



RÈGLEMENT FUTSAL U15G / U18G / SENIORS H ET F
CHAMPIONNATS DÉPARTEMENTAUX
COUPES SENIORS H ET F DEPARTEMENTALES

Fraternité
édUcatif
inTensité
Stratégique
EtAt d'esprit
compLémentaire

EQUITE / UNIVERSALITE

Pas de distinction entre les filles et les garçons
Pas de distinction entre les U15, U18 et SENIORS

**NOUVEAUTE : ARBITRAGE PAR LES JOUEURS A LA
TOUCHE SVP !!!**

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. Fautes cumulées existantes : 6 fautes par période = tir à 10m
10. En cas d'égalité en coupe, tir au but : jeune > mort subite si multi match
sinon 5 tireurs au choix de chaque équipe pour débiter.

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

NOUVEAUTE : ARBITRAGE PAR LES JOUEURS A LA TOUCHE SVP !!!

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
 - Déplacement du but :
 - Si le but est déplacé par un défenseur de façon volontaire > pénalty à l'équipe adverse
 - Si le but est déplacé par un attaquant de façon volontaire > le but doit être refusé
- **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**
 - SENIORS : 2*20mns avec arrêt du chronomètre dès que le ballon n'est plus en jeu avec panneau d'affichage ou 2*25mn sans arrêt du chronomètre en l'absence de celui-ci.
 - JEUNES :
 - Coupes selon la formule voire tableau des rencontres
 - **En cas d'égalité à la fin de la rencontre en COUPE**, les équipes se départagent aux tirs au but (soit jeune en multismatch > mort subite / sinon avec 5 tireurs de chaque équipe au choix)
 - Le point de penalty se situe à la perpendiculaire de la ligne de but **sur la zone de surface de réparation** (à 6 mètres)
 - Championnats :
 - U14/U15 : 2 choix :
 - Chrono continu en 2x20mn
 - Chronon arrêté en 2*15mn
 - U16/17/18 : 2 choix :
 - Chrono continu en 2x25mn
 - Chronon arrêté en 2*20mn
- **Loi VI : Remise en jeu**
 - Sur le coup d'envoi, **le ballon peut être joué LIBREMENT (avant ou arrière) doit être botté vers l'avant adverse 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 dangereux dans les duels NE sont PAS autorisés** et sont sanctionnés par CFD.
- En COUPE JEUNE 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.
- Tous les coups francs directs sont compatibles. Dès qu'une équipe a atteint les :
 - **6 fautes par mi-temps, toutes nouvelles fautes seront sanctionnées par un TIR A 10 mètres sans mur.**
- **NOUVEAUTE : Disparition de la faute cumulée sur penalty**
- **NOUVEAUTE : Balle à terre à l'équipe qui a ou allait clairement récupérer le ballon selon**

l'arbitre

- **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
 - Forfait -1 point
- **Format coupe multi-match (jeunes) : en cas d'égalité de points à la fin de la journée, si 2 ou plusieurs équipes sont à égalité, ils se départagent de la manière suivante :**
 - 1. Une équipe A est prioritaire sur une équipe B
 - 2. Au goal average particulier de leur(s) rencontre(s)
 - 3. Au goal average général
 - 4. Sur une séance de tirs au but (mort subite dès le 1^{er} tireur)
- **En cas d'égalité de points à la fin de la journée en coupe match sec, les équipes seront départagées par le résultat des tirs au but avec 5 tireurs au choix dans son effectif**

- **Loi IX : Les temps-mort**

- Lors des temps-mort, les joueurs peuvent être en dehors ou sur le terrain. S'ils souhaitent boire ils doivent être en dehors de l'ère de jeu

- **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

NOUVEAUTE : ARBITRAGE PAR LES JOUEURS A LA TOUCHE SVP !!!