



REGLEMENT CHALLENGE FUTSAL U12

✓ **ARTICLE 1 : PARTICIPATION**

Le District de la Seine-Saint-Denis organise sur son territoire une compétition appelée « Challenge Départemental Futsal U12 »

La Commission Football diversifiée est chargée de l'organisation et de la gestion de cette épreuve.

L'épreuve est ouverte aux seules équipes des clubs relevant du département de la Seine-Saint-Denis et affiliés à la F.F.F.

- ❖ Seuls les joueurs U12 peuvent participer à cette compétition.
- ❖ Le nombre d'équipes engagé est limité à 1 équipe par club
- ❖ Les équipes mixtes et exclusivement féminines sont autorisées.
- ❖ L'engagement est gratuit

✓ **ARTICLE 2 : CALENDRIER**

Les équipes engagées disputent ce Challenge selon le calendrier établi par la Commission Football d'Animation.

1^{er} tour : samedi 16 février 2019.

2^{ème} tour : samedi 23 mars 2019.

Finale départementale : En attente de validation.

✓ **ARTICLE 3 : SYSTEME DE L'EPREUVE**

Les équipes inscrites seront conviées sur l'un des plateaux selon leur secteur géographique. Les matchs se joueront le samedi ou le dimanche selon la disponibilité des gymnases.

1^{er} tour :

Les équipes sont regroupées par site de 3, 4 ou 5 équipes selon le nombre d'équipes engagées.

A l'issue du 1^{er} tour, les deux premiers de chaque poule seront qualifiés pour le 2^{ème} tour.

2^{ème} tour :

Les matches du 2^{ème} tour qui correspondent à la ½ finale opposeront les 10 qualifiés du 1^{er} tour en 2 poules de 5 équipes.

Le vainqueur de chaque poule participera (ont) à la finale désignant le gagnant du Challenge Futsal de la Seine-Saint-Denis.



✓ **ARTICLE 4 : CLASSEMENT**

- Victoire : 4 points
- Nul : 2 points
- Défaite : 1 point
- Forfait : 0 point

En cas d'égalité au classement dans une poule, les critères pour départager les ex-aequo sont :

- a) Par la somme des points acquis pour les seuls matchs ayant opposé les équipes à départager
- b) Par le nombre de buts marqués
- c) Par la différence de buts au cours de l'ensemble des rencontres Par le plus petit nombre de buts encaissés au cours des rencontres
- d) Si l'égalité subsiste, une séance de tirs au but est mise en place : 3 tireurs puis mort subite

✓ **ARTICLE 5 : NOMBRE DE JOUEURS**

5 joueurs dont 1 gardien + 3 remplaçants volants. Pour débiter la partie, chaque équipe doit comporter au moins 5 joueurs équipés dont 1 gardien.

Remplacement : Le joueur remplaçant ne peut rentrer sur le terrain qu'à partir du moment où le joueur remplacé est sorti.

✓ **ARTICLE 6 : DUREE DU MATCH**

1^{er} tour :

Poule de 3 équipes : 2 rencontres de 2 x 15 minutes (mi-temps = 5 minutes)

Poule de 4 équipes : 3 rencontres de 2 x 10 minutes (mi-temps = 5 minutes)

Poule de 5 équipes : 4 rencontres de 15 minutes (sans mi-temps)

2^{ème} tour :

Poule de 6 équipes : Mini tournoi (organisation remise par le District)

✓ **ARTICLE 7 : LOIS DU JEU**

TERRAIN DE JEU

Dimension d'un terrain de handball

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



BALLON

Ballon T4 spécifique futsal

COUP D'ENVOI et REPRISE

Il s'effectuera au centre du terrain, vers l'avant. Il n'est pas possible de marquer un but directement sur coup d'envoi. A la reprise du jeu, l'adversaire est à 5 mètres sauf pour le coup d'envoi où l'adversaire est à 3 mètres.

BALLON EN JEU OU HORS-JEU

Si le ballon après dégagement ou autre action involontaire frappe le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche en faveur de 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'intersection entre la ligne de touche et la ligne imaginaire parallèle à la ligne de but et passant par le point au-dessous duquel le ballon a touché le plafond.

BUT MARQUE

Même règle que pour 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 un joueur 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.

FAUTES ET INCORRECTIONS

Le joueur ou la joueuse qui commet une faute (**tacle interdit sauf pour interception**) sera pénalisé(e) 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.

COUPS-FRANCS

Tous les coups-francs sont directs : l'adversaire du tireur doit se trouver au moins à 5 mètres du ballon.

Si le joueur chargé d'exécuter le coup-franc utilise plus de 4 secondes pour le faire, l'arbitre accordera un coup-franc à l'équipe adverse.

COUP DE PIED DE REPARATION

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

Joueurs (ses) 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 devra rester sur sa ligne de but.

RENTREE DE TOUCHE

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



La rentrée de touche doit être effectuée dans les 4 secondes. Dans le cas contraire, la remise en jeu sera exécutée par un joueur de l'équipe adverse.

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

DEGAGEMENT DU GARDIEN

Après la sortie de but, le ballon est remis en jeu par le gardien, à la main et hors de sa surface de réparation (sanction dégagement à répéter).

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.

Exécution dans les 4 secondes, sinon coup-franc direct à l'équipe adverse, à l'endroit où devait être exécuté le coup de pied de coin, à condition que les joueurs adverses aient respecté la distance réglementaire.

✓ ARTICLE 8 : QUALIFICATION DES JOUEURS ET JOUEUSES

- U13 Filles : autorisé.
- U12 Filles et Garçons : autorisé.
- U11 Filles et Garçons : dans la limite de 3 par équipe.

La participation de joueurs U13 est interdite sous peine de disqualification.

Attention la Feuille de Match Informatisé n'étant pas disponible sur le Challenge U12 Futsal Les clubs peuvent justifier la qualification des joueurs soit :

- **En présentant la licence papier ou le listing avec photo imprimée au préalable**
- **Ou via l'application Footclub Compagnon.**

- En cas d'absence de licence, l'éducateur doit attester sur l'honneur de l'identité du joueur et présenter une pièce d'identité + la demande de licence de la saison en cours ou un certificat médical. Le responsable du site devra alors le stipuler sur la feuille de match. Celle-ci sera examinée par la commission d'organisation.

- Le Responsable d'équipe identifié sur la feuille de match doit être licencié « Educateur » ou Dirigeant » pour s'asseoir sur le banc de touche.

Le nombre de joueurs étrangers ***pouvant être inscrits sur la feuille de match*** n'est pas limité.



ARBITRAGE

1er tour et 2^{ème} tour:

Les rencontres seront arbitrées par une personne neutre désignée par le responsable du plateau (ex : éducateur ou dirigeant d'une équipe qui ne joue pas). En dernier recours, l'équipe nommée en premier arbitrera la rencontre.

Finale :

Les rencontres seront arbitrées par un ou plusieurs officiels désignés par la Commission Départementale d'Arbitrage.

FEUILLE DE MATCH

Chaque équipe déposera la liste des joueurs participants, accompagnée des licences correspondantes, auprès du responsable du plateau.

APPLICATION DES REGLEMENTS

Les cas non prévus dans le présent Règlement sont tranchés par la Commission du Football Diversifié, et en dernier ressort par le Comité de Direction du District de la Seine-Saint-Denis de Football, sauf en ce qui concerne les faits disciplinaires.