

REGLEMENT du CHALLENGE FUTSAL

I : JEUNES

ARTICLE PREMIER – NOMBRE DE JOUEURS

1) Joueurs :

Tout match est disputé par deux équipes composées sur le terrain chacune de cinq joueurs au maximum, dont l'un sera gardien de but. Pour débiter un match, chaque équipe devra présenter cinq joueurs sur le terrain dont 1 gardien de but. Le match sera arrêté si une équipe présente moins de 3 joueurs (dont un gardien) sur le terrain.

Lors des phases 1 et 2, un joueur ayant participé avec une équipe sur un plateau ne peut participer avec une autre équipe sur le même plateau ou sur un autre plateau que ce soit à la même journée ou sur une autre journée. Si le cas se produit, les deux équipes concernées ne pourront pas se qualifier pour la phase finale.

2) Procédure de remplacement : Remplaçants / Remplacés

Le nombre maximum de remplaçants autorisé est de cinq. Un nombre illimité de remplacements est permis 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-jeu (sans arrêt de jeu et sans demander l'autorisation à l'arbitre) mais pour lequel il convient d'observer les dispositions suivantes :

- Le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche, en traversant la zone de remplacements de son équipe.
- Le joueur pénétrant sur le terrain doit également traverser sa zone de remplacement. Il ne peut le faire que quand le joueur sortant a entièrement franchi la ligne de touche.
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non.
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu. Le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur. Le gardien de but peut remplacer n'importe quel joueur de champ.

ARTICLE 2 - EQUIPEMENTS DES JOUEURS

1) Sécurité :

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tout genre.

2) Equipement de base :

- Le port des protège-tibias est obligatoire.
- Les seules chaussures autorisées sont les espadrilles de toile ou des chaussures de sport ou de gymnastique en cuir mou, avec semelles de caoutchouc ou en matière similaire. Le port des chaussures est obligatoire.

3) Gardien de but :

- Le gardien de but est autorisé à porter des pantalons de survêtement.
- Il doit porter une tenue le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre. Si un joueur de champ remplace un gardien de but, il doit porter un maillot de gardien de but portant son numéro correspondant.

ARTICLE 3 - ARBITRES

1) Pour les U11 et U13 :

L'arbitrage est assuré en binôme : l'Éducateur et un joueur du club désigné pour l'arbitrage.

2) Pour les U15 et U17 : L'arbitrage est effectué par deux jeunes du club désigné pour l'arbitrage, soutenus par un arbitre officiel. Ce dernier veillera au bon déroulement des rencontres, conseillera les jeunes arbitres, et aura le pouvoir de trancher en cas de litige. A la fin du tournoi, l'officiel pourra également nommer les jeunes arbitres susceptibles d'arbitrer les phases finales.

3) Pour les Seniors : L'arbitrage est effectué par trois arbitres officiels.

ARTICLE 4 - DUREE DES MATCHES

Les matches se joueront sans mi-temps. 1 temps-mort par équipe (1 minute) sera autorisé.

Concernant la phase 1 (plateau 1, plateau 2 et plateau 3), les temps de jeu seront de :

- 12 minutes pour les poules de 10 équipes
 - 14 minutes pour les poules de 9 équipes
 - 17 minutes pour les poules de 8 équipes
 - 19 minutes pour les poules de 7 équipes
 - 20 minutes pour les poules de 6 équipes
- Les temps de jeu ont été modifiés suivant les catégories en fonction du nombre de matchs et de plateaux. Se conformer à la nouvelle programmation.

Concernant la phase 2 (plateau 4), les temps de jeu seront de :

- « X » minutes pour les poules de « X » équipes

Concernant la phase finale, les temps de jeu seront de 15 minutes.

ARTICLE 5 - COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

Sur un coup d'envoi ou une remise en jeu, l'adversaire doit se trouver à 5 mètres du ballon. Pas de but direct.

ARTICLE 6 - BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Le ballon est hors-jeu dès que le ballon franchi entièrement la ligne de sortie.

Lorsque le ballon touche accidentellement le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche, à la hauteur de l'impact du ballon. La touche est en faveur de l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

ARTICLE 7 - FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

- Les Coups francs

Ils peuvent tous se tirer directement. Ballon arrêté à l'endroit où la faute a été commise et adversaires à 5 m.

Temps décompté : 4 secondes, sauf pour la catégorie U11

Rappel des principales fautes, commises par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité :

- Charge un adversaire, même avec l'épaule
- Bouscule un adversaire
- Tacle un adversaire
- Sortie en glissade avec le pied ou les genoux de la part du gardien de but.
- Coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation est accordé quand une faute est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation.

- Coup de pied de pénalité – Cumul de fautes : 5 maximum

Les fautes seront comptabilisées par équipe. Au-delà de 5 fautes, chaque faute supplémentaire entraînera un coup de pied de pénalité.

Exécution au sifflet :

- Position du ballon : face au but à 10 m et sans mur.
- Tireur identifié et temps décompté.
- Position des autres joueurs : derrière le ballon à 5 m.

ARTICLE 8 - COUP DE PIED DE REPARATION

- Le ballon est placé sur la ligne pleine de la zone face au but.
- Position de gardien sur la ligne. Tireur identifié. Exécution au sifflet.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver à

Au moins 5 m du point de réparation.

ARTICLE 9 - RENTREE DE TOUCHE AU PIED

La rentrée de touche s'effectue exclusivement au pied. Le but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche.

La rentrée de touche est accordée :

- Quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche,

Que ce soit à terre ou en l'air, ou a touché le plafond.

- A l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche.
- A l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Le ballon :

- Doit être arrêté et placé sur la ligne de touche ou légèrement en retrait.
- Il est de nouveau botté en jeu dans une direction quelconque.

Le joueur exécutant la rentrée de touche :

- Doit avoir, au moins partiellement, les deux pieds soit sur la ligne de touche soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne au moment de botter le ballon.

Les joueurs de l'équipe défendant :

- Doivent se tenir au moins à 5 mètres du point où la rentrée de touche est effectuée.

Exécution :

- L'exécutant doit procéder au tir dans les 4 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon (sauf pour les U11).
- L'exécutant ne doit pas jouer à nouveau le ballon avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur.
- Le ballon est en jeu dès l'instant où il a pénétré sur le terrain.

ARTICLE 10 - DEGAGEMENT DU BALLON

Le dégagement du ballon est la manière de reprendre le jeu après une sortie de but.

Un but ne peut pas être marqué directement sur dégagement du ballon.

Le gardien doit remettre le ballon en jeu de la main.

Le temps est décompté dans les catégories (sauf U11).

Exécution :

- Le ballon est dégagé de la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe défendant.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est sorti directement de la surface de réparation.

Repasse du ballon d'un partenaire à son gardien :

- U.11, U.13, U.15, U.17 et Senior: Illimitée mais le gardien doit reprendre et relancer aux pieds. Si reprise à la main : Coup Franc sur la ligne pleine de la zone et mur à 5 m.

ARTICLE 11 - COUP DE PIED DE COIN

Pour se mettre en adéquation avec le règlement futsal régional, un coup de pied de coin sera exécuté lorsque le ballon sort en sortie de but, après que le gardien ou un joueur de l'équipe défendant ait touché le ballon.

Sur un coup de pied de coin :

- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir

Au moins à 5 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu.

- Le coup de pied de coin doit être exécuté, ballon arrêté,

Dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'exécutant prend possession du ballon (sauf pour les U11).

- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.
- L'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur.

DEFINITION DES EQUIPES QUALIFIEES

- **ATTENTION MODIFICATION** : 2 équipes maximum par club, engagées sur le niveau supérieur

10 équipes de chaque catégorie, faisant partie du niveau supérieur (+++), seront qualifiées pour la phase finale de la façon suivante:

- Phase 1 : 3 plateaux (U.11, U.13, U.15 et U.17)
 - « X » poules géographiques par catégorie composées de 6 à 10 équipes.
 - Matches aller-simple
 - En U.11 : Les 5 premiers de chaque poule du niveau supérieur (+++), soit 20 équipes, sont qualifiés pour la « phase 2 (+++) » qui débouchera sur la phase finale. Toutes les autres équipes (les équipes du niveau supérieur non qualifiées pour la phase 2 supérieure et les équipes du niveau inférieur) seront réunies et réparties en « X » poules. Ceci, afin de pouvoir mettre en place, là aussi, un plateau supplémentaire « Phase 2 (+) ». Les équipes ne se rencontreront pas toutes mais elles disputeront 3 ou 4 matchs sur le plateau.
 - En U.13 : Les 5 premiers de chaque poule du niveau supérieur (+++), soit 20 équipes, sont qualifiés pour la « phase 2 (+++) » qui débouchera sur la phase finale. Toutes les autres équipes (les équipes du niveau supérieur non qualifiées pour la phase 2 supérieure et les équipes du niveau inférieur) seront réunies et réparties en « X » poules. Ceci, afin de pouvoir mettre en place, là aussi, un plateau supplémentaire « Phase 2 (+) ». Les équipes ne se rencontreront pas toutes mais elles disputeront 3 ou 4 matchs sur le plateau.
 - En U.15 : Pour le niveau supérieur (+++), les 3 premiers de chaque poule plus le meilleur 4^{ème} sont qualifiés pour la phase finale soit 10 équipes

- En U.17 : Les 5 premiers de chaque poule sont qualifiés pour la phase finale soit 10 équipes
- Phase 2 : 1 Plateau supplémentaire sur les 2 niveaux (Uniquement U.11 et U.13)
 - « X » poules géographiques de « X » équipes par catégorie.
 - Matches aller-simple sur les plateaux qualificatifs pour la finale : « Phase 2 (+++) ».
 - 3 ou 4 matchs sur les plateaux pour l'ensemble des autres équipes réunies : « Phase 2 (+) ».
 - En U.11 : A l'issue de cette « phase 2 (+++) », les 2 premiers de chaque poule (5) sont qualifiés pour la phase finale soit 10 équipes
 - En U.13 : A l'issue de cette « phase 2 (+++) », les 2 premiers de chaque poule (5) sont qualifiés pour la phase finale soit 10 équipes
- Phases finales :
 - 10 équipes par catégorie, issue du niveau supérieur, participent à la phase finale.
 - Chaque équipe qualifiée, pour la phase finale, doit fournir pour l'arbitrage, un jeune licencié (U13, U.15, U.17 ou U.19) toute la journée. Si une équipe se présente sans son jeune arbitre, elle ne pourra pas participer à la phase finale.

La phase finale se déroulera en 2 phases :

- Matches de poules de 5 équipes (2 poules par catégorie)
- Match de classement

Le temps de jeu de chaque match est de 15 minutes en continu. Chaque match sera arbitré par 2 jeunes arbitres situés à proximité de chaque ligne de touche.

En cas d'égalité à la fin du match de classement, 3 tirs au but seront exécutés. Si les deux équipes sont toujours à égalité à l'issue des 3 tirs au but, chaque équipe exécutera un tir au but jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

ATTRIBUTION DES POINTS (PHASE 1, PHASE 2 ET PHASE FINALE)

Les points pour les 3 phases du challenge seront attribués de la façon suivante :

- Victoire : 3 points
- Nul : 1 point
- Défaite : 0 point
- Si une équipe ne se présente pas sur un plateau, elle aura un point de pénalité par match non joué. Le match sera gagné 3 à 0 par forfait pour l'équipe adverse. L'équipe ne s'étant pas présentée pourra participer aux plateaux suivants, mais ne pourra en aucun cas se qualifier pour la phase finale.

CLASSIFICATION (PHASE 1, PHASE 2 ET PHASE FINALE)

- En cas d'égalité aux points entre plusieurs équipes d'une même poule, il sera tenu compte des dispositions suivantes :
 - ...1..1 Meilleure attaque
 - ...1..2 Meilleure défense
 - ...1..3 Goal-average particulier
 - ...1..4 3 tirs aux buts
- Les meilleurs seconds, troisièmes, etc ... de poules sont déterminés de la façon suivante :
 - 1 Meilleur quotient (points / matchs joués)
 - 2 Meilleure attaque (buts / matchs joués)

3 Meilleure défense (buts / matchs joués)

II - FUTSAL SENIORS

ARTICLE PREMIER

- 1) Le District Aveyron Football (D.A.F.) organise les championnats ouverts à tous les clubs ayant leur siège social sur son territoire et régulièrement affiliés.
- 2) Pour être autorisés à disputer ce championnat, les clubs doivent être en règle au point de vue financier avec la FFF, la L.F.O., le D.A.F. et les autres clubs.
- 3) Ils ont la possibilité d'engager une ou plusieurs équipes dans le niveau suivant :
 - 3.a) 1^{er} niveau ouvert aux équipes Départemental 1, Départemental 2, Départemental 3
 - 3.b) 2^{ème} niveau ouvert aux équipes Départemental 4, Départemental 5, Départemental 6, et spécifiques Futsal.
 - 3.c) 3^{ème} niveau ouvert aux équipes vétérans (+de 35 ans)

ARTICLE 2

- 1) Les engagements doivent être adressés au D.A.F., accompagné des droits d'engagement.
- 2) Si le club dispose d'une salle à sa disposition, il devra fournir avec l'engagement :
 - a) Une autorisation, signée du Maire, autorisant la pratique du Futsal.
 - b) Les jours et heures de mise à disposition.

ARTICLE 3

- 1) La compétition se déroule par match aller-retour selon un calendrier établi par la C.D.G.C. et approuvé par le Comité Directeur.
- 2) Une ou deux matches peuvent se dérouler par soirée et par salle (de 20h à 23h).
- 3) Les lois du jeu Futsal seront rigoureusement appliquées.

ARTICLE 4 - COTATION

La cotation des points sera la suivante :

- | | |
|----------------------------|---------------|
| • Match gagné | 4 points |
| • Match nul | 2 points |
| • Match perdu | 1 point |
| • Match perdu par pénalité | 0 point |
| • Match perdu par forfait | moins 1 point |

Lorsqu'un match est perdu par pénalité tous les buts marqués par l'équipe succombant sont annulés.

L'équipe déclarée gagnante conserve les buts marqués avec un minimum de 3.

L'équipe qui perd par forfait est réputé perdre par 3 buts à 0.

ARTICLE 5 - CLASSEMENT

Il est fait application des articles 5, 6 et 7 du Règlement des championnats.

ARTICLE 6 - FORFAIT

- a) En cas d'absence de l'une ou des deux équipes à l'heure prévue par le D.A.F. pour le début de la rencontre, l'arbitre consignera sur la feuille de match ou sur un rapport la ou les absences au bout de quinze (15) minutes après l'heure fixée pour le début de la partie.
- b) Une équipe se présentant sur le terrain pour débiter la partie avec moins de cinq joueurs (y compris le gardien de but), sera déclarée forfait dans les mêmes conditions qu'au premier alinéa.
- c) Si une équipe, en cours de partie se trouve réduite à moins de trois joueurs (y compris le gardien de but), le match doit être arrêté et l'équipe ainsi réduite sera déclarée battue par pénalité.
- d) Si une équipe abandonne volontairement le terrain en cours de partie, elle sera déclarée battue par pénalité.
- e) Dans le cas où une équipe déclare ou est déclarée forfait en application des alinéas a, b ou d ci-dessus, devra rembourser les frais d'arbitrage et les frais de déplacement de l'adversaire et s'acquitter d'une amende fixée par le Comité Directeur et figurant en annexe 5 des Règlements Généraux)
- f) Au troisième forfait constaté, l'équipe sera déclarée "forfait général", et devra s'acquitter d'une amende fixée par le Comité Directeur du D.A.F. et figurant en annexe 5 des Règlements Généraux.
- g) Le forfait général d'une équipe entraîne d'office le forfait général de toutes les équipes inférieures du club dans la même catégorie d'âge.
- h) Le non-paiement des forfaits dans le délai d'un mois suivant la date de décision entraînera la suspension du club fautif.

ARTICLE 7 – MATCH OFFICIEL

Un match officiel est un match organisé par le D.A.F., la L.F.O. ou la FFF.

A l'occasion de toute rencontre officielle, une feuille de match est établie en conformité avec le règlement de l'épreuve. Cette feuille devra être retournée au D.A.F. par le club recevant dans les 48 heures suivant la rencontre.

Le résultat doit être saisi sur Internet dès le lendemain de la rencontre avant 19 heures, sous peine d'une amende fixée en annexe 5 des Règlements Généraux.

ARTICLE 8 - SALLES

Chaque équipe engagée devra disposer d'une salle permettant le déroulement **des rencontres dans le respect des lois et des règlements.**

En fonction du calendrier et de la disponibilité des salles, les rencontres peuvent se jouer soit dans une salle neutre, soit dans la salle de l'adversaire du club recevant.

ARTICLE 9 - SECURITE

1) En l'absence d'un médecin physiquement présent, l'organisateur doit prévoir des dispositions d'urgence pour les joueurs, arbitres, public, etc. affichage indiquant le médecin de service, le numéro de téléphone, l'établissement hospitalier de garde ou à proximité, le service d'évacuation (ambulance, pompier, SAMU) la mise à disposition de matériel de secours de première intervention.

2) Les clubs devront prendre toutes les mesures de police utiles pour assurer la régularité des rencontres. Ils seront tenus pour responsables des incidents, de quelque nature qu'ils soient, qui se produiront dans les salles ou dépendances avant, pendant ou après la manifestation.

3) Les clubs visiteurs ou jouant dans une salle neutre sont responsables lorsque les désordres sont du fait de leurs joueurs, dirigeants ou supporters.

4) L'accès de la salle à toute personne en possession d'objets susceptibles de servir de projectiles doit être interdit, comme est formellement proscrite l'utilisation d'articles pyrotechniques tels que pétards, fusées ou feux de Bengale, dont l'allumage, la projection ou l'éclatement peuvent être générateurs d'accident grave.

5) Il appartient aux organisateurs responsables de donner toute publicité à l'intention du public pour que cette dernière prescription soit portée à sa connaissance.

6) Les ventes à emporter, à l'intérieur des salles, de boissons ou autres produits sont autorisées seulement sous emballage carton ou plastique.

7) Dans tous les cas cités ci-dessus, les clubs sont passibles des sanctions prévues au titre 4 des Règlements Généraux.

- a) Les arbitres officiels seront placés, lorsqu'ils dirigent une rencontre, sous la protection des dirigeants et capitaines des équipes en présence, des délégués à la salle et à la police.
- b) Cette protection devra s'étendre hors de la salle, du vestiaire, jusqu'au moment où l'arbitre sera en pleine sécurité.
- c) Lors d'une rencontre, le club qui reçoit est tenu de désigner un délégué titulaire d'une licence dirigeant. Sur terrain neutre, chaque club désigne un délégué.

ARTICLE 10 - NOMBRES DE JOUEURS

1) Joueurs :

Tout match est disputé par deux équipes composées sur le terrain chacune de cinq joueurs au maximum, dont l'un sera gardien de but. Pour débiter un match, chaque équipe devra présenter cinq joueurs sur le terrain dont 1 gardien de but. Le match sera arrêté si une équipe présente moins de 3 joueurs (dont un gardien) sur le terrain.

Lors des phases 1 et 2, un joueur ayant participé avec une équipe sur un plateau ne peut participer avec une autre équipe sur le même plateau ou sur un autre plateau que ce soit à la même journée ou sur une autre journée. Si le cas se produit, les deux équipes concernées ne pourront pas se qualifier pour la phase finale.

2) Des remplacements : Remplaçants / Remplacés

Le nombre maximum de remplaçants autorisé est de cinq. Un nombre illimité de remplacements est permis 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-jeu (sans arrêt de jeu et sans demander l'autorisation à l'arbitre) mais pour lequel il convient d'observer les dispositions suivantes :

- a) Le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche, en traversant la zone de remplacements de son équipe.
- b) Le joueur pénétrant sur le terrain doit également traverser sa zone de remplacement. Il ne peut le faire que quand le joueur sortant a entièrement franchi la ligne de touche.
- c) Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non.
- d) La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu. Le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur. Le gardien de but peut remplacer n'importe quel joueur de champ.

ARTICLE 11 - EQUIPEMENTS DES JOUEURS

1) Sécurité :

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tout genre.

2) Equipement de base :

- Le port des protège-tibias est obligatoire.
- Les seules chaussures autorisées sont les espadrilles de toile ou des chaussures de sport ou de gymnastique en cuir mou, avec semelles de caoutchouc ou en matière similaire. Le port des chaussures est obligatoire.

3) Gardien de but :

- Le gardien de but est autorisé à porter des pantalons de survêtement.
- Il doit porter une tenue le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre. Si un joueur de champ remplace un gardien de but, il doit porter un maillot de gardien de but portant son numéro correspondant.

ARTICLE 12 - ARBITRES

L'arbitrage est assuré par les arbitres officiels positionnés en diagonale et responsable chacun de la moitié de l'aire de jeu

Un match se dispute sous le contrôle de deux arbitres, dont l'un sera le principal

Arbitre Assistant : Un troisième arbitre exercera les fonctions de chronométreur et comptabilisera le nombre de fautes cumulées.

ARTICLE 13 - DUREE DES MATCHES

Les matches dureront 20 minutes sans mi-temps.

Un temps-mort par équipe (1 minute) sera autorisé.

Lors de la phase finale, les matches dureront de 18 minutes.

ARTICLE 14 - TEMPS-MORT

Les équipes ont droit à une minute de temps-mort à chaque rencontre.

Les principes suivants s'appliquent :

Le capitaine ou le responsable des équipes sont autorisés à demander un temps-mort d'une minute au chronométreur.

L'équipe doit être en possession du ballon.

Le ballon ne doit pas être en jeu.

Par un coup de sifflet ou un signal sonore différent de celui des arbitres, le chronométreur indique qu'un temps-mort est autorisé une fois que le ballon n'est plus en jeu.

Lorsqu'un temps-mort est accordé, les remplaçants doivent rester à l'extérieur du terrain de jeu. Le remplacement de joueurs n'est possible qu'au terme du temps-mort. De même, le responsable des équipes donnant des instructions n'est pas autorisé à pénétrer sur le terrain de jeu.

ARTICLE 15 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Sur un coup d'envoi ou une remise en jeu, l'adversaire doit se trouver à 3 mètres du ballon. Un but ne peut pas être marqué directement sur un coup d'envoi.

ARTICLE 16 - BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu dès que le ballon franchi entièrement les lignes délimitant le terrain.

Lorsque le ballon touche accidentellement le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche, à la hauteur de l'impact du ballon. La touche est en faveur de l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Hors-jeu : l'infraction du hors-jeu n'existe pas en futsal.

ARTICLE 17 - FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS

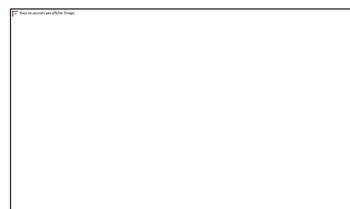
Les fautes et comportements antisportifs par équipe doivent être sanctionnés comme suit :

Un tacle

Dans la surface de réparation permettant d'empêcher un ballon de pénétrer dans le but par l'équipe qui défend sera sanctionné d'un coup de pied de réparation ; la double peine ne sera pas appliquée.

1) Les Coups francs directs

Ils peuvent tous se tirer directement. Ballon arrêté à l'endroit où la faute a été commise et adversaires à 5 m.



Temps décompté : 4 secondes,

Rappel des principales fautes, commises par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité :

- Charge un adversaire, même avec l'épaule
- Bouscule un adversaire
- Tacle un adversaire
- Sortie en glissade avec le pied ou les genoux de la part du gardien de but.

2) Le coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, de l'avis de l'arbitre, commet l'une des infractions suivantes :

- Après avoir lancé le ballon, il le retouche avec les mains sans qu'il n'ait joué ou touché par un adversaire
- Il touche ou contrôle, le ballon des mains en le recevant délibérément d'un coéquipier qui lui a envoyé avec le pied
- Il touche ou contrôle, le ballon des mains en le recevant directement d'un coéquipier effectuant une rentrée en touche
- Il touche ou contrôle pendant plus de quatre secondes, le ballon des mains ou des pieds dans sa propre moitié de terrain

Le coup franc indirect se joue sur la ligne pleine de la surface de réparation. Le mur se positionne à 5 mètres.

3) Coup de pied de pénalité – Cumul de fautes : 5 maximum

Les fautes seront comptabilisées par équipe. Au-delà de 5 fautes, chaque faute supplémentaire entraînera un coup de pied de pénalité.

Exécution au sifflet :

- Position du ballon : face au but à 10 m et sans mur.
- Tireur identifié et temps décompté.
- Position des autres joueurs : derrière le ballon à 5 m.

ARTICLE 18 - COUP DE PIED DE REPARATION

Un coup de pied de réparation est accordé quand une faute sanctionnable d'un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation :

- Le ballon est placé sur la ligne pleine de la zone face au but.
- Position de gardien sur la ligne. Tireur identifié. Exécution au sifflet.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins 5 m du point de réparation.

ARTICLE 19 - RENTREE DE TOUCHE

La rentrée de touche s'effectue exclusivement au pied. Le but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche.

La rentrée de touche est accordée :

- Quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air, ou a touché le plafond.
- A l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche.
- A l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Le ballon :

- Est arrêté et placé sur la ligne de touche ou légèrement en retrait.
- Il est de nouveau botté en jeu dans une direction quelconque.

Le joueur exécutant la rentrée de touche :

- Doit avoir, au moins partiellement, les deux pieds soit sur la ligne de touche soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne au moment de botter le ballon.

Les joueurs de l'équipe défendant :

- Doivent se tenir au moins à 5 mètres du point où la rentrée de touche est effectuée.

Exécution :

- L'exécutant doit procéder au tir dans les 4 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon
- L'exécutant ne doit pas jouer à nouveau le ballon avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur.
- Le ballon est en jeu dès l'instant où il a pénétré sur le terrain.

ARTICLE 20 - DEGAGEMENT DU BALLON

Le dégagement du ballon est la manière de reprendre le jeu après une sortie de but.

Un but ne peut pas être marqué directement sur dégagement du ballon.

Le gardien doit remettre le ballon en jeu de la main dans les 4 secondes.

Le temps est décompté dans les catégories.

Exécution :

- Le ballon est dégagé de la main d'un point quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe défendant.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est sorti directement de la surface de réparation.
- Si le ballon est rendu au gardien, celui-ci ne peut le reprendre à la main. Un Coup Franc Direct est accordé à l'équipe adverse sur la ligne pleine de la surface de réparation, le mur, se positionne à 5 m du ballon.

ARTICLE 21 - COUP DE PIED DE COIN

Un coup de pied de coin sera exécuté lorsque le ballon franchit la ligne de sortie de but, après que le gardien ou un joueur de l'équipe défendant ait touché le ballon

Sur un coup de pied de coin :

- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 mètres du ballon (arc de cercle) jusqu'à ce qu'il soit en jeu.
- Le corner doit être exécuté, ballon arrêté, dans les 4 secondes à compter de l'instant où l'exécutant prend possession du ballon.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.
- L'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur.

ARTICLE 22 - SANCTIONS

La commission rappelle aussi que les joueurs suspendus dans le championnat libre resteront suspendu pour le challenge FUTSAL, conformément aux règlements généraux.

Un joueur expulsé lors d'une rencontre futsal à la suite d'un carton rouge direct sera suspendu pour le temps restant de la rencontre en cours ainsi que pour la totalité du plateau en cours. Un joueur expulsé pour un second carton jaune sera suspendu pour le temps restant de la rencontre en cours ainsi que pour la totalité du match suivant. Dans tous les cas, le dossier sera transmis à la commission départementale de litige et discipline

ARTICLE 23 - DEFINITIONS DES EQUIPES QUALIFIEES

- 1) Seniors masculins
 - a) Niveaux compétition

8 équipes seront qualifiées pour la phase finale de la façon suivante :

Phase 1 : 4 poules géographiques de 4 à 6 équipes qui disputent un championnat en aller-simple. Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour la phase finale

b) Niveaux loisirs

4 équipes seront qualifiées pour la phase finale de la façon suivante :

Phase 1 : 3 poules géographiques de 3 à 5 équipes qui disputent un championnat en aller-simple. Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour la phase finale

2) Seniors féminin

8 équipes seront qualifiées pour la phase finale de la façon suivante :

Phase 1 : 4 poules géographiques de 4 à 6 équipes qui disputent un championnat en aller-simple. Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour la phase finale

ATTRIBUTION DES POINTS (PHASE 1, PHASE 2 ET PHASE FINALE)

Les points pour les 3 phases du challenge seront attribués de la façon suivante :

- Victoire : 3 points
- Nul : 2 points
- Défaite : 1 point
- Pénalité : 0 point
- Forfait ; - 1 point

Si une équipe ne se présente pas sur un plateau, elle aura un point de pénalité par match non joué. Le match sera gagné 3 à 0 par forfait pour l'équipe adverse. L'équipe ne s'étant pas présentée pourra participer aux plateaux suivants, mais ne pourra en aucun cas se qualifier pour la phase finale.

CLASSIFICATION (PHASE 1, PHASE 2 ET PHASE FINALE)

- En cas d'égalité aux points entre plusieurs équipes d'une même poule, il sera tenu compte des dispositions suivantes :
 - ...1..1 Meilleure attaque
 - ...1..2 Meilleure défense
 - ...1..3 Goal-average particulier
 - ...1..4 3 tirs aux buts
- Les meilleurs seconds, troisièmes, etc ... de poules sont déterminés de la façon suivante :
 - 4 Meilleur quotient (points / matchs joués)
 - 5 Meilleure attaque (buts / matchs joués)
 - 6 Meilleure défense (buts / matchs joués)

Terrain :

Marquage terrain :

Pour matérialiser la distance à observer lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, une marque doit être tracée sur la ligne de but à 5m du coin du terrain.

Un point de réparation est marqué sur la ligne délimitant la surface de réparation à 6m.

Un second point de réparation est marqué à 10m avec de part et d'autre un repère à 5m.

Les zones de remplacement sont situées au bord de la ligne de touche, devant les bancs des équipes.