVERSALITE

Pas de distinction entre les filles et les garçons
Pas de distinction entre les U11 et U13

RAPPELS des INCONTOURNABLES :

1. Coup d'envoi libre avec adversaire à 3m
2. Tout autre CPA, adversaires à 5m
3. Chaque remise en jeu doit être jouée en 4" maximum (arbitre décompte)
4. Touche avec ballon sur la ligne immobile
5. Le GdB peut jouer qu'une seule fois le ballon dans sa propre ½ de terrain par possession
6. Relance du GdB suite à un arrêt > jeu libre
7. Relance du GdB suite à une sortie de but > à la main uniquement
8. Penaltie à 6m (trait continu des salles)
9. Pas de fautes cumulées
10. En cas d'égalité en coupe, 1 tireur au choix en mort subite

Des feuilles de match seront à remplir lors de chaque match avec présentation des licences
(articles .139 et 140 des règlements généraux de la fédération).

MERCI DE VERIFIER LES LICENCES AVEC TABLETTE OU APPLICATION FOOTCLUBS COMPAGNON

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 à 7 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 du 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 3 équipes : 2 matchs 15mn contre chaque équipe (Aller-retour)
 - Si groupe de 4 équipes : 2 matchs de 10mn contre chaque équipe
 - Si groupe de 5 équipes : 1 match de 12mn contre chaque équipe
 - Si groupe de 6 équipes : 1 match de 10mn contre chaque équipe
 - **En cas d'égalité à la fin de la rencontre en COUPE, 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 GdB :
 - 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 1 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 tacle 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.
- **Pas de fautes cumulées**

- **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 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.

NOTAS

L'absence à une journée de pour différente cause est considérée comme un forfait, et, par conséquent, **entraîne le forfait général pour le restant de la compétition.**

La commission départementale d'animation et développement des nouvelles pratiques