



## **REGLEMENT DE LA COUPE FUTSAL U13 J. MERCIER**

**NOTA : IL N'Y A PAS DE HORS-JEU EN FUTSAL**

### **Article 1- Terrain de jeu**

Dimension d'un terrain de 40X20 mètres

Surface de réparation : 6 mètres

Point de réparation : 6m (perpendiculaire au milieu de la ligne de but)

Zone de remplacement : sur la touche à côté banc situé à 3 mètres de part et d'autre de la ligne médiane

Buts (fixés au sol ou au mur) : largeur 3 mètres – hauteur 2 mètres Rond central : 3 mètres de rayon.

### **Article 2- Ballon**

Ballon spécifique Futsal (rebond limité) – taille 4

### **Article 3- Nombre de Joueurs**

Les équipes sont composées de **cinq joueurs dont un gardien de but + quatre remplaçants.**

Si une équipe comporte **moins de quatre joueurs**, y compris le gardien de but, **la rencontre doit être arrêtée.**

### **Article 4- Equipement des joueurs**

Maillots numérotés, chaussures type tennis ou cuir moulé à semelles claires sans crampons, shorts, chaussettes et protège-tibias. Les numéros des maillots doivent correspondre à ceux inscrits sur la feuille d'engagement. Prévoir 2 jeux de maillots de couleurs différentes. Le gardien est autorisé à porter un pantalon long.

### **Article 5- Déroulement des rencontres**

Pour chaque tour une feuille de rencontre sera établie par équipe comportant le nom du club. Les noms, prénoms numéros de licence de 3 joueurs (au minimum) et de 9 joueurs (au maximum) seront exigés et vérifiés. Les joueurs et les joueuses doivent être qualifiés suivant les Règlements Généraux (art.89.1).

Chaque rencontre aura une durée de 15 minutes pour les poules à 3 équipes, 12 minutes pour les poules à 4 équipes et 10 minutes pour les poules à 5.

### **Article 6- Procédure de remplacement**

Un nombre illimité de remplacements est permis durant une rencontre.

Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu sans en informer les arbitres. Lors de chaque remplacement, 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 – sauf exception énoncée dans les présentes Lois du Jeu de Futsal ;
  - le remplaçant ne peut entrer sur le terrain de jeu avant que le joueur qu'il est amené à remplacer n'ait quitté le terrain ;
  - le remplaçant doit entrer sur le terrain par la zone de remplacements de sa propre équipe ;
  - le remplacement s'achève une fois que le remplaçant est entré sur le terrain par la zone de remplacements de sa propre équipe, après avoir donné la chasuble au joueur qu'il remplace.
- Tout remplacement non conforme est sanctionné d'un coup franc direct, botté de la ligne médiane.

#### **Article 7- Zones de remplacements :**

Les zones de remplacements sont situées au bord de la ligne de touche, devant les bancs des équipes ; leur fonction est décrite à la Loi 3. Chaque zone de remplacements a une longueur de 5 m et se situe juste devant la surface technique ; La zone de remplacements d'une équipe doit se situer du côté du but qu'elle défend, changeant donc pour la deuxième période.

#### **Article 8- Remplacement du gardien de but :**

- Tout remplaçant peut remplacer le gardien de but, sans que les arbitres en soient prévenus et sans que le jeu soit arrêté.
- Tout joueur peut prendre la place du gardien de but.
- Un joueur qui prend la place du gardien de but peut le faire quand le jeu est arrêté et après en avoir informé les arbitres.
- Un joueur ou un remplaçant qui devient gardien de but doit porter un maillot de gardien de but.

#### **Article 9- Coup d'envoi**

Règles identiques au football à 8, mais les adversaires doivent se tenir à 5 mètres du ballon.

#### **Article 10- Ballon en jeu ou hors du jeu**

Règles identiques au football à 8.

Lorsque le ballon touche accidentellement le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche en faveur de l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier (au point le plus proche de l'impact).

#### **Article 11- But marqué**

Règles identiques au football à 8

Mais adversaire(s) à 5 mètres pour la remise en jeu (Pas de but directement sur une rentrée de touche).

Lors d'une rentrée de touche, un coup franc ou un coup de pied de coin, si un joueur tire directement dans son propre but, le but n'est pas accordé et le jeu reprend par un coup de pied de coin accordé à l'adversaire.

#### **Article 12- Fautes et incorrections**



Le joueur qui commet une faute est 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.

#### **Article 12.1- Fautes cumulées**

Chaque équipe peut concéder trois coups francs lors de chaque mi-temps. A la quatrième faute cumulée, un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse et l'équipe défendante n'est pas autorisée à positionner des joueurs (autres que le gardien) entre le ballon et le but. Le tir est effectué à partir du point de réparation des 10 mètres ou, si la faute a été commise plus proche du but, à partir de l'endroit où la faute a été commise. L'adversaire doit se trouver au moins à 5 mètres du ballon.

#### **Article 13- Coup de pied de réparation**

Exécution sur la ligne des 6 mètres au point de réparation face au but. Joueurs à l'extérieur de la zone de réparation et à 5 mètres minimum du point de réparation (sauf gardien et tireur). Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but. Il peut se mouvoir.

#### **Article 14- Rentrée de touche**

Remise en jeu du pied sur la ligne de touche – ballon arrêté, à l'endroit de la sortie du ballon et pieds en dehors du terrain. Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres de l'endroit où se trouve le ballon.

Dès que le botteur est en possession du ballon, l'arbitre comptabilisera **quatre secondes pour faire la remise en jeu**. Passé ce délai la rentrée de touche sera donnée à l'équipe adverse.

#### **Article 15- Dégagement du ballon**

Après la sortie de but, le ballon est remis en jeu par le gardien (**4 seconde maximum pour jouer**), à la main, hors de sa surface de réparation. Aucun joueur excepté le gardien ne doit-être dans la surface de réparation (ballon à rejouer).

#### **Article 16- Coup de pied de coin**

A l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but Adversaire à 5 mètres minimum du ballon.

#### **Article 17- La règle des 4 secondes :**

Pour les rentrées de touche, les coups francs, les dégagements et les coups de pied de coin, l'exécutant a quatre secondes pour relancer le jeu, que **les arbitres décomptent avec leurs doigts, le bras tendu en l'air**. Si le jeu ne reprend pas dans les quatre secondes, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse. Les gardiens ne doivent pas rester en possession du ballon plus de quatre secondes dans leur propre moitié de terrain.



#### **Article 18- La règle des 5 mètres :**

Les joueurs adverses doivent se tenir à au moins cinq mètres du joueur en possession du ballon lors des coups francs, des coups de pied de coin, des dégagements, des rentrées de touche et des coups de pied de réparation.

#### **Article 19- Les gardiens :**

Lorsque le gardien touche ou contrôle le ballon de la main sur une passe volontaire d'un partenaire, il y a faute et coup franc.

Les gardiens peuvent quitter leur surface et des joueurs peuvent se rendre dans la surface de réparation. Les dégagements ont lieu depuis la surface de réparation et le gardien ne peut pas toucher à nouveau le ballon avant qu'il soit sorti de la surface de jeu ou qu'un adversaire ne l'ait touché.

#### **Conservation du ballon**

Sur une passe volontaire d'un coéquipier le gardien de but ne peut récupérer le ballon de la main mais il peut le conserver des pieds pendant quatre secondes au maximum, en cas d'infraction, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse.

Le coup franc sera joué sur la ligne de la surface de réparation perpendiculairement à l'endroit où la faute a été commise.

*L'objectif de cette réforme est de pénaliser les comportements trop défensifs. Certaines équipes sollicitaient abusivement leur cinquième joueur, à savoir le gardien, pour conserver le ballon.*

#### **Article 20- Temps mort**

Chaque équipe a droit à un temps mort de 60 secondes lors de chaque période.

#### **Article 21- Tacles :**

Les tacles ne sont pas autorisés en futsal, mais les joueurs sont autorisés à glisser sur le terrain, par exemple pour empêcher le ballon de sortir ou pour contrer une passe ou un tir. Pour qu'un tel glissement soit considéré comme une faute, l'adversaire du joueur qui fait le tacle doit être en possession du ballon. Les arbitres ne sifflent pas de faute sur un glissement si l'adversaire n'est pas en possession du ballon.

#### **Article 22- Carton rouge :**

Si un joueur est expulsé, son équipe doit jouer à quatre pendant deux minutes, sauf si l'équipe adverse marque un but avant que les deux minutes ne se soient écoulées.

#### **Article 23- Protocoles**

Un protocole d'avant et d'après rencontre est à mettre en place à chaque rencontre ou plateau : Serrage de main avant et après la rencontre.

#### **24- Système de l'épreuve**



A la fin du temps règlementaire :

Victoire : 4 points

Nul : 2 points

Défaite : 1 point

Forfait : 0 point (0-3)

En cas d'égalité, en fin de rencontre, il n'y a pas d'épreuve de tirs au but. La rencontre est terminée. L'organisation se réserve le droit de modifier cette durée en fonction des aléas.

**Si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de points à la suite des rencontres, elles seront départagées de la façon suivante :**

- 1- par la somme des points acquis pour les seules rencontres ayant opposé les équipes à départager.
- 2- par le plus grand nombre de buts marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.
- 3- par la différence de but pour/contre sur l'ensemble des rencontres de la poule.
- 4- par l'équipe ayant le plus de jeunes joueurs (ex : l'équipe « A » a 3 U12 et 9 U13, l'équipe « B » a quatre U12 et 8 U13, c'est l'équipe B qui gagne).
- 5- Par tirage au sort

## **25- Qualification des joueurs**

### **Conformément aux R.G de la F.F.F (Article - 141 Vérification des licences) :**

1. Les arbitres exigent la présentation des licences sur la tablette du club recevant avant chaque rencontre et vérifient l'identité des joueurs.
2. En cas de recours à une feuille de rencontre papier, dans les conditions de l'article 139bis, les arbitres exigent la présentation des licences dématérialisées sur l'outil Foot clubs Compagnon.
3. Si le joueur ne présente pas de licence, ou à défaut, s'il ne présente pas une pièce d'identité et la demande de licence dûment complétée dans les conditions susvisées ou un certificat médical de non-contre-indication à la pratique du football, ou s'il refuse de se dessaisir de la pièce d'identité non officielle, l'arbitre doit lui interdire de figurer sur la feuille de rencontre et de prendre part à la rencontre. Dans le cas où l'équipe adverse déposerait des réserves préalables sur la participation de ce joueur et où l'arbitre lui permettrait cependant de prendre part au rencontre, l'équipe de ce joueur aurait rencontre perdu par pénalité si lesdites réserves sont régulièrement confirmées.

### **Rappel**

Article 160 des règlements généraux de la FFF : Nombre de joueurs « Mutation »



« Toutefois, pour les pratiques à effectif réduit, le nombre de joueurs titulaires d'une licence Mutation pouvant être inscrits sur la feuille de rencontre est limité à quatre dont deux maximums ayant changé de club hors période normale au sens de l'article 92.1 des présents règlements ».

## **26- Phase préliminaire**

La coupe du Val de Marne Futsal se déroule le samedi ou le dimanche selon le nombre de gymnases disponibles, sous forme de plateaux.

### **1<sup>er</sup> tour**

Les équipes participantes sont réparties en poule de 3 ou 4 selon le nombre de gymnases disponibles et le nombre d'équipes engagées.

### **2<sup>ème</sup> tour**

Le nombre de qualifiés sera de 16 au maximum répartis en 4 poules (si le nombre de gymnases le permet). Les vainqueurs de chaque poule sont qualifiés pour la finale.

### **28.1 Finale**

La finale regroupe les 4 équipes qualifiées (4 clubs différents obligatoirement) à l'issue du 2<sup>ème</sup> tour. Elle se déroule selon la formule suivante :

- 2 demi-finales – Par tirage au sort en présence des équipes
- Rencontre pour la 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> place
- Finale

Chaque rencontre dure 15 minutes. Lors d'une rencontre si 2 équipes sont à égalité, le départage des équipes s'effectue par l'épreuve des coups de pieds de but suivant l'arrêt au premier écart constaté (mort subite).

<b>AMENDES PREVUES</b>	
------------------------	--

Disqualification Coupe du Val de Marne Futsal U13 J. MERCIER 1 <sup>er</sup> tour	15€
Forfait non avisé Coupe du Val de Marne Futsal U13 J. MERCIER 1 <sup>er</sup> tour	30€
Disqualification Coupe du Val de Marne Futsal U13 J. MERCIER 2 <sup>ème</sup> tour	30€
Forfait non avisé Coupe du Val de Marne Futsal U13 J. MERCIER 2 <sup>ème</sup> tour	60€
Disqualification Coupe du Val de Marne Futsal U13 J. MERCIER Finale	120€
Forfait non avisé Coupe du Val de Marne Futsal U13 J. MERCIER Finale	120€