

## SOMMAIRE

### **TITRE 1 - DISPOSITIONS GENERALES**

**ARTICLE 1 - ORGANISATION**

**ARTICLE 2 - ENGAGEMENTS**

**ARTICLE 3 - CALENDRIER**

**ARTICLE 4 - LICENCE - QUALIFICATION - PARTICIPATION**

**ARTICLE 5 - HORAIRES DES RENCONTRES - MODIFICATIONS DES CALENDRIERS**

**ARTICLE 6 - ENTENTES - GROUPEMENTS DE JEUNES**

**ARTICLE 7 - FORFAIT**

**ARTICLE 8 - LES REGLES ET LOI DU JEU**

**ARTICLE 9 - FEUILLE DE MATCH - SAISIE DES SCORES**

**ARTICLE 10 - RESERVES - CONFIRMATION DES RESERVES - RECLAMATIONS - EVOCATIONS**

**ARTICLE 11 - CAS NON PREVUS**

### **TITRE 2 - DEROULEMENT DES EPREUVES**

**ARTICLE 12 - CHAMPIONNAT U13**

**ARTICLE 13 - CLASSEMENT**

**ANNEXE 1 - LES REGLES ET LOI DU JEU FUTSAL U11 et U13**

## TITRE 1 - DISPOSITIONS GENERALES

### **ARTICLE 1 - ORGANISATION**

La Commission Foot Educatif, par délégation du Comité Directeur, est chargée de l'organisation des épreuves des catégories U11 et U13.

Les Règlements Généraux de la FFF, de la LFNA et les Règlements Particuliers du District de Football Dordogne Périgord sont applicables sauf particularités énoncées dans le présent règlement.

### **ARTICLE 2 - ENGAGEMENTS**

1/ Les engagements U11 et U13 pour les Coupes FUTSAL se font par « Footclubs » :

- Module « Foot Animation Loisirs » (FAL) pour les U11
- Module « Compétitions » pour les U13

2/ Le nombre d'équipes engagées par club n'est pas limité.

3/ Pour s'engager en coupes les équipes doivent être engagées dans le championnat de leur catégorie.

4/ Un droit d'engagement est perçu lors de l'engagement. Le montant est fixé chaque saison par le Comité Directeur

5/ L'engagement d'un club implique l'acceptation du présent règlement

### **ARTICLE 3 - CALENDRIER**

1/ Le calendrier général, après validation par le Comité de Direction, est disponible sur le site du district, rubrique « Documents » et « Jeunes ».

2/ Si besoin, le calendrier peut être modifié en cours de saison. Les clubs seront avertis aussitôt.

### **ARTICLE 4 - LICENCE - QUALIFICATION - PARTICIPATION**

Les compétitions U11 et U13 sont ouvertes aux joueurs, joueuses titulaires d'une licence FFF de la saison en cours pour leur club conformément aux Règlements Généraux de la FFF.

- Catégories de joueurs, joueuses pouvant participer aux compétitions U11 garçons (mixte) :

- les joueuses U12F (article 155 des Règlements Généraux de la FFF) ;
- les joueurs U11 et les joueuses U11F ;
- les joueurs U10 et les joueuses U10F ;
- les joueurs U9 et les joueuses U9F remplissant les conditions requises à l'Article 73.1 des RG de la FFF

et ce dans la limite de 3.

- Catégories de joueurs, joueuses pouvant participer aux compétitions U13 garçons (mixte) :

- les joueuses U14F (article 155 des Règlements Généraux de la FFF) ;
- les joueurs U13 et les joueuses U13F ;
- les joueurs U12 et les joueuses U12F ;
- les joueurs U11 et les joueuses U11F remplissant les conditions requises à l'Article 73.1 des RG de la

FFF et ce dans la limite de 3.

En cas de non-respect de ces obligations, le club fautif pourra avoir match perdu par pénalité dans les conditions fixées à l'article 171 des R.G de la FFF

### **ARTICLE 5 - HORAIRES DES RENCONTRES - MODIFICATIONS DES CALENDRIERS**

1/ En Futsal, les horaires des plateaux dépendent des créneaux disponibles.

2/ Les demandes de report se font par mail au district avec copie aux clubs concernés et restent soumises à l'approbation de la commission.

3/ Les clubs se doivent d'anticiper leurs demandes, au plus tard le mardi précédant la rencontre ou le plateau

### **ARTICLE 6 - ENTENTES - GROUPEMENTS DE JEUNES**

Voir ARTICLE 6 des « RÈGLEMENTS SPORTIFS U11 et U13 »

## **ARTICLE 7 - FORFAIT**

- 1/ Une équipe déclarant forfait doit aviser son adversaire et le District rapidement.
- 2/ Une équipe réduite à moins de 3 joueurs en cours de partie sera déclarée battue par pénalité. Si la différence de buts est égale ou supérieure à 3 au moment de l'arrêt de la rencontre, les buts marqués par l'équipe déclarée vainqueur seront conservés.
- 3/ Une équipe « 1 », ne peut être forfait si l'équipe « 2 » du même club (y compris Entente et groupement) joue ce jour-là. Si c'est le cas les deux équipes seront alors déclarées forfaits.
- 4/ Si une équipe est forfait général en championnat, cette équipe sera également forfait général pour les coupes, même si elle a participé à des tours précédents

## **ARTICLE 8 - REGLES ET LOIS DU JEU FUTSAL**

Les règles et lois du jeu FUTSAL U11 U13 sont reprises en ANNEXE 1.

## **ARTICLE 9 - FEUILLE DE MATCH**

Les feuilles de match des « Coupes » sont spécifiques et sont à retourner par courrier ou mail au district dans les 3 jours ouvrables après le plateau. Pas de saisie de score.

## **ARTICLE 10 - RESERVES - CONFIRMATION DES RESERVES - RECLAMATIONS - EVOCATIONS**

- 1/ Conformément au TITRE 5 des RP du District
- 2/ La Commission se réserve le droit pour préserver le caractère essentiellement éducatif d'évoquer les cas de fraudes ou d'irrégularités commises par les clubs et ce même sans réserve ou réclamation suivant l'Article 187-2 des R.G de la F.F.F.

## **ARTICLE 11 - CAS NON PREVUS**

Tous les cas non prévus au règlement seront tranchés par la commission compétente.

## TITRE 2 - DEROULEMENT DES EPREUVES

### **ARTICLE 12 - COUPES FUTSAL U11 ET U13**

- 1/ Les tours de coupe se dérouleront sous forme de plateaux de 4 ou 5 équipes, en fonction du nombre d'équipes engagées.
- 2/ La convocation des équipes participantes, à chaque tour, précisera :
  - le déroulement des rencontres ;
  - le passage au tour suivant.
- 3/ Seules les équipes « 1 » jouent pour une place en finale départementale.
- 4/ Les clubs finalistes recevront lors de leur convocation, les détails du déroulement de la finale.
- 5/ La finale se déroule sur un terrain (gymnase) désigné par la Commission compte tenu des candidatures déposées par les clubs. Ce choix est validé par le Comité de Direction.
- 6/ Qualification pour les Finales départementales :
  - 6 équipes (6 clubs différents) en U11
  - 6 équipes (6 clubs différents) en U13
- 7/ Qualification pour la Finale Régionale U11 « Challenge de l'amicale régionale des éducateurs C. FETIS/J. LAHITTE » :
  - 2 équipes

### **ARTICLE 13 - CLASSEMENT**

Le classement dans chaque poule est acquis suivant les dispositions ci-après, les points seront comptabilisés de façon suivante :

- 5 points pour un match gagné

- 3 points pour un match nul avec buts
- 2 points pour un match nul sans but
- 1 point pour un match perdu
- 0 point pour un match perdu par pénalité ou par forfait

En cas d'égalité de points, le classement des clubs se fera de la façon suivante ; il sera tenu compte, dans l'ordre :

- a) du classement aux points des rencontres jouées entre eux par les clubs ex-aequo ;
- b) de la différence entre les buts marqués et concédés lors de matches joués entre eux par les clubs ex-aequo concernés, (Goal Average particulier) ;
- c) de la différence entre les buts marqués et concédés sur l'ensemble de l'épreuve, (Goal Average général) ;
- d) du plus grand nombre de buts marqués sur l'ensemble de l'épreuve (meilleure attaque).

### ANNEXE 1 - LES REGLES ET LOI DU FUTSAL U11 et U13

**Les règles du jeu du futsal sont utilisées dans leur totalité avec les rappels et les spécificités suivantes :**

#### **LE TERRAIN :**

Terrain de handball, buts 3 m x 2 m, surface de réparation 6 m.

#### **LE BALLON :**

Ballon spécifique Futsal : - N°4

#### **LES JOUEURS :**

Les équipes, sont composées de 4 joueurs + 1 gardien de but et 7 remplaçants pour un match.

Possibilité d'inscrire plus de 12 joueurs par équipe sur un plateau, mais n'utiliser que 12 joueurs par match.

Remplacements volants (le remplacement devient effectif quand le joueur sortant donne une tape dans la main au joueur entrant au niveau de la ligne médiane ou devant les bancs)

Pour débiter une rencontre, chaque équipe doit présenter aux moins 3 joueurs (gardien compris)

#### **EQUIPEMENTS DES JOUEURS :**

Chaussures type tennis, protège-tibias obligatoires.

#### **ARBITRES :**

Ils arbitrent à deux depuis l'extérieur du terrain, le long de la ligne de touche (un de chaque côté).

Ils peuvent pénétrer sur l'aire de jeu pour une intervention sur une faute de jeu.

Application de la règle de l'avantage.

#### **DUREE DE LA PARTIE :**

La durée des rencontres est fonction du nombre de matchs, elle est indiquée lors de l'envoi des convocations des tours de coupe FUTSAL.

#### **COUP D'ENVOI :**

Mêmes règles que le foot à en plein air, mais adversaires à 3 mètres.

#### **BALLON EN JEU OU HORS DU JEU :**

Si le ballon, après dégagement ou autre action involontaire, frappe le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche au pied accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

La rentrée de touche est effectuée d'un point situé sur la ligne de touche la plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

#### **BUT MARQUE :**

Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche, sauf si un adversaire (gardien compris) ou un partenaire touche le ballon.

Un but ne peut pas être marqué directement sur dégagement de sortie de but.

#### **HORS JEU :**

Pas de hors-jeu.

#### **FAUTES ET INCORRECTIONS :**

Le joueur qui commet intentionnellement l'une des dix fautes référencées dans les lois du jeu, sera pénalisé d'un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise, ou d'un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation.

Tout contact et charges sont interdits et sanctionnés

Les tacles sont Interdit, excepté si pas d'adversaire dans la zone d'intervention.

Le gardien a le droit de tacler uniquement dans sa surface.

En jeunes il n'y a pas le décompte des 5 fautes cumulables.

Le gardien ne peut pas se saisir du ballon avec les mains sur une passe en retrait ou une rentrée en touche d'un partenaire. Dans le cas contraire, coup franc direct sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction (Mur à 5m)

### **COUPS-FRANCS :**

Tous les coups francs sont directs, adversaires à 5 mètres.

### **COUP DE PIED DE REPARATION :**

Exécution sur la ligne des 6 mètres. Joueurs à l'extérieur de la zone de réparation et à 5 mètres minimum du point de réparation (sauf gardien et tireur).

Le gardien devra rester sur sa ligne entre les montants et face au botteur.

### **RENTREE DE TOUCHE :**

La remise en jeu est effectuée au pied, ballon à l'arrêt sur la ligne, adversaires à 5 mètres.

Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche, sauf si un adversaire (gardien compris) ou un partenaire touche le ballon.

### **DEGAGEMENT DU BALLON :**

Après une sortie de but, le ballon est remis en jeu par le gardien, à la main, depuis sa surface de réparation.

Le ballon doit obligatoirement sortir de la surface de réparation pour être en jeu, si ce n'est pas le cas, il sera rejoué.

Le gardien de but ne peut pas toucher deux fois le ballon consécutivement sur une sortie de but, dans le cas contraire :

-Dégagement à rejouer s'il touche une deuxième fois le ballon dans sa surface.

-Coup franc à l'endroit où il touche une deuxième fois le ballon si celle-ci s'effectue en dehors de la surface.

Le gardien de but ne peut pas marquer un but directement sur ce dégagement.

### **COUP DE PIED DE COIN :**

Remise en jeu effectué au pied, à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but, adversaires à 5 mètres

### **PRECISIONS IMPORTANTES RELATIVES AUX :**

- Coups francs,
- Relance du gardien
- Rentrée de touche,
- Coup de pied de coin,

Dans le cas de non-respect de ces 4 secondes la remise en jeu sera donnée à l'équipe adverse.

### **JOUEUR EXPULSE (CARTON ROUGE) :**

Le joueur exclu ne pourra pas revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants. L'équipe pourra être complétée après 2 minutes ou après un but marqué par l'équipe adverse avant ces 2 minutes. Si c'est l'équipe en infériorité numérique qui 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.

### **EXCLUSION TEMPORAIRE (CARTON BLANC) :**

- Même motif qu'au football de plein air : « désapprouver avec véhémence les décisions de l'arbitre ».

La durée de l'exclusion est de deux minutes.

- La durée de l'exclusion est de deux minutes, indépendamment de la durée du match et de la façon de chronométrer la rencontre (temps effectif de jeu ou match sans arrêt du chrono)
- Le joueur exclu ne pourra pas revenir dans le match avant la fin effective des deux minutes d'exclusion, il devra s'asseoir sur le banc des remplaçant(e)s.
- Son équipe jouera en infériorité numérique lors de ces deux minutes.
- La table de marque indiquera à l'arbitre lorsque le temps de 2 min sera écoulé et seul l'arbitre sera autorisé à donner son accord pour le retour sur le terrain du nombre de joueur avant l'exclusion temporaire.