



# CHALLENGE DEPARTEMENTAL FUTSAL

U13 / U15 / U18 / U13F / U16F / U18F / SENIORS F



## REGLEMENT

### Table des matières

<b>I. LOIS DU JEU</b> .....	<b>3</b>
Loi 1 - TERRAIN .....	3
a. Surface de réparation.....	3
b. Point de penalty .....	3
c. Point pour le coup franc après fautes cumulées .....	3
d. Zones de remplacement .....	3
Loi 2 - BALLON .....	3
a. Taille .....	3
Loi 3 – NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPES .....	3
a. Au début de la rencontre .....	3
b. Arrêt de la rencontre.....	3
c. Remplacements.....	3
d. Encadrement .....	3
Loi 4 – EQUIPEMENT DES JOUEURS .....	3
a. Pour les gardiens .....	3
Loi 5 - ARBITRAGE.....	4
Loi 6 – TABLE DE MARQUE ET DES OFFICIELS .....	4
Loi 7 – DUREE DES MATCHS .....	4
a. Durée maxi sur 1 journée .....	4
b. Arrêt du chronomètre .....	4
c. Temps mort .....	4
Loi 8 – COUP D’ENVOI .....	4
Loi 9 – BALLON EN JEU OU HORS DU JEU.....	4
Loi 10 – BUT MARQUE.....	4
Loi 11 – HORS-JEU .....	4
Loi 12 – FAUTES ET INCORRECTIONS.....	4
a. Coups Francs (CFD et CFI).....	4

b. CFD .....	4
c. CFI .....	5
Loi 13 –CUMUL DES FAUTES : CFD .....	5
Loi 14 – PENALTY .....	5
Loi 15 – RENTREE DE TOUCHE.....	5
Loi 16 – SORTIE DE BUT .....	5
Loi 17 – CORNER.....	5
PASSE AU GARDIEN .....	5
FAUTE COMMISE APRES LE BUZZER.....	5
<b>II. PARTICULARITES .....</b>	<b>6</b>
1. Arrêt d’une rencontre si une équipe compte moins de 3 joueurs dont gardien de but.....	6
2. Couleurs des maillots des 2 équipes semblables .....	6
3. Coup d’envoi – choix du terrain .....	6
4. Fautes et incorrections - modalités.....	6
Fautes passibles d’un coup franc direct CFD.....	6
Fautes passibles d’un coup franc indirect CFI .....	6
Fautes passibles d’avertissement (carton jaune).....	6
Fautes passibles d’exclusion (carton rouge) .....	6
5. Qualification des joueurs et dirigeants .....	7
6. Réclamations .....	7
<b>III. FAITS DISCIPLINAIRES .....</b>	<b>7</b>
<b>IV. PURGE DES SANCTIONS .....</b>	<b>7</b>
<b>V. EQUIPES A EGALITE A LA FIN DU TEMPS REGLEMENTAIRE .....</b>	<b>7</b>
<b>VI. CLASSEMENT .....</b>	<b>8</b>
<b>VII. DEPARTAGE DES EQUIPES EX-AEQUO .....</b>	<b>8</b>
<b>VIII. FEUILLE DE MATCH.....</b>	<b>8</b>

## I. LOIS DU JEU

### Loi 1 – TERRAIN

Terrain de Handball – Longueur mini 38m, maxi 42m – Largeur mini 18m, maxi 25m – Buts de 3m x 2m.

- a. Surface de réparation  
Correspond à la surface des 6m.
- b. Point de penalty  
Sur la ligne des 6m (ligne pleine) face au but – Gardien sur la ligne de but.
- c. Point pour le coup franc après fautes cumulées  
A 10m (ou à l'endroit de la faute si entre la zone des 6m et le point des 10m – Gardien à 5m minimum.
- d. Zones de remplacement  
Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes, de 5 à 10m de part et d'autre de la ligne médiane – Longueur 5m.

### Loi 2 – BALLON

Spécifique Futsal en cuir.

- a. Taille  
T4.

### Loi 3 – NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPES

5 dont gardien de but + 7 remplaçants maxi (nombre défini par l'organisateur).

- a. Au début de la rencontre  
Minimum 3 dont gardien de but.
- b. Arrêt de la rencontre  
Si une équipe compte moins de 3 joueurs dont gardien de but.
- c. Remplacements  
Illimités et volants, sans arrêt de jeu. Le remplacé devient remplaçant, le remplaçant entre après la sortie du remplacé. Ils sont effectués par la zone de remplacement. Il est préconisé que les remplaçants portent des chasubles. Lors du remplacement, le joueur entrant donne la chasuble de la main à la main au joueur sortant.
- d. Encadrement  
Présence sur le banc au minimum d'un responsable d'équipe ne jouant pas, majeur et licencié (et maximum 3). Un seul responsable d'équipe peut être debout et donner des consignes aux joueurs.

### Loi 4 – EQUIPEMENT DES JOUEURS

Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protège-tibias, chaussures de Futsal (ou de salle ne laissant pas de trace).

- a. Pour les gardiens  
Pantalon autorisé, maillot de couleur différente de celle des 2 équipes.

## Loi 5 – ARBITRAGE

2 arbitres

## Loi 6 – TABLE DE MARQUE ET DES OFFICIELS

Gestion du temps et cumul des fautes

## Loi 7 – DUREE DES MATCHS (Lors de plateaux)

Entre 6' et 20' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition.

a. Durée maxi sur 1 journée

60' en U13 et U13F, 80' en U15 et U16F, 90' à partir de U18.

b. Arrêt du chronomètre

Arrêt du chronomètre uniquement sur décision de l'arbitre (blessures, ballon non disponible, gain de temps, sanction, ...). Pas de décompte des arrêts de jeu.

c. Temps-mort

Pas de temps mort (possible si temps de match  $\geq$  à 16')

## Loi 8 – COUP D'ENVOI

Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon.

On ne peut pas marquer un but directement.

## Loi 9 – BALLON EN JEU OU HORS DU JEU

Si le ballon touche le plafond ou un équipement de la salle, touche à l'équipe adverse à l'endroit le plus proche.

## Loi 10 – BUT MARQUE

Idem Football – le gardien ne peut marquer de la main dans le but adverse (reprise par sortie de but).

## Loi 11 – HORS-JEU

Pas de hors-jeu.

## Loi 12 – FAUTES ET INCORRECTIONS

Coups francs directs (CFD) ou indirects (CFI)

a. Coups Francs (CFD et CFI)

Adversaire à 5m puis 4'' pour jouer. Si délai dépassé, CFI pour l'adversaire.

b. CFD

Idem Football et interdiction :

- de charger irrégulièrement.

- de tacler un adversaire, y compris tacle glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le gardien dans sa surface de réparation si tacle régulier).

c. CFI

Idem Football et interdiction :

- pour le gardien, de garder le ballon (au pied et à la main) + de 4'' dans son camp.
- pour le gardien, de retoucher dans son camp le ballon donné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par un adversaire.
- de faire un bloc.

### Loi 13 – CUMUL DES FAUTES : CFD

Règle de l'avantage possible mais la faute sera comptabilisée.

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

- A partir de la 4<sup>ème</sup> faute et les suivantes pour les matchs de – de 10 min.
- A partir de la 5<sup>ème</sup> faute et les suivantes pour les matchs de 10 à 14 min.
- A partir de la 6<sup>ème</sup> faute et les suivantes pour les matchs de 15 min et +.

Sanction : Coup franc sans possibilité de mur à 10m tiré avec l'intention de marquer.

### Loi 14 – PENALTY

En cas de faute dans la surface de réparation, ballon tiré depuis le point de pénalty (6m).

### Loi 15 – RENTREE DE TOUCHE

Au pied, ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur.

Un but ne peut pas être marqué directement. Dans ce cas, sortie de but.

Adversaire à 5m puis 4'' pour jouer, si délai dépassé, rentrée de touche pour l'adversaire.

### Loi 16 – SORTIE DE BUT

A la main, par le gardien de but et 4'' pour jouer.

Si temps dépassé, CFI pour l'adversaire depuis la ligne des 6m.

Adversaires et partenaires hors de la surface de réparation.

Un but ne peut être marqué directement, dans ce cas, sortie de but pour l'adversaire.

### Loi 17 – CORNER

Au pied, adversaire à 5m puis 4'' pour jouer.

Si délai dépassé, sortie de but à l'équipe adverse.

### PASSE AU GARDIEN

Passé volontaire du pied au gardien qui reprend le ballon de la main.

Sanction : CFI sur la ligne des 6m, à l'endroit le + proche de la faute, perpendiculaire à la ligne de but.

### FAUTE COMMISE APRES LE BUZZER

Seuls les penaltys et coups francs à 10m sont tirés après le buzzer si la faute correspondante a été commise avant le buzzer.

## II. PARTICULARITES

1. Arrêt d'une rencontre si une équipe compte moins de 3 joueurs dont gardien de but

Le match est perdu par forfait par l'équipe concernée et elle est créditée de -1 point et de 0 but. L'autre équipe a match gagné et marque 3 points et 3 buts ou ses buts effectivement marqués au moment de l'arrêt si le nombre est supérieur à 3.

2. Couleur des maillots des 2 équipes semblables

C'est l'équipe 1<sup>ère</sup> nommée qui change de couleur de maillots (chasubles possibles).

3. Coup d'envoi – choix du terrain

A l'équipe 1<sup>ère</sup> nommée qui se situe à gauche du responsable de la table de marque.

4. Fautes et incorrections - modalités

Elles sont identiques à celles du football avec en + les interdictions de la Loi 12.

- Fautes passibles d'un coup franc direct CFD  
Les coups-francs sont tirés à l'endroit de la faute ou au point de penalty (6m) si la faute est commise dans la surface de réparation.  
Ces fautes sont cumulables (Loi 13).
- Fautes passibles d'un coup franc indirect CFI  
Les CFI sont tirés à l'endroit de la faute ou sur la ligne de réparation si la faute est commise dans la surface de réparation.  
Ces fautes ne sont pas cumulables.
- Fautes passibles d'avertissement (carton jaune)  
En plus de celles du football :  
Retarde la reprise du jeu.  
Enfreint la procédure de remplacement.  
2 cartons jaunes = 1 carton rouge  
Après 3 cartons jaunes au cours de la même journée, le joueur est suspendu le match suivant.
- Fautes passibles d'exclusion (carton rouge)  
Idem celles du football.  
Tout joueur ou responsable d'équipe qui conteste avec véhémence sa désapprobation des décisions en paroles et/ou actes.  
Le joueur exclu ne peut plus participer au match en cours et sera suspendu automatiquement le match suivant.  
L'équipe peut se compléter par un remplaçant après 2' de jeu ou après 1 but marqué par l'équipe adverse avant ces 2' si cette dernière est en supériorité numérique.

## 5. Qualification des joueurs et dirigeants

Ils doivent être licenciés et régulièrement qualifiés.

Le nombre de mutation maximum est de 4 dont 2 maximum hors période.

Sous 2 jours consécutifs, possibilité d'effectuer une rencontre Futsal et une rencontre de Football.

## 6. Réclamations

Les réclamations concernant la participation et/ou la qualification des joueurs et dirigeants doivent être déposées le jour même auprès de la commission d'organisation.

### III. FAITS DISCIPLINAIRES

Ils sont jugés à 2 niveaux :

- Sur le lieu de la compétition, pour les faits mineurs avec 2 matchs de suspension maxi. La commission de discipline propre à la compétition Futsal sur le site est composée des membres de l'organisation et d'un arbitre.
- Pour les faits graves, le dossier est transmis aux commissions officielles du District. Le joueur est suspendu de toutes compétitions jusqu'à jugement (Football et Futsal). Pour ces cas, un rapport sera établi par l'arbitre et un par la commission de discipline sur le site.

### IV. PURGE DES SANCTIONS

Sanctions prononcées suite aux compétitions Futsal :

- 2 matchs maxi, purge uniquement en Futsal.
- Au-delà de 2 matchs, purge en Futsal et en Football dans toutes les catégories concernées par le joueur.

Sanctions prononcées suite aux compétitions Football

- Un joueur sous le coup d'une suspension supérieure ou égale à 8 matchs depuis le début de la saison en cours doit purger sa sanction également en Futsal (1 match de suspension ferme = 1 match entier ou 1 plateau).
- Toutes les suspensions prononcées à terme (mois, années) sont applicables sur les rencontres Futsal pendant la période définie.

### V. EQUIPES A EGALITE A LA FIN DU TEMPS REGLEMENTAIRE

Pour les compétitions de type tournoi (plateau), le résultat reste en l'état sauf pour les matchs de classement, les ½ finales et les finales ou les équipes sont départagées par une épreuve de tirs au but exécutés depuis le point de penalty.

Tous les joueurs (sauf les exclus) sont concernés. Il faut équilibrer le nombre de joueurs concernés sur l'équipe ayant le moins de joueurs.

L'épreuve s'arrête à la première avance, pour un nombre de tirs identiques à chaque équipe (mort subite).

## **VI. CLASSEMENT**

- Match gagné à la fin du temps réglementaire : 3 points
- Match nul à la fin du temps réglementaire : 1 point
- Match perdu à la fin du temps réglementaire : 0 point
- Match perdu par pénalité ou forfait : -1 point, score 0-3

## **VII. DEPARTAGE DES EQUIPES EX-AEQUO**

Selon les critères suivants dans l'ordre :

- Points obtenus lors des matchs joués entre ces équipes.
- Différence de buts particulières entre ces équipes.
- Plus grand nombre de buts marqués entre ces équipes.
- Différence de buts générale de toute la poule.
- Plus grand nombre de buts de toute la poule.

Départage des équipes de groupes différents :

- Total de points obtenus.
- Différence de buts générale.
- Plus grand nombre de buts marqués.
- Epreuve des tirs aux buts selon le système de la mort subite (L'épreuve s'arrête à la première avance, pour un nombre de tirs identiques à chaque équipe).

Si le nombre d'équipes est différent entre les groupes, le nombre d'équipes retenues pour comptabiliser les résultats sera celui du groupe le plus petit en nombre.

## **VIII. FEUILLE DE MATCH**

Une feuille de match sera établie par chaque équipe et pour chaque journée de Futsal.  
Le listing des licences FOOTCLUBS devra OBLIGATOIREMENT être fourni.