



COUPE FUTSAL U15F/U19F SAISON 2019 – 2020

REGLEMENT DE LA COMPETITION

A/ LOIS DU JEU

LOI 1 : TERRAIN DE JEU

Le Terrain : Hand Ball

Buts : Hand Ball

Surface de Réparation : 6 m

Point de Réparation : 6 m (perpendiculairement au milieu de la ligne de but).

Deuxième point de réparation : 10 m de la ligne de but

Zone de remplacement: partie de la ligne de touche du côté des bancs des équipes

LOI 2 : BALLON

Spécial Futsal (peu de rebond)

LOI 3 : LES JOUEUSES

Présentation des licences obligatoires au responsable avec le listing licence match.

4 joueuses + 1 gardienne

3 remplaçantes maximum par équipe engagée

3 U13F maximum par équipe pour la catégorie U15F,

3 U15F maximum par équipe pour la catégorie U19F,

Les joueuses ne satisfaisant pas aux conditions demandées (licence, tenue...) ne pourront pas participer aux rencontres.

LOI 4 : EQUIPEMENT DES JOEUSES

Tenue de Footballeuse (maillots numérotés, correspondant à la feuille de match)
Protège tibias obligatoires
Survêtement autorisé seulement pour les gardiennes
Chaussures baskets **Propres**

LOI 5 : ARBITRE

En l'absence d'arbitre officiel, l'arbitrage est effectué par les clubs ne jouant pas et suite à désignation par la commission d'organisation de la compétition, voir tableaux d'ordre des rencontres (bien prendre connaissance des règles spécifiques).

L'arbitrage s'effectue en dehors du terrain le long de la ligne de touche (2 arbitres jeu).

Les arbitres devront se déplacer sur la ligne de touche. Ils dirigeront la rencontre pour laquelle ils ont été désignés.

LOI 6 : TEMPS DE JEU

Formule championnat (match aller, phase de qualification et finale pour les U19F et phase finale direct pour les U15F)

Poules de 3 équipes : 1 x 15 mn

Poules de 4 équipes : 1 x 15 mn

Poules de 5 équipes : 1 x 12 mn

Pas d'arrêt de jeu (12 ou 15 mn pleines)

LOI 7 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU SUITE A UN BUT

Adversaire à 3m, coup d'envoi vers l'avant.
Possibilité de marquer directement.

LOI 8 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Même règle que le football à 11.

Si le ballon après dégagement ou autre action involontaire frappe le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche en faveur de l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche est effectuée au pied, ballon arrêté, d'un point situé sur la ligne de touche la plus proche en alignement de l'endroit du contact.

LOI 9 : FAUTES ET INCORRECTIONS

Coup Franc Direct :

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre commet par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des fautes suivantes :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
- faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire
- sauter sur un adversaire
- charger un adversaire, même avec l'épaule
- frapper ou essayer de frapper un adversaire
- bousculer un adversaire

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des fautes suivantes :

- tenir un adversaire
- cracher sur un adversaire
- s'élanche pour tenter de jouer le ballon alors que celui-ci est déjà joué ou tente d'être joué par un adversaire (tacle glissé), excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité.
- toucher le ballon des mains (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Les fautes susmentionnées sont des fautes susceptibles d'être cumulées.

Coup de Pied de Réparation :

Un penalty est accordé quand l'une de ces fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation (demi-cercle ligne pleine), nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

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 fautes suivantes :

- il touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier.
- il touche ou contrôle le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.
- après avoir lâché le ballon, il le reçoit en retour d'un coéquipier avant qu'il n'ait franchi la ligne médiane ou n'ait été joué ou touché par un adversaire.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, joue d'une manière dangereuse (pied haut...)

- fait obstacle à l'évolution d'un adversaire lorsque le ballon n'est pas joué
- empêche délibérément le gardien de but de lâcher le ballon des mains.

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation.

Dans ce cas, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Sanctions Disciplinaires :

Fautes passibles d'une exclusion temporaire de 2 minutes

Un joueur est exclu du terrain temporairement pour 2 minutes (carton jaune) quand il commet l'une des fautes suivantes :

- il se rend coupable d'un comportement antisportif
- il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- il enfreint avec persistance les lois du jeu
- il retarde la reprise du jeu
- il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche, d'un coup franc ou d'un dégagement du ballon
- il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre

Fautes passibles d'exclusion :

Un joueur est exclu du terrain (carton rouge) lorsqu'il commet l'une des fautes suivantes :

- il se rend coupable d'une faute grossière
- il se rend coupable d'un acte de brutalité
- il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
- il empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main
- il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation

- il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers
- il est expulsé temporairement pour la deuxième fois au cours du même match

Décisions suite à une exclusion:

Suite à une exclusion (carton rouge), le joueur concerné ne pourra plus participer au match en cours ni prendre place sur le banc des remplaçants. **Un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu, deux minutes effectives après l'exclusion de son coéquipier, sauf si un but a été marqué avant la fin des deux minutes, et seulement avec l'accord du chronométrateur.**

Dans ce cas, la réglementation suivante s'applique :

- si les équipes jouent à 5 contre 4 et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe de 4 joueurs pourra être complétée par un 5^e joueur
- si les deux équipes jouent avec 4 joueurs et qu'un but est marqué, les deux équipes garderont le même nombre de joueurs
- si les équipes jouent à 5 contre 3, ou à 4 contre 3 et que l'équipe ayant la supériorité numérique marque un but, l'équipe ayant 3 joueurs ne pourra inclure qu'un seul joueur supplémentaire
- si les deux équipes jouent à 3 contre 3 et qu'un but est marqué, les deux équipes garderont le même nombre de joueurs
- si c'est l'équipe qui est en infériorité numérique qui marque un but, elle poursuivra le match sans modifier le nombre de ses joueurs.

Le joueur exclu sera automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe sans préjuger des autres sanctions qui pourraient lui être infligées par les instances officielles du District de Football de L'Indre eu égard à la gravité de la faute commise.

Suite à une exclusion temporaire, en cas de but marqué les conditions sont les mêmes ; cependant le joueur exclu ne pourra en aucun cas rentrer en jeu avant la fin de ses deux minutes d'exclusion.

LOI 10 : COUP FRANC

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Dans les deux cas, le ballon doit être immobile au moment de la frappe, et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Exécution du coup franc :

- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins **à 5m du ballon**, jusqu'à ce qu'il soit en jeu.
- si l'équipe exécutant le coup franc met plus de **4 secondes** à le faire, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

LOI 11 : CUMUL DES FAUTES

Application de cette loi non retenue pour la Coupe Départementale U 15 et U 19.

LOI 12 : COUP DE PIED DE REPARATION

Exécution sur la ligne des 6m au point de réparation fixé.

Joueurs dans la limite du terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation, derrière le point de réparation et au minimum à 5m de celui-ci.

Le gardien de but devra rester sur sa ligne de but.

LOI 13 : RENTREE DE TOUCHE

Au pied, mais pas de but direct. **4 secondes** pour remettre en jeu. L'adversaire devra se trouver à 5m. Au-delà de **4 secondes** la touche est donnée à l'autre équipe.

LOI 14 : COUP DE PIED DE PENALITE

Pour toute faute grave (coup volontaire, insultes...) commise par un joueur sur l'ensemble du terrain en dehors de sa propre surface de réparation (= penalty) ; celle-ci sera sanctionnée par un coup de pied de pénalité ; sans obligation de tenir compte du cumul des fautes (loi N°11).

Le coup de pied de pénalité est exécuté sur le deuxième point de réparation se situant à 10m dans l'axe des buts. Tous les joueurs doivent se trouver derrière la ligne imaginaire qui prolonge le point des 10m

LOI 15 : COUP DE PIED DE BUT

La remise en jeu est effectuée par le Gardien de But.

-le ballon est dégagé de la main d'un point quelconque de la surface de réparation.

-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.

-le gardien de but ne doit pas toucher le ballon une seconde fois sans que celui-ci n'ait été joué ou touché par un adversaire.

-4 secondes pour jouer le ballon

LOI 16 : COUP DE PIED DE COIN

Adversaire à 5m

4 secondes pour remettre en jeu. Dans le cas contraire, coup franc indirect pour l'autre équipe à l'endroit du corner.

LOI 17 : REMPLACEMENTS :

Le remplacé devient remplaçant. Tous les changements s'effectuent à hauteur du banc de touche. Le remplaçant ne peut rentrer qu'à partir du moment où le remplacé est sorti du terrain.

LOI 18 : LE GARDIEN

Dégagement interdit au pied quand celui-ci s'est saisi du ballon à la main ; ballon au sol, jeu au pied autorisé.

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui :

- garde le ballon en main ou au pied pendant plus de quatre secondes dans sa propre moitié de terrain ;
- après avoir joué le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain sur une passe volontaire d'un coéquipier avant que le ballon n'ait été joué ou touché par un adversaire;
- touche le ballon des mains dans sa surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
- touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

LOI 19 :

Tous les cas non prévus seront réglés par les instances officielles du District de L'Indre dont les décisions seront sans appel.

Pas de Hors Jeu

Attention pour les clubs qui engagent plusieurs équipes (2 maximum par clubs par catégories), les joueuses ne peuvent figurer que dans une seule et même équipe (vérification des feuilles de rencontres).

B/ Classements le tournoi final

Le classement s'effectue par addition de points :

Match gagné = 4 pts; Match nul = 2 pts; Match perdu = 1 pt

En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes d'une même poule, il sera tenu compte, dans l'ordre :

- 1- - du classement aux points des matches joués entre les clubs ex-æquo,
- 2- - de la différence entre les buts marqués et encaissés par les clubs ex-æquo au cours des matches les ayant opposés,
- 3- - de la différence des buts marqués et encaissés au cours de la totalité de la compétition,
- 4- - de la meilleure attaque à la fin de la compétition
- 5- - Tirage au sort