



COUPE FUTSAL DU VAL DE MARNE U11F – U13F

REGLEMENT et LOIS DU JEU SAISON 2018-2019

Titre et Challenge

Le District du Val de Marne de Football organise sur son territoire, une compétition appelée « Challenge du Val de Marne Futsal U11F - U13F » réservée aux équipes des clubs relevant de son territoire, évoluant en Critérium Départemental U11F - U13F.

Commission d'organisation

La Commission des Féminines est chargée en collaboration avec la Direction Administrative et le Secrétariat Général du District du Val de Marne de Football de l'organisation, de l'administration et de la gestion de la compétition.

Engagements

Chaque club peut engager une ou plusieurs équipes. Cet engagement est gratuit. La commission se réserve le droit de refuser des équipes qui ne seraient pas en conformité avec les règlements de la FFF, de la LPIFF ou du District du Val de Marne de Football.

Système de l'épreuve

Les équipes sont réparties en groupes et se rencontrent selon la formule championnat déterminé par l'organisation.

Système de l'épreuve

A la fin du temps réglementaire :

- Victoire : 3 points
- Nul : 1 point
- Défaite : 0 point
- Forfait : 0 point (0-3)

Les équipes classées première de chaque poule sont qualifiées pour une finale à trois équipes en U11F et à quatre équipes en U13F.

Le règlement de la finale sera précisé ultérieurement dans le cadre des finales des coupes du val de marne.

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 seuls matches 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 une série de 3 tirs au but, puis en cas d'égalité un tir décisif par équipe jusqu'à ce qu'une différence soit faite.

Qualification des joueuses.

- En U11F les joueuses nées en 2008 et 2009 peuvent participer (jusque deux 2010 au maximum).
- En U13F les joueuses nées en 2006 et 2007 peuvent participer (jusque deux 2008 au maximum).



- La **LICENCE validée**, à l'exclusion de toute autre pièce, est obligatoire et doit être présentée lors de la compétition. C'est une condition indispensable de participation.
- La ou le Responsable d'équipe identifié sur la feuille de match doit être licencié(e) « Educateur(Educatrice) » ou Dirigeant(e) » pour s'asseoir sur le banc de touche.
- En cas d'absence de licence, l'éducateur (éducatrice) doit **présenter la demande de licence** de la joueuse et **présenter un certificat médical**. L'éducateur (éducatrice) s'engage à présenter au District la licence dûment validée dans les 48 heures.

Les lois du jeu :

1- Terrain de jeu

Dimension d'un terrain de handball 40x20m

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 à 3 mètres de part et d'autre de la ligne médiane

Buts (fixées au sol ou au mur) : largeur 3 mètres – hauteur 2 mètres

Rond central : 3 mètres de rayon

2- Ballon

Ballon spécifique Futsal T4 (rebond limité)

3- Joueuses

5 joueuses dont 1 gardienne + 4 remplaçantes maximum

Les joueuses remplaçantes et remplacées doivent entrer et sortir par la zone centrale de remplacement, la remplaçante n'entrant que lorsque la joueuse remplacée est sortie.

Tout remplacement non conforme est sanctionné d'un coup franc direct.

4- Equipement des joueuses

Maillots numérotés, chaussures type tennis 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.

La gardienne est autorisée à porter un pantalon long.

5- Durée des matches

Le temps de jeu maximum ne devra pas dépasser la moitié du temps de jeu habituel en plein air (soit **25 minutes en U11F** et **30 minutes en U13F**).

L'organisation précisera la durée en fonction des inscriptions. En cas de club absent l'équipe est déclarée forfait (match perdu 0-3).

6- Coup d'envoi

Même règle que le football à 11, mais adversaire à 3 mètres

7- Ballon en jeu ou hors du jeu

Même règle que le football à 11

Si le ballon, après dégagement ou autre action involontaire, frappe le toit, il y aura rentrée de touche à la perpendiculaire de l'impact.

8- But marqué



Mêmes règles que le football à 11, mais adversaire à 3 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 une joueuse tire directement dans son propre but, le but ne sera pas accordé et le jeu reprendra par un coup de pied de coin accordé à l'adversaire.

9- Fautes et incorrections

La joueuse qui commet une faute (**tacle interdit sauf pour interception**) sera pénalisée 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.

10- Coup-francs

Tous les coup-francs sont directs : l'adversaire de la tireuse doit se trouver au moins à 5 mètres du ballon. Les coup-francs suite à une faute à l'intérieur de la surface sont tirés depuis le point de la ligne des 6 mètres le plus près (exemple : lorsque la gardienne touche ou contrôle le ballon à la main sur une passe volontaire d'une co-équipière)

11- Coup de pied de réparation

Exécution sur la ligne des 6 mètres au point de réparation fixé

Joueuses à l'extérieur de la zone de réparation et à 5 mètres minimum du point de réparation (sauf gardienne et tireuse)

La gardienne de but devra rester sur sa ligne de but

12- Rentrée de touche

Remise en jeu du pied sur la ligne de touche, à l'endroit de la sortie du ballon

Les joueuses de l'équipe adverse doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres de l'endroit où se trouve le ballon.

13- Dégagement du ballon

Après la sortie de but, le ballon est remis en jeu par la gardienne, à la main et hors de sa surface de réparation (sinon refaire le dégagement)

14- 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

NOTA : les hors-jeu n'existent pas en Futsal