



RÈGLEMENT COUPE FUTSAL

DISTRICT DE LOIR-ET-CHER DE FOOTBALL



ARTICLE 1 : LICENCES ET FEUILLE DE MATCH

- Ces compétitions sont réservées aux joueurs licenciés FFF. Les dirigeants doivent être licenciés également.
- Tous les joueurs de l'équipe, titulaires et remplaçants, doivent obligatoirement figurer sur la feuille de match dûment remplie. Elle doit être obligatoirement remplie avant le début des rencontres. Le nom du responsable licencié de l'équipe doit y figurer impérativement.

ARTICLE 2 : EFFECTIFS

- Les équipes doivent être composées de 5 joueurs et 3 remplaçants.
- Les remplacements se font librement, au niveau de la ligne médiane. Les joueurs peuvent entrer et sortir du terrain autant de fois qu'ils le veulent, sans autorisation de l'arbitre, à condition que le joueur entrant attende que le joueur sortant soit effectivement sorti de l'aire de jeu.

ARTICLE 3 : EQUIPEMENT

- Chaque équipe se présente obligatoirement avec ses licences (Footclubs Compagnon), un jeu de maillots numérotés, shorts, chaussettes, protège-tibias et baskets propres)

ARTICLE 4 : TEMPS DE JEU

- La durée des rencontres peut varier en fonction du nombre d'équipes présentes et de la catégorie concernée. Pour l'ensemble des matchs, il n'y aura pas de mi-temps et les arrêts de jeu ne sont pas pris en compte à la fin du temps réglementaire (hors incident ou blessure).

ARTICLE 5 : LOIS DU JEU

- Le règlement est celui de la F.F.F dans ses règles générales.
- Pour les règles spécifiques départementales se référer à l'annexe « Lois du jeu le Futsal en 10 règles »

ARTICLE 6 : COMPETITIONS

- Les points au classement sont attribués selon le règlement établi par le District de Loir-et-Cher de Football ;
Victoire = 3 points / Match nul = 1 points / Défaite = 0 point / Forfait : -1 point
- En cas d'égalité de points, les critères suivants sont appliqués dans cet ordre :
 - 1- Goal average particulier (Confrontation directe)
 - 2- Meilleure attaque
 - 3- Différence de buts générale
 - 4- Meilleure défense

- En cas d'égalité lors des matchs à élimination directe, il sera procédé à une série de tirs aux buts, à raison de trois tentatives par équipe. La première équipe qui rate, alors que son homologue marque, sera perdante.
- Arbitrage des jeunes par les jeunes accompagné d'un dirigeant pour l'aider à la prise de décision, si aucun arbitre officiel n'est présent.
- Lors des finales, les rencontres seront en principe arbitrées par des arbitres officiels.

ARTICLE 7 : SANCTIONS

- Dans la même rencontre, un joueur peut être exclu temporairement par l'arbitre pour 2 minutes. Si ce même joueur exclu temporairement l'est de nouveau, il sera définitivement exclu du match. Dans ce cas, il ne pourra être remplacé.
- En cas d'exclusion définitive, le joueur fautif ne pourra pas participer aux rencontres suivantes.
- Toute fraude caractérisée entraîne l'exclusion de l'équipe concernée.

ARTICLE 8 : RESPONSABILITE

- Le Comité Directeur du District de Loir-et-Cher de Football décline toute responsabilité en cas de vol, d'incident ou d'accident au cours de ces rencontres. Chaque club est responsable de la bonne tenue et du respect de la discipline de son équipe.
- En cas de litige, seul(s) le ou les responsables du District de Loir-et-Cher de Football sont habilités à prendre toutes décisions. Ces décisions seront sans appel.
- La participation aux rencontres implique, pour chaque équipe, la connaissance et le respect du présent règlement qui sera remis à chacune avant le début de chaque compétition.

LOIS DU JEU : LE FUTSAL EN 10 RÈGLES

1 Surface de jeu	✓ Terrain de handball (20m x 40m)	7 Gardien	✓ Les dégagements ont lieu depuis la surface de répartition à la main dans un délai de 4sec maximum sans limitation de distance
2 Temps de Jeu	✓ Selon le nombre d'équipes présentes		✓ Le gardien peut toucher le ballon une seule fois par possession.
3 Nombre de joueurs	✓ 5 joueurs (dont 1 gardien) + 3 remplaçants ✓ Changements libres au niveau de la ligne médiane sans arrêt de jeu	8 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. Pour qu'un tel glissement soit considéré comme une faute, l'adversaire du joueur qui fait le tacle doit être en possession du ballon.
4 Équipements	✓ Maillot – Short – Chaussettes – Protège-tibias (OBLIGATOIRE) ✓ Chaussures de sport avec semelles (propres) ✓ Ballon Taille 4 Spécifique Futsal		✓ Cette règle est aussi applicable pour le gardien.
5 Arbitrage	✓ Arbitrage des jeunes par les jeunes (Possibilité d'être accompagné par un dirigeant pour les U11 et U13) ✓ 2 arbitres = 1 sur chaque moitié de terrain	9 Fautes cumulées	✓ Chaque équipe peut concéder 4 fautes par match. A la 5 ^{ème} faute cumulée, un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse sans mur. Le tir peut être effectué à partir du point de réparation des 10 m ou, si la faute a été commise plus proche du but, à partir de l'endroit où la faute a été commise.
6 Rentrées de touche, Corners, Coups-francs	✓ Adversaires à 5 mètres ✓ Exécution en 4 secondes maximum. Coup franc indirect accordé à l'équipe adverse si ce délai est dépassé ✓ Ballon immobile sur la ligne Si le ballon touche le plafond = Touche pour l'adversaire à hauteur de l'impact sur la ligne de touche		10 Sanctions
		✓ L'équipe pourra être complétée après 2 minutes ou après un but marqué par l'équipe adverse avant ces 2 minutes.	
			✓ Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, elle poursuivra le jeu sans modification jusqu'au terme des 2minutes.