

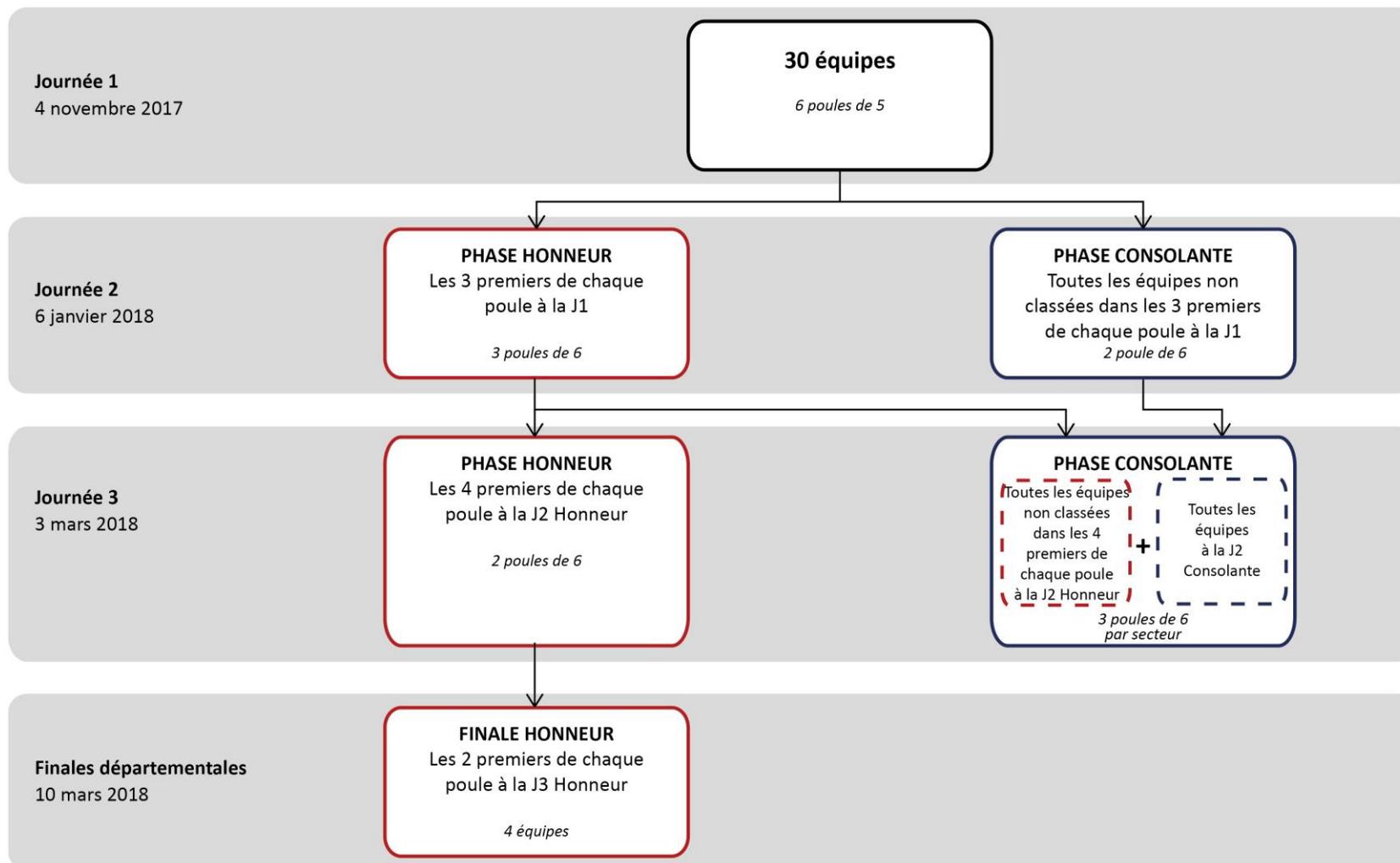


## RÈGLEMENT CHALLENGE FUTSAL U17G



Le Challenge U17 Futsal est réservé aux joueurs licenciés à la Fédération Française de Football et se déroulera dans les salles désignées par le District

### FUTSAL U17G - Saison 2017-2018



## Règlements généraux

- **Loi I: Terrain de jeu**
  - Terrain de handball / Longueur : 25 à 42m
  - Largeur : 15m à 25m (cf. terrain de Handball)
  - Point de réparation 6 m (point de penalty) / Surface de réparation : tracé handball
- **Loi II: Ballon**

L'utilisation d'un ballon spécifique futsal est obligatoire.
- **Loi III: Joueurs**
  - **5 joueurs** (dont 1 gardien) par équipe sur l'aire de jeu + **5 remplaçants** au maximum.
  - Un nombre **illimité** de remplacements est autorisé 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 du jeu.
  - Les remplacements se font par le **centre du terrain** (côté banc de touche) sans attendre un arrêt de jeu, mais il faut que le remplacé soit sorti afin que le remplaçant puisse entrer (une tape à la main au niveau de la ligne médiane).
  - Pour pouvoir débiter une rencontre, chaque équipe doit présenter 4 joueurs au moment du coup d'envoi.
- **Loi IV: Équipement des Joueurs**
  - Ne sont autorisées que les **chaussures de salle** (basket ou tennis), propres. Le port des **protège-tibias** est obligatoire.
- **Loi V : La durée de la partie**
  - **8 minutes pour les groupes à 7 équipes, 12 minutes pour les groupes à 6 équipes et 15 minutes pour les groupes à 5 équipes**
  - Le temps **maximum** de jeu pour une équipe ne pourra excéder **60 minutes**.
  - **En cas d'égalité** à la fin de la rencontre, les équipes se départagent aux tirs au but selon le principe de la "**mort subite**" à égalité de tirs.
  - Les TAB permettent seulement de **départager deux équipes en cas d'égalité de points à la fin de la journée dans le classement général**
- **Loi VI : Remise en jeu**
  - Suite à une sortie de but, la remise en jeu se fera par le gardien de but à la main depuis sa surface de réparation.
  - Les rentrées de touche seront effectuées au pied, un but ne pouvant être marqué directement, les adversaires devront se tenir à plus de **5 mètres**. Avant la remise en jeu le ballon doit être arrêté sur la ligne de touche.
  - Sur coups-francs et corners, les adversaires devront se tenir à plus de **5 mètres** du ballon.
  - Tous les coups-francs sont directs, sauf la remise au gardien dans sa surface de réparation (coup-franc indirect à l'endroit où le gardien s'est saisi du ballon à la main).
  - Toute faute commise par une équipe dans sa surface de réparation sera sanctionnée d'un pénalty.
  - Si le ballon touche le toit, remise en jeu à la touche pour l'adversaire du côté le plus proche de l'impact.
  - **Point de règlement uniquement valable pour la Finale Départementale : Les remises en jeu devront être effectuées dans le délai de 4 secondes (touche lorsque le ballon est posé au**

***sol + relance du gardien). Si le gardien conserve plus de 4 secondes le ballon (au pied ou à la main) = coup-franc indirect sur la ligne de surface de réparation.***

• **Loi VII : Fautes & incorrections - idem football à 11 sauf :**

- Les tacles et charges sont proscrits. On ne peut donc lutter pour la conquête du ballon que debout. Le gardien de but est autorisé à tacle dans sa propre surface de réparation. Bien évidemment, ce tacle devra être régulier.
- Gardien de but :
  - Un gardien ne peut pas saisir avec les mains une passe bottée délibérément par un coéquipier (coup franc indirect).
  - 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
  - Tacle interdit pour le gardien dans les duels en dehors de la surface de réparation. (Pied(s) en avance sur le corps).
- Si un joueur est exclu temporairement, l'équipe joue à 4 pendant **2 minutes**
  - Le joueur exclu ne pourra ni revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants.
  - L'équipe pourra être complétée par un autre joueur après 2 minutes ou avant l'écoulement de ces 2 minutes si un but est marqué par l'équipe adverse.
  - Si c'est l'équipe en infériorité numérique marque un but, elle poursuivra le jeu sans modification jusqu'au terme des 2 minutes.
  - Si les 2 équipes jouent toutes deux à 4 ou à 3 et qu'un but est marqué, elles resteront à 4 ou à 3.
  - Le joueur exclu sera suspendu automatiquement **pour le match suivant** de son équipe.
- Si un joueur commet "une faute grave" : indiscipline envers l'arbitre, violence ou de brutalité, il se verra signifier son interdiction de jouer pour **toute la journée**. Ces expulsions sont prises sans préjuger des autres sanctions qui pourraient être infligées par les instances officielles, en égard à la gravité de la faute commise. L'arbitre mentionnera sa décision sur la feuille de match de l'équipe concernée et fera suivre le document à la commission compétente, qui jugera sur la sanction administrative à appliquer au joueur.
- L'équipe jouera ses matches suivants avec **5 titulaires et 4 remplaçants**.

• **Loi VIII : les points**

- Le décompte des points pour le classement final se fait ainsi :
  - Match gagné 3 points
  - Match nul 1 point
  - Match perdu 0 point
- En cas d'égalité de points à la fin de la compétition, les équipes seront départagées par le résultat de la rencontre qui les a opposées (voir article V).

• **Loi IX :**

- Le fait de participer à cette compétition entraîne l'acceptation de ce règlement.
- Tout litige non prévu au règlement ainsi que toute réclamation seront tranchés par les commissions compétentes.
- Le district et le club organisateur déclinent toute responsabilité en cas d'accident ou de vol.

**NOTAS**

Ceci est une compétition officielle organisée par le district. L'absence à une journée pour différente cause est considérée comme un forfait, et, par conséquent, entraîne le forfait général pour le restant de la compétition.

*La commission départementale d'animation et développement des nouvelles pratiques*