



## REGLEMENT CHALLENGE FUTSAL



### U10

#### ARTICLE I

Le District de la Seine-Saint-Denis organise sur son territoire une compétition appelée « Challenge Départemental Futsal U10 »

#### COMMISSION D'ORGANISATION

La Commission Football Diversifié et Football d'Animation est chargée de l'organisation et de la gestion de cette épreuve.

#### ENGAGEMENT

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 nés en 2010 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

#### CALENDRIER

Les équipes engagées disputent ce Challenge selon le calendrier établi par les Commissions.

#### SYSTEME DE L'EPREUVE

Les équipes inscrites seront conviées sur l'un des plateaux selon leur secteur géographique. Les matchs du 1<sup>er</sup> tour se joueront le samedi ou le dimanche selon la disponibilité des gymnases.

1<sup>er</sup> tour :

Les équipes sont regroupées par site de 3, 4 ou 5 équipes selon le nombre d'équipes engagées. A l'issue du 1<sup>er</sup> tour, x équipes seront qualifiées pour le 2<sup>ème</sup> tour.

2<sup>ème</sup> tour :

Les matchs du 2<sup>ème</sup> tour qui correspondent à la ½ finale opposeront les 8 qualifiés du 1<sup>er</sup> tour en 2 poules de 3 ou 4 équipes.

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

## **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 :

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

## **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.

## **DUREE DU MATCH**

1<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> tour :

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

## **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 de préférence)

### **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.

### **QUALIFICATION DES JOUEURS ET JOEUSES**

- La LICENCE (valide), à l'exclusion de toute autre pièce, doit être présentée lors de la compétition.

#### **C'est une condition indispensable de participation**

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

- En cas d'absence de licence, l'éducateur doit attester sur l'honneur de l'identité du joueur et présenter un certificat médical. L'éducateur s'engage à présenter au District la licence dûment validée dans les 48 heures.

### **ARBITRAGE**

1er tour et 2<sup>ème</sup> 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.