



REGLEMENT & LOIS DU JEU

FINALES COUPE REGION BRETAGNE FUTSAL

De U14 à U17 Garçons / U15 - U17 Filles

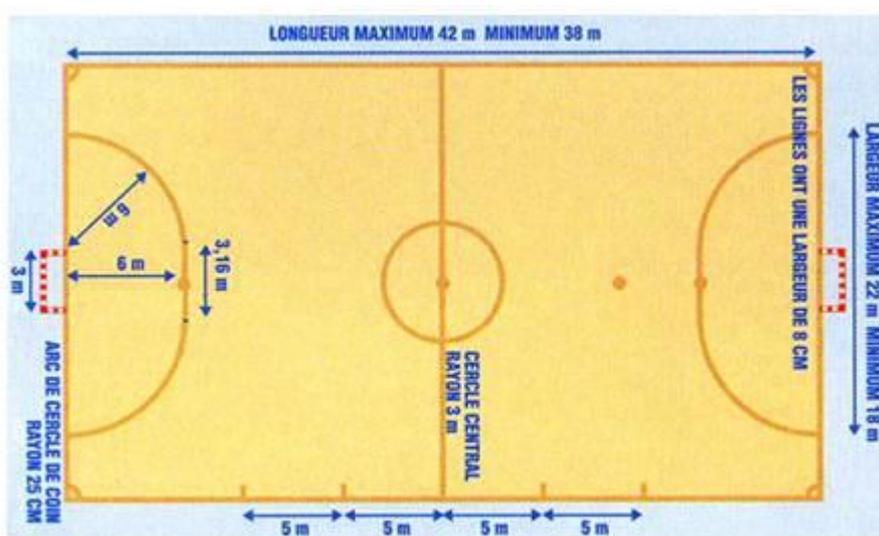
❑ Opération « soyons sportifs »

Avant ET après les rencontres, les Joueurs, Arbitres et Encadrants doivent suivre le **Protocole Esprit Sportif** en entrant et en sortant du terrain. Les participants s'alignent sur le terrain et se saluent.

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

❑ 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 dont le gardien (5 remplaçant(e)s au maximum).
- 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). (Avec si possible, utilisation de chasubles pour les remplaçants / remplacements)
- Pour les U15 F & les U17 F : La règle de déclasserment des U16F en U15F et celle des U18F en U17F n'est plus applicable.

Participation aux rencontres :

- U14G : Les licenciés U13-U14 G ou F (Pas de U12)
- U15G : Les licenciés U14-U15 G ou F + les licenciés U13 G ou F (à raison de 3 maximum par équipe).
- U16G : Les licenciés U15-U16 G + les licenciés U14 G
- U17G : Les licenciés U16-U17 G + les licenciés U15 G ou F.
- U15F : Les licenciées U14-U15 F + les licenciées U13 F (à raison de 3 maximum par équipe).
- U17F : Les licenciées U16-U17 F + les licenciées U15 F (Libre de nombre par équipe).

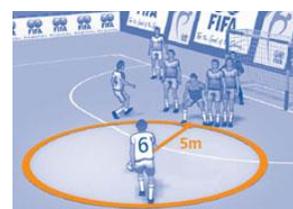
Le **nombre de joueur(se)s « muté(e)s** par équipe est fixé à **4 maximum**. (dont 2 hors période maximum)

❑ 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 (6m)
- Si le ballon touche le plafond, on reprend le jeu par une rentrée de touche.

**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 : 2 matchs de 2X12 minutes / 4 équipes : 3 matchs de 2X8 minutes / 5 équipes : 4 matchs de 1X12 minutes / 6 équipes : 5 matchs de 1X10 minutes / 7 équipes : 6 matchs de 1X8 minutes

Gardien(ne) de but

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

Victoire : 4 points

Match Nul : 2 points

Match Perdu : 1 point

Forfait : 0 point

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

Le hors-jeu :

- Pas de hors-jeu en futsal.

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

CONTACT DISTRICT DE FOOTBALL DES CÔTES D'ARMOR :

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

- Mail : bbarbier@foot22.fff.fr / Tél : 06 72 56 79 77

Bon jeu à toutes et tous !