



PLATEAUX AMICAUX U15F ET SENIORS F

ESPACE CULTUREL & SPORTIF DE MONTRICHARD

Dimanche 10 DECEMBRE 2017

U15F : RENDEZ-VOUS ➔ 9h30 / COUP D'ENVOI ➔ 10h00

SENIORS F : RENDEZ-VOUS ➔ 14h00 / COUP D'ENVOI ➔ 14h30

DISTRICT DE LOIR-ET-CHER DE FOOTBALL



Plateau U15F



DIMANCHE 10 DECEMBRE 2017

Gymnase de Montrichard Début 10h30

VILLEBAROU ES 1

CHITENAY/CELLETES US 1

CHITENAY/CELLETES US 2

CHOUZY/ONZAIN AS 1

CHOUZY/ONZAIN AS 2

BLOIS FOOT 41 1

ROMORANTIN SO 1

CFS/CHAILLES CANDE AS 1



Plateau SENIORS F



DIMANCHE 10 DECEMBRE 2017

Gymnase de Montrichard Début 14h30

CHAT/LANG/MEN 1

CHITENAY/CELLETES US 1

FOSSE/MAROLLE EF 1

POLE AMS

VENDOME US 1

VENDOME US 1



LOIS DU JEU : LE FUTSAL EN 10 RÈGLES



1 Surface de jeu	<ul style="list-style-type: none">✓ Terrain de handball (20m x 40m)	7 Gardien	<ul style="list-style-type: none">✓ Les dégagements ont lieu depuis la surface de répartition à la main dans un délai de 4sec maximum sans limitation de distance✓ Le gardien peut toucher le ballon une seule fois par possession.✓ Le gardien ne peut pas se saisir du ballon à la main suite à une passe volontaire d'un partenaire
2 Temps de Jeu	<ul style="list-style-type: none">✓ Selon le nombre d'équipes présentes	8 Tacles	<ul style="list-style-type: none">✓ Interdits, y compris pour le gardien
3 Nombre de joueurs	<ul style="list-style-type: none">✓ 5 joueurs (dont 1 gardien) + 3 remplaçants✓ Changements libres au niveau de la ligne médiane sans arrêt de jeu	9 Fautes cumulées	<ul style="list-style-type: none">✓ Une équipe peut cumuler 4 fautes par match. À la 5ème, un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse à 10m, sans mur
4 Équipements	<ul style="list-style-type: none">✓ Maillot – Short – Chaussettes – Protège-tibias (OBLIGATOIRE)✓ Chaussures de sport avec semelles (propres)✓ Ballon Taille 4 Spécifique Futsal	10 Sanctions	<ul style="list-style-type: none">✓ 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.✓ 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 2 minutes.
5 Arbitrage	<ul style="list-style-type: none">✓ Auto-Arbitrage✓ 2 arbitres = 1 sur chaque moitié de terrain		
6 Rentrées de touche, Corners, Coups-francs	<ul style="list-style-type: none">✓ 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		