

# REGLEMENT & LOIS DU JEU

## COUPE DISTRICT FUTSAL

### U13, U15 et U18 Garçons /U13, U15 et U18 Filles

De manière à répertorier l'ensemble des équipes participant à cette Coupe District Futsal, il est prévu que :  
L'engagement devra être effectué au niveau du Districts de football d'Ille et Vilaine

#### Opération « soyons sportifs »

Avant les rencontres, les Joueurs(ses), Arbitres et Encadrants doivent suivre le **Protocole Esprit Sportif** en entrant sur le terrain. Les participant(e)s 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 joueurs(ses) aillent saluer les joueurs(ses) rencontré(e)s ainsi que les arbitres.

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

#### Organisation des rencontres et modalités d'inscription»

La Commission Départementale développement et animation des pratiques est chargée de l'organisation, de l'administration et de la gestion de la compétition. La compétition se déroulera en fonction du nombre d'équipes engagées. La compétition se déroulera en formule championnat, sur 3 dates. Une

En amont de la compétition, chaque club souhaitant s'engager sera dans l'obligation de participer à une réunion de rentrée définissant l'organisation de la compétition et permettant d'avoir un visuel sur les créneaux de salle de chaque participant.

#### Déroulement

Cette coupe se dispute sur 3 journées :

- 3 journées de compétition
- X groupes de X équipes (suivant le nombre d'équipes engagées)
- Chaque journée se déroule sous forme de poules ou X équipes se rencontrent entre elles.
- Un classement sera effectué après chaque journée et déterminera les rencontres suivantes

#### Phase finale

A l'issue de ces 3 dates, seront qualifiés pour les finales départementales sur une quatrième date :

**8 équipes U13G et 4 équipes U13F**

**4 équipes U15G & 4 équipes U15F**

**4 équipes U18G & 4 équipes U18F**

A) Salle :

- Chaque club disputant la coupe de district doit **avoir la libre jouissance d'une salle classée ou tolérée**. En cas d'absence de salle le club recevant peut s'accorder avec les clubs adverses pour aller jouer sa rencontre chez l'adversaire - Il en va de même pour les matches remis ou donné à rejouer, le club recevant devant faire les démarches nécessaires pour obtenir un terrain à la date fixée. Commission Départementale Futsal.

En cas d'impossibilité de se déplacer pour un club chez le recevant, et si aucun accord ou arrangement n'est trouvé entre les clubs, un forfait sera comptabilisé pour le club se déplaçant.

En cas d'impossibilité de recevoir, et si aucun accord ou arrangement n'est trouvé entre les clubs, un forfait sera comptabilisé pour le club recevant.

B) Horaires des rencontres

L'horaire des rencontres **est fixé par le club recevant** en fonction des créneaux de salle disponible. Ceux-ci doivent être communiqués au district et au(x) club(s) se déplaçant.

Les horaires et lieux du club recevant doivent être communiqués au moins 1 semaine avant la rencontre

#### Modalité de classement

Pour départager les équipes dans un groupe les dispositions ci-dessous sont appliquées dans l'ordre :

#### 1 Cotation par points :

Victoire : 3 points

Match nul : 1 point  
 Match perdu : 0 point  
 Forfait : exclusion de la compétition

**2 Classement des équipes au sein d'un groupe.**

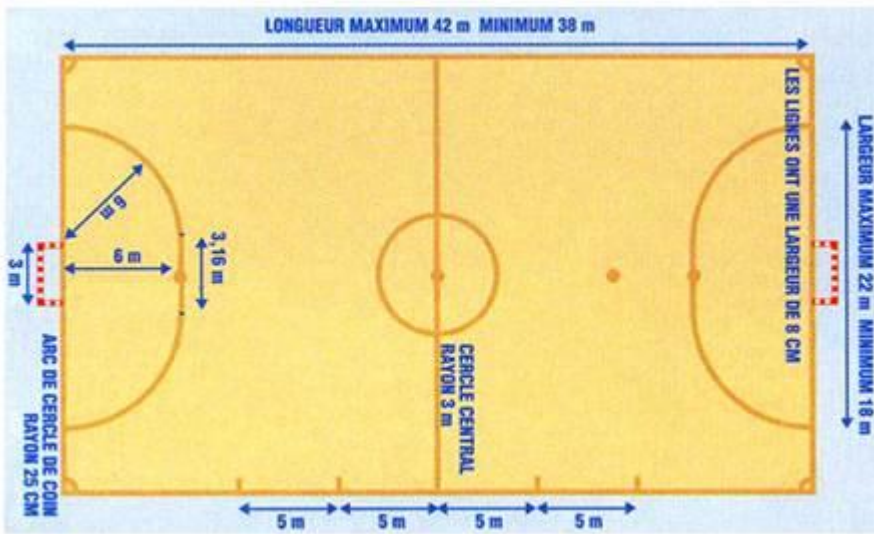
En cas d'égalité de points application des critères ci-dessous :

- a. Classement particulier aux points (1)
- b. Goal average particulier (Différence de buts du classement particulier)
- c. Goal average général (Différence entre buts marqués et encaissés sur la compétition)
- d. Meilleure attaque sur la compétition concernée

Si plusieurs poules sont constituées et qu'elles comportent un nombre d'équipes différentes, un ratio point / match joué sera effectué

**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 ball**

- Ballon spécifique futsal de **taille 4**.

**Nombre de joueur(se)s :**

- 5 sur le terrain dont le(la) gardien(ne) (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(la) joueur(se) remplacé(e) doit être sorti(e) avant que le(la) remplaçant(e) ne pénètre sur le terrain, et cela dans la zone prévue à cet effet devant les bancs et mesurant 5 m. (Avec si possible, utilisation de chasubles pour les remplaçants / remplacements).

Participation aux rencontres :

- U13G/F : Les licenciés U12 et/ou U13 G + les licenciés de U11 G ou U11 F (si surclassement et à raison de 3 maximum par équipe).
- U15G : Les licenciés U14-U15 G ou F + les licenciés U13 G ou F (si surclassement et à raison de 3 maximum par équipe).
- U18G : Les licenciés U16-U17-U18 G + les licenciés U15 G ou F (si surclassement).
- U15F : Les licenciées U14-U15 F + les licenciées U13 F (si surclassement et à raison de 3 maximum par équipe).
- U18F : Les licenciées U16-U17-U18 F + les licenciées U15 F (si surclassement).
- 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.

- 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).

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

**Fautes et comportement :**



- 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(cette) Joueur(se)).

#### **Pour l'exécution des Coup-Francs :**

- Le ballon doit être immobile.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.
- 4'' pour jouer le coup-franc.
- 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).
- Le ballon est considéré en jeu à partir du moment où il est lâché ou lancé par le gardien .
- 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), 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 par journée, ne doit pas dépasser 80' pour les U15 G&F et 90' pour les U18 G&F.
- Sur un match sec, le temps de jeu est de : 2 x 20 min en chrono arrêté ou 2 x 25 min en chrono continu

#### **Temps-mort et Cumul des Fautes :**

Il est possible de demander un « temps mort » d'une minute par période (Si match > à 1x16'). Il faut en faire la demande à l'arbitre quand on est en possession de la balle. *(Ne peut être utilisé dans les 3 dernières minutes du match)*

#### **Cumul des fautes :**

Si match > à 1x16' : Au-delà de 3 fautes cumulées par équipe et par match, l'équipe fautive, sera pénalisée par un penalty à 10 mètres pour chaque faute supplémentaire.

Si match < à 1x16' : Au-delà de 5 fautes cumulées par équipe et par match, l'équipe fautive, sera pénalisée par un penalty à 10 mètres pour chaque faute supplémentaire.

#### **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 indirect). 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 dans n'importe quelle direction et joueurs adverses à 3 mètres (derrière le rond cent

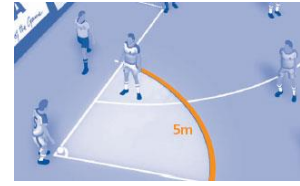
#### **Rentrée de touche :**

- 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 joueur est en mesure de jouer.

- 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 de 25 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 : 3 points

Match Nul : 1 points

Match Perdu : 0 point

Forfait : exclusion de la compétition

**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.

❑ **Jongleries (phase finale):**

En catégorie U13, tant au niveau départemental que régional, 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.**