

REGLEMENT ET LOIS DU JEU

« CHALLENGE REGIONAL FUTSAL »

U13 Garçons/Filles

De manière à répertorier l'ensemble des équipes participant à cette Coupe Région Bretagne Futsal, il est prévu que :
L'engagement devra être effectué au niveau des Districts.

❑ **Opération « soyons sportifs »**

Avant les rencontres, les Joueur(se)s, Arbitres et Encadrants doivent suivre le **Protocole Esprit Sportif** en entrant sur le terrain. Les participants s'alignent sur le terrain et se saluent.

A la fin de la rencontre, les encadrants d'équipes montrent l'exemple et doivent veiller à ce que leurs joueur(se)s aillent saluer les adversaires ainsi que les arbitres.

Tous les cas de discipline, stipulés sur les feuilles de match, seront étudiés par la ou les commissions compétentes.

Organisation prévisionnelle :

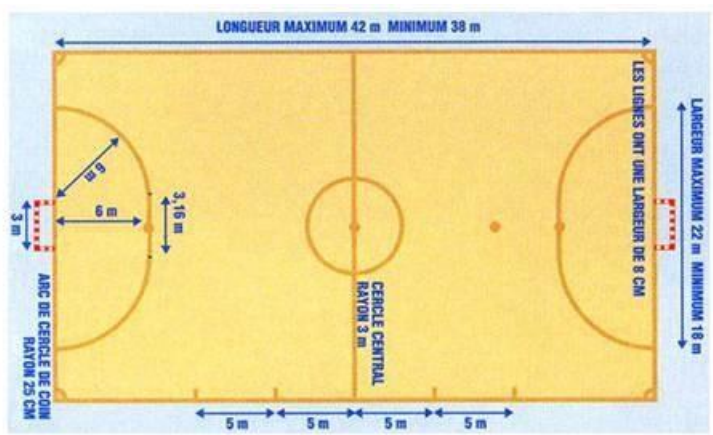
Organisation des tours départementaux : voir document « Organisation Générale Coupe Départementale Futsal pour chaque catégorie ».

La finale départementale Futsal sera organisée par le District le samedi 22/02/2020 (Finale à 8 équipes).

Les équipes qui termineront 1^{ère} et 2^{ème} lors de la Finale Départementale seront qualifiées pour la Finale Coupe Région Bretagne Futsal de leur catégorie qui aura lieu le samedi 18/04/2020.

❑ **Terrain de jeu :**

- Terrain de handball (intérieur ou extérieur).
- Délimité par des lignes jaunes : lignes de touche, de but et surface de réparation (trait plein continu à 6 mètres).
- Point de penalty à 6 mètres en face du but (sur la ligne de surface de réparation).
- Point d'engagement au centre du terrain.



❑ **Le ballon :**

- Ballon spécifique futsal de taille 4.

❑ **Nombre de joueur(se)s :**

- 5 joueur(se)s U12 et/ou U13 G ou F dont le gardien (+5 remplaçant(e)s au maximum).
- 4 joueurs(ses) muté(e)s maximum par équipe (dont 2 hors période maximum).
- Pas de possibilité de sous-classement ou de déclassement pour les féminines. (Ex : impossibilité de faire jouer des U14F en U13F)
- Possibilité de faire jouer des licenciées U14F (libre en nombre) dans les équipes U13G.
- Possibilité de surclassement de U11 G ou U11 F à raison de 3 maximum par équipe.
- Nombre illimité de remplacements.
- Les changements peuvent s'effectuer à tout moment de la partie (possession ou non possession de balle). Mais le joueur remplacé doit être sorti avant que le remplaçant ne pénètre sur le terrain, et cela par la zone médiane du terrain (5 mètres de part et d'autre de la ligne médiane). (Utilisation de chasubles pour matérialiser ces mouvements de joueur(se)s).

❑ **Fautes et comportement :**

- Pas de contact (Pas de charge).
- Tous les coups francs sont directs (adversaires à 5m).
- Tacles interdits dans les duels. On ne peut donc lutter pour la conquête du ballon que debout (le seul tacle autorisé est celui de récupération de ballon alors qu'il n'y a aucun adversaire autour de ce joueur).



Pour l'exécution des Coup-Francs :

- 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.

Quelques cas particuliers – quelques précisions :

- Suite à une sortie de but, la remise en jeu se fera par le gardien de but, à la main depuis sa surface réparation (impossibilité de marquer directement).
- Il faut que le ballon sorte de la surface de réparation pour qu'il soit considéré en jeu.
- La relance à la main du gardien de but peut être effectuée au sol ou aérienne et peut dépasser le milieu de terrain sans avoir touché le sol.
- Les rentrées de touche seront effectuées au pied (ballon arrêté sur la ligne ou 20 cm derrière), un but ne pouvant être marqué directement, les adversaires devront se tenir à 5m. Le joueur a 4'' pour jouer le ballon à partir du moment où il a pris possession de celui-ci.
- Sur coups-francs et coups de pied de coin, les adversaires devront se tenir à plus de 5m du ballon.
- Tous les coups-francs sont directs, mais en cas de remise au gardien par un partenaire avec prise du ballon à la main : coup-franc direct sur la ligne des 6m au plus près de la faute.
- Toute faute commise par une équipe dans sa surface de réparation sera sanctionnée d'un penalty.
- Si le ballon touche le plafond, on reprend le jeu par une rentrée de touche.



Tous les coups francs directs sont comptabilisés sur l'ensemble du match :

À partir de la 4ème faute et les suivantes pour les matches de - de 10 min

À partir de la 5ème faute et les suivantes pour les matches de 10, 11, 12, 13 et 14 min

À partir de la 6ème faute et les suivantes pour les matches de 15 min et +

Sanction : coup franc sans possibilité de mur (6 m en U13) tiré avec intention de marquer

Temps de jeu / Durée des rencontres

- Le total du temps de jeu sera en fonction du nombre d'équipes présentes :

2 équipes : 1 match de 4X12 minutes / 3 équipes : M A/R 4 matchs de 1X12 minutes / 4 équipes : M A/R 6 matchs de 1X8 minutes /

5 équipes : 4 matchs de 1X12 minutes / 6 équipes : 5 matchs de 1X10 minutes / 7 équipes : 6 matchs de 1X8 minutes /

8 équipes : 7 matchs de 1X7 minutes.

- Temps non décompté

Temps-mort et cumul des fautes :

Non utilisés. (Sauf si temps de jeu supérieur à 10' par rencontre)

Cumul des fautes :

À partir de la 4ème faute et les suivantes pour les matches de - de 10 min

À partir de la 5ème faute et les suivantes pour les matches de 10, 11, 12, 13 et 14 min

À partir de la 6ème faute et les suivantes pour les matches de 15 min et +

Sanction : coup franc sans possibilité de mur (6 m en U13) tiré avec intention de marquer

Gardien de but

- Un gardien ne peut pas saisir avec les mains une passe bottée délibérément par un coéquipier (coup franc direct).

- Un gardien ne peut être utilisé (jeu au pied) qu'une seule fois par possession.

- Si le gardien s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface : coup franc direct là où le gardien a touché le ballon des mains.

- Le gardien doit remettre le ballon en jeu exclusivement à la main : dans les 4 secondes et à l'extérieur de la zone des 6 mètres (coup franc direct s'il touche deux fois de suite le ballon).

- Tacle interdit pour le gardien dans les duels en dehors de la surface de réparation. (Pied(s) en avance sur le corps)

Précision : Sur une passe en retrait volontaire au pied d'un partenaire, le gardien de but doit jouer au pied et, dans ce cas il est libre de

transmettre le ballon sur l'ensemble du terrain (s'il prend le ballon à la main : coup-franc direct). Il a toujours 4'' pour transmettre le ballon à un partenaire.

*** Si le gardien est sollicité une première fois par un partenaire, il ne pourra l'être une seconde fois durant la même possession tant que le ballon reste en jeu ou tant que l'équipe adverse ne l'aura pas récupéré.**

Coup de pied de réparation :

- Point de réparation à 6 mètres de la ligne de but.

- Joueurs adverses et partenaires à 5 mètres.

- Le gardien de but doit être sur sa ligne.

Coup d'envoi et reprise de jeu :

- Engagement au centre du terrain au début de chaque période et après chaque but.

- Coup d'envoi vers l'avant et joueurs adverses à 5 mètres (derrière le rond central).

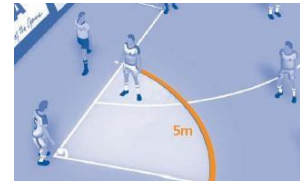


❑ **Rentrée de touche :**

- Le ballon doit être entièrement sorti.
- Exécution : exclusivement au pied, ballon arrêté sur la ligne (ou 20 cm derrière maximum). Ballon à l'arrêt.
- Pas de but direct : reprise du jeu par coup de pied de but (but adverse) ou but ou coup de pied de coin (propre but).
- Joueurs adverses à 5 mètres.
- Exécution dans les 4 secondes à compter de l'instant où le ballon est placé sur la ligne.
- Rentrée de touche accordée à l'équipe adverse lorsque le ballon touche le plafond ou tout autre élément extérieur. La rentrée de touche sera effectuée sur un côté à hauteur de l'impact.

❑ **Coup de pied de coin (Corner)**

- Uniquement aux pieds.
- Joueurs adverses à 5 mètres.
- Ballon placé dans l'arc de cercle 20 cm pour l'exécution.
- Exécution dans les 4 secondes à compter de l'instant où le ballon est placé dans l'arc de cercle.



❑ **But marqué :**

- Un but peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain sauf :
 - Sur une relance à la main du gardien
 - Directement sur une rentrée de touche
 - Directement sur un coup d'envoi
- Le ballon doit franchir totalement la ligne.

❑ **Décompte des Points :**

Le classement sera établi par addition de points, cumulés match après match en fonction du barème suivant :

Victoire = 4 points, match nul = 2 points, défaite = 1 point et match perdu par pénalité ou forfait = 0 point

Phase de qualification (Tour 1 et Tour 2) avant la Finale Départementale :

En cas d'égalité entre 2 équipes, elles seront départagées par le Goal average particulier.

Si des équipes sont à égalité et se sont toutes rencontrées :

1. Nombre de points entre les équipes ex aequo (*nouveau classement entre les équipes à égalité*)
2. Le goal-average général
3. La meilleure attaque
4. Une série de 3 tirs au but par équipe

Finales Départementale et Régionale :

En cas d'égalité de points entre 2 ou plusieurs équipes, il est tenu compte des dispositions suivantes :

1. Goal average particulier si les équipes à égalité se sont toutes rencontrées :
 - Nombre de points entre les équipes ex aequo (*nouveau classement entre les équipes à égalité*)
2. Epreuve des jongleries (*les résultats des jongleries ne seront divulgués, et pris en compte qu'à la fin de la compétition*)

❑ **Le hors-jeu :**

Pas de hors-jeu en futsal.

❑ **Jongleries (UNIQUEMENT POUR LA FINALE DEPARTEMENTALE et REGIONALE) :**

En catégorie U13, tant à la Finale Départemental que régionale, pour départager les équipes à égalité, il est appliqué le système des jongleries (pas de série de tirs au but)

Cette épreuve doit être réalisée en amont des rencontres.

Un seul accompagnateur par équipe sera autorisé durant l'épreuve dans la zone de jonglerie.

Il sera tenu compte du total des 5 meilleurs résultats parmi les 10 participants de chaque équipe sur la totalité des contacts pieds (*en cas d'égalité, on prend en compte le meilleur 6ème et ainsi de suite...*).

- U13 G : Limitation à 50 contacts pied droit, 50 contacts pied gauche, départ ballon au sol.
- U13 F : Limitation à 30 contacts pied droit, 30 contacts pied gauche, départ ballon au sol ou dans les mains.
- 2 essais par joueur et conservation du meilleur résultat.
- Pas de surface de rattrapage (cuisse ou autre partie du corps).

Pour tous les points non prévus par ce document, il en reviendra à la commission d'étudier et prendre une décision pour tout litige éventuel.

CONTACT DISTRICT DES CÔTES D'ARMOR DE FOOTBALL :

BARBIER Benoît (Conseiller Technique Départemental « Développement et Animation des Pratiques ») :

- Mail : bbarbier@foot22.fff.fr / Tél : 06 85 19 92 91