



## REGLEMENT CHALLENGE FUTSAL

### ARTICLE 1

#### ORGANISATION GENERALE

Le Challenge Futsal concerne au maximum 64 équipes par catégorie U10/U11 et U12/U13 qui sont réparties sur 4 sites. Chaque équipe participera au premier tour. Si le nombre de gymnases le permet, toutes les équipes pourront participer au second tour. Seules les équipes qualifiées, suite à ces deux tours, pourront participer à la finale (troisième tour).

Les inscriptions sont limitées à 2 équipes par club et seules les équipes du Critérium Espoir peuvent participer. **En conséquence, les équipes inscrites en Critérium Régional, Ambition ou Excellence ne peuvent participer.**

Les équipes féminines U13F peuvent participer dans le Challenge U13, les équipes U11F peuvent participer dans le Challenge U11.

Les rassemblements se déroulent en 1 vague de 16 équipes maximum (8H30 – 18H30).

Les dates de rassemblement sont communiquées aux clubs par mail (messagerie officielle) et publiées sur le calendrier de Foot Animation diffusé sur le site du District en début de saison.

Les rassemblements se déroulent en priorité le samedi, mais en fonction de la disponibilité des gymnases, ils peuvent se jouer le dimanche.

#### Qualification des 16 équipes pour la finale

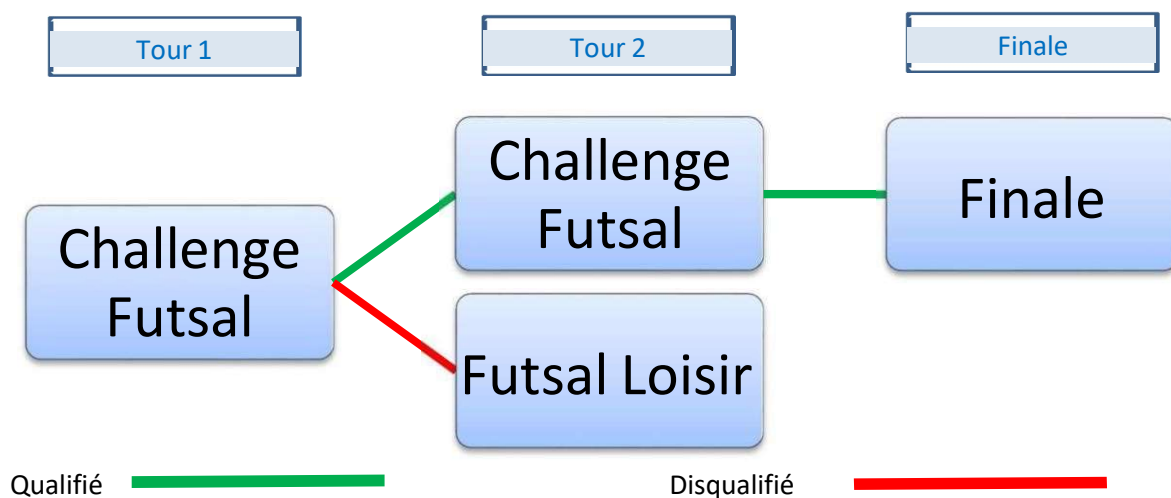
A l'issue du 1<sup>er</sup> rassemblement, un classement est établi.

Suite à ce classement, les équipes seront réparties sur des gymnases pour le second tour.

Les meilleures pour le Challenge Futsal, les suivantes pour le Futsal Loisir

Les 16 équipes qualifiées pour la phase finale seront issues du Challenge Futsal.

Une seule équipe par club peut participer à la finale dans la catégorie concernée.



## **ARTICLE 2**

### **DEROULEMENT DES RASSEMBLEMENTS.**

Les rassemblements se déroulent en 2 phases, 4 groupes de 4 équipes (Classement de 1 à 4), puis des matchs de quarts, demi-finales et de classement.

Chaque équipe disputant 6 matchs par rassemblement

En cas d'égalité :

Les équipes sont départagées par :

- A) Classement suite aux réponses à un questionnaire (lié au PEF donc lois du jeu, loi de vie). Une question par joueur, un point par question, un joueur absent = 0 point.
- B) Le résultat entre les deux équipes
- C) Le nombre de joueurs ou joueuses inscrits sur la feuille de match et participant
- D) 3 tirs au but, puis mort subite

L'organisation des poules peut être modifiée en fonction des absences d'équipes, par les membres de la Commission Foot Animation présents.

Les rencontres ont une durée de 8 à 10 minutes qui peuvent être modifiées sur décision des membres de la Commission Foot Animation présents (en fonction du retard ou du nombre d'équipes insuffisant).

### **DEROULEMENT DE LA FINALE DEPARTEMENTALE :**

4 groupes de 4 équipes (classement de 1 à 4), puis des matchs de quarts et demi-finales et de classement. Chaque équipe disputant 6 matchs.

En cas d'égalité :

Les équipes sont départagées par :

- A) Classement suite aux réponses à un questionnaire (lié au PEF donc lois du jeu, loi de vie). Une question par joueur, un point par question, un joueur absent = 0 point.
- B) Le résultat entre les deux équipes
- C) Le nombre de joueurs ou joueuses inscrits sur la feuille de match et participant
- D) 3 tirs au but, puis mort subite

L'organisation des poules peut être modifiée en fonction des absences d'équipes, par les membres de la Commission Foot Animation présents.

Les rencontres ont une durée de 8 minutes qui peuvent être modifiées sur décision des membres de la Commission Foot Animation présents (en fonction du retard ou du nombre d'équipes insuffisant).

## **ARTICLE 3**

### **QUALIFICATION ET PARTICIPATION DES JOUEURS**

Conformément à l'article 7 des Règlements Sportifs Généraux du District 77.

#### **Points spécifiques :**

Concernant la participation de joueurs évoluant en Critérium Régional, Excellence :

« L'équipe ne peut faire figurer sur la feuille de match plus de deux joueurs ayant participé à l'une des deux dernières rencontres de Critérium Régional ou Excellence (Critérium ou Challenge) précédant la date du Challenge Futsal ».

A noter : **Les éducateurs, animateurs ou dirigeants des clubs participants devront se munir et présenter obligatoirement les licences** (logiciel Foot Compagnon ou listing édité par le logiciel Footclub) de l'ensemble des joueurs participant, à la table de marque avant le début des rencontres.

**En cas de non-présentation des licences** : L'équipe pourra continuer à participer mais sera déclassée à la dernière place.

**Infraction au règlement** (joueurs non licenciés, non qualifiés, non-respect du règlement concernant le nombre de joueurs du Critérium Départemental autorisé à participer à cette épreuve) :

L'équipe pourra continuer à participer mais sera déclassée à la 16<sup>ème</sup> place.

Le responsable d'équipe doit obligatoirement être licencié et présenter une licence le jour du rassemblement.

## **ARTICLE 4**

### **EQUIPEMENTS**

Les joueurs ont l'obligation de porter des chaussures propres de type « basket » ou chaussures spécifiques Futsal, correctement nouées ainsi que des protèges tibias.

Un joueur n'ayant pas de protèges tibias ne peut pas prendre part à la rencontre.

## **ARTICLE 5**

### **COMPORTEMENT :**

Les équipes doivent avoir un comportement exemplaire sous peine de sanctions disciplinaires ou sportives.

Lorsqu'il y a des bancs mis à disposition, l'éducateur et ses joueurs doivent être impérativement assis. Seul peut se lever le remplaçant qui s'apprête à entrer en jeu (changement à la volée)

## **ARTICLE 6**

Tous cas non prévus au règlement (hors cas disciplinaire) et litige éventuel seront réglés par une commission composée du

- Conseiller Technique Départemental - Développement et Animation des Pratiques (CTD-DAP)
- Du président de la Commission Foot Animation
- D'un représentant du Comité Directeur du District, participant à la Commission Foot Animation
- Du représentant de la Commission d'Arbitrage à la Commission Foot Animation (si concerné).

Le classement établi sera porté à la connaissance des clubs inscrits par le biais d'une parution sur le site et le journal officiel du District.

# LOIS DU JEU - FUTSAL (*Foot Animation U10 à U13*)

## 1. JOUEURS

U10/U11 : 5 joueurs + 3 remplaçants

U12/U13 : 5 joueurs + 3 remplaçants

## 2. COUP D'ENVOI

On ne peut pas marquer un but directement sur le coup d'envoi

Les joueurs adverses sont situés au moins à 3 mètres

## 3. LES REMPLACEMENTS

Sont effectués durant le jeu, **au niveau de leur banc de touche**

Obligation de taper dans la main pour le changement

Attention : Le remplacement est effectif dès que le joueur sortant quitte le terrain et le remplaçant y pénètre.

## 4. RENTRÉE DE TOUCHE

Effectuée au pied, ballon **arrêté sur la ligne de touche à l'endroit où il a quitté le terrain** (délai de 4 secondes **environ** à l'appréciation de l'arbitre)

On ne peut pas marquer un but directement sur une rentrée de touche.

Si le ballon botté par un joueur ou dégagé par le gardien en l'air, touche le plafond, reprise du jeu par **RENTRÉE DE TOUCHE à l'endroit le plus proche au-dessus duquel il a touché le plafond** (délai de 4 secondes **environ** à l'appréciation de l'arbitre).

## 5. FAUTES et INCORRECTIONS

Les tacles et les charges sont interdits.

a) Les coups francs directs

Les fautes commises sur le terrain et en dehors de la surface de réparation sont pénalisées d'un coup franc direct à l'endroit de la faute.

**Toute faute commise entre la ligne médiane et la ligne de but ayant pour finalité d'annihiler de manière volontaire une action, sera sanctionnée d'une exclusion temporaire de 2 minutes en fonction du temps de jeu restant.**

**Le joueur exclu ne pourra pas être remplacé durant cette durée.**

b) Les coups francs indirect (CFI)

Le gardien qui contrôle le ballon avec ses mains suite à une passe délibérée d'un partenaire sera sanctionné d'un CFI, qui sera exécuté sur la ligne des 6 mètres, depuis le point le plus proche de l'endroit où a été commise la faute.

Le gardien qui contrôle le ballon avec ses mains suite à une rentrée de touche d'un partenaire sera sanctionné d'un CFI. Le coup franc indirect sera exécuté sur la ligne des 6 mètres, les adversaires étant à 5 mètres.

## 6. PENALTY.

Les fautes commises dans la surface de réparations sont pénalisées d'un coup de pied de réparation. Le ballon sur la ligne des 6 mètres dans l'axe du but. Les adversaires étant à 5 mètres.

## 7. SORTIE DE BUT.

La sortie de but est effectuée par le gardien à la MAIN (délai de 4 secondes **environ** à l'appréciation de l'arbitre).

**Cette remise en jeu ne peut dépasser la ligne médiane sans qu'aucun autre joueur ne touche le ballon. Dans le cas contraire, un CFI sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où le ballon aura franchi la ligne médiane.**

## 8. CORNER.

L'exécutant doit effectuer le corner dans un délai de 4 secondes **environ** (à l'appréciation de l'arbitre).

Les joueurs adverses doivent se tenir à 5 mètres du ballon.