



REGLEMENT CHALLENGE FUTSAL U11-U13F 2019-2020 HALL DES SPORTS LAUREDE

Article 1 : Organisation

Le District des Landes de Football organise, en partenariat avec le FC CHALOSSE, un Challenge Futsal U11- U13F à Laurède, le samedi 1er Février 2020.

Le rendez-vous des équipes est fixé à 9H15 au Hall des Sports de Laurède en tenue !

Possibilité de se changer aux vestiaires du club à l'adresse suivante à partir de 8h45 :
688 Route de Mugron, 40250 Laurède.

Le goûter et la remise des récompenses se feront dans le club house à la même adresse.

Article 2 : Composition des équipes

Les joueurs et joueuses de chaque équipe doivent être licenciés(es) et régulièrement qualifiés(es) pour évoluer dans la catégorie " U11-U13F" avec 3 U10 autorisées.

L'éducateur devra remettre, aux responsables du District des Landes de Football, le jour de la manifestation, la feuille de plateau (envoyée au club) indiquant le nom, le prénom et numéro de licence des joueurs.

Chaque équipe pourra aligner 10 joueuses, 5 titulaires et 5 remplaçantes.
Toutes les joueuses seront inscrites sur la feuille de match.

Article 3 : Encadrement

Les équipes seront obligatoirement accompagnées d'un responsable majeur licencié.
Sur le banc seront autorisés :
Un éducateur licencié et les remplaçantes inscrites sur la feuille de match.

Article 4 : Système de l'épreuve

Phase qualificative :

Les 10 équipes seront rassemblées dans deux poules de 5 équipes. Le tirage au sort des poules sera effectué le jour de la finale.

Le déroulé des rencontres et à consulter à la suite du document.

Phase finale :

Les 5^{èmes} de chaque poule se rencontreront, idem pour les 4^{èmes} etc jusqu'aux rencontres des 1ers de chaque poule qui constituera la finale.

La remise des récompenses sera effectuée à partir de 16h15.

Article 5 : Classement

A l'issue de chaque rencontre, un classement sera établi par addition de points cumulés match via le barème suivant :

4 points pour un match gagné

2 point pour un match nul

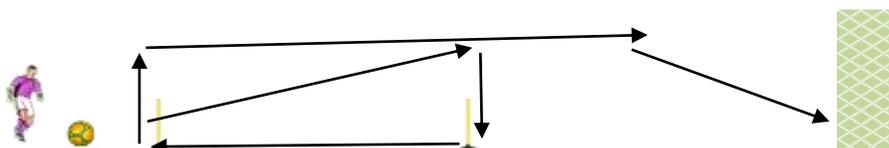
1 point pour un match perdu

- 1 point pour un match perdu par pénalité ou par forfait.

En cas d'égalité de points entre plusieurs équipes, il est tenu compte du :

Défi technique : Temps au 8 simple (voir schéma) avec frappe au but. Les 10 joueuses passeront sous forme de relai. L'équipe qui aura mis le moins de temps sera vainqueur du défi. Si l'équipe n'a pas 10 joueuses, une joueuse sera désignée pour passer deux fois.

Schéma du défi technique : (distance entre les 2 cônes de 5m)



Déroulé : la joueuse part en conduite au niveau du 1^{er} cône, le chrono se déclenche, elle effectue un double 8 et fini droit une fois revenue au départ. Elle frappe au but. Une fois ballon sorti des pieds de la joueuse, la deuxième peut partir. Le chrono s'arrête au dernier tir de la dernière joueuse.

ARTICLE 6 : Durée des rencontres

La durée des rencontres est fixée à 1 fois 10 minutes.

Le temps de jeu effectif par équipe est de 50 minutes

NOUS DEMANDONS A CHAQUE EDUCATEUR DE FAIRE JOUER CHAQUE JOUEUSE AU MINIMUM 30'.

Le comportement des dirigeants et éducateurs devra être exemplaire et orienté vers le RESPECT. Le Pôle des Activités Sportives du District des Landes de football sera chargé de régler tous les litiges qui se seront déroulés en cours de compétition. Ce Pôle se donne le droit de sanctionner un éducateur, un joueur ou une équipe suivant la gravité de la faute.

Déroulé des rencontres :

Poule	Horaires	Equipe recevant	Equipe extérieur
A	10h00	A	B
B	10h12	A'	B'
A	10h24	D	C
B	10h36	D'	C'
A	10h48	E	A
B	11h00	E'	A'
A	11h12	B	C
B	11h24	B'	C'
A	11h36	D	E
B	11h48	D'	E'
A	12h00	A	C
B	12h12	A'	C'
A	13h30	B	E
B	13h42	B'	E'
A	13h54	A	D
B	14h06	A'	D'
A	14h18	C	E
B	14h30	C'	E'
A	14h42	D	B

B	14h54	D'	B'
Match 9-10	15h06		
Match 7-8	15h18		
Match 5-6	15h30		
Match 3-4	15h42		
Match 1 – 2	15h54		

REGLEMENT FUTSAL ADAPTE

1- TERRAIN DE JEU

Les dimensions sont adaptées en fonction des structures mises à disposition par le club support du challenge.

2- BALLON

Un ballon spécifique FUTSAL.

3- NOMBRE DE JOUEURS

5 joueurs dont le gardien de but présents sur le terrain et jusqu'à 5 remplaçants au maximum. Les remplacements pourront être effectués à tout moment de la partie et ceci sans autorisation de l'arbitre par la **zone de remplacement, le joueur rentrant devra attendre obligatoirement que son coéquipier soit sorti du terrain.**

4- FEUILLE DE MATCH

Dès leur arrivée, les clubs devront remettre, aux responsables, la liste des joueurs présents sur laquelle le numéro de licence sera indiqué.

5- ARBITRAGE

Aucun arbitre officiel ne sera présent. Un éducateur membre de la commission technique départementale du district des landes de football sera chargé d'arbitrer sur le bord du terrain.

6- DUREE DES RENCONTRES

Matches qualificatifs et phase finale : 1 x 12'.



7- EQUIPEMENT DES JOUEURS

Maillots numérotés, **chaussures type Tennis**, shorts, bas, protège-tibias. Les numéros de maillots correspondront à ceux inscrits sur la feuille de match. Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon long.

8- COUP D 'ENVOI ET REPRISE DU JEU

Les adversaires devront se trouver à 3m. Les buts marqués directement sur une remise en jeu ne seront pas validés.

9- BALLON EN JEU ET HORS JEU

Si le ballon touche le plafond ou le panier de basketball, le jeu reprendra par une rentrée de touche à l'endroit où le ballon a touché.

10- FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIF :

Contacts et tacles interdits et seront sanctionnés par un CFI à l'endroit de la faute.

Toutes les contestations seront sanctionnées par un coup franc indirect.

Exclusion : le joueur exclu ne peut revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants. Il sera automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe ou définitivement dans les cas à caractère GRAVE.

L'équipe peut être complétée après deux minutes de jeu ou après un but marqué par l'équipe adverse avant ces deux minutes.

Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, elle poursuit le jeu sans modification jusqu'au terme des deux minutes.

Si les deux équipes jouent à 4 ou 3 joueurs et qu'un but est marqué, elles gardent le même nombre de joueurs.

11- GARDIEN DE BUT

Un gardien de but ne peut saisir le ballon avec les mains sur une passe bottée délibérément par un partenaire (CFI), le gardien doit remettre le ballon en jeu uniquement de la main, excepté lors des sorties de but. La relance du gardien ne devra pas dépasser sa moitié de terrain.

12- COUPS FRANCS

Direct (fautes dangereuses) ou indirect (non respect des lois du jeu).

13- COUP DE PIED DE REPARATION :

Point de réparation à 6 mètres de la ligne de but.

14- RENTREE DE TOUCHE

- exclusivement au pied et à travers une passe.

- pas de but direct.

- joueur adverse à 5 mètres.

- **exécution dans les quatre secondes.**

- si la rentrée de touche n'est pas effectuée dans les quatre secondes, coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse.

15- COUP DE PIED DE COIN

- au pied.

- **exécution dans les quatre secondes.**

- si le coup de pied de coin n'est pas effectué dans les quatre secondes, coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse depuis l'arc de cercle de coin.

16- Le Pôle des Activités Sportives du District des Landes de Football est le seul compétent pour toutes décisions en cas d'éventuel litige et souhaitent que cette manifestation se déroule dans le meilleur esprit sportif.