



## REGLEMENT CHALLENGE U13 2019-2020 FUTSAL - ARENES DE POYANNE

### Article 1 : Organisation

Le District des Landes de Football et l'Amicale des Educateurs des Landes organisent, en partenariat avec le Chalosse FC Laurède, un **Challenge U13 FUTSAL dans les arènes de POYANNE, le samedi 7 Mars 2020.**

**Le rendez-vous des équipes est fixé à 9h30.**

### 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 U13.

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 joueurs, 5 titulaires et 5 remplaçants.  
Tous les joueurs seront inscrits 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 remplaçants inscrits sur la feuille de match.

### Article 4 : Système de l'épreuve

Les 12 équipes seront rassemblées dans une poule unique. Elles seront opposées selon la formule de compétition dite "Echiquier". Le 1<sup>er</sup> match de chaque équipe sera organisé après un tirage au sort qui se déroulera en présence des éducateurs avant le début de la compétition.  
Les équipes disputent 5 rencontres.

A partir du 2<sup>ème</sup> match, ainsi que pour les matchs suivants, les rencontres sont déterminées par le classement obtenu par les résultats des rencontres précédentes :

Le 1<sup>er</sup> contre le 2<sup>ème</sup>, le 3<sup>ème</sup> contre le 4<sup>ème</sup>, le 5<sup>ème</sup> contre le 6<sup>ème</sup> et le 7<sup>ème</sup> contre le 8<sup>ème</sup> ...

Aucune équipe ne rencontre deux fois le même adversaire, le cas échéant, elle rencontrera l'équipe la suivante au classement.

## 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

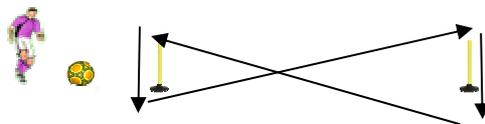
1 point pour un match perdu

- 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 double 8 (voir schéma). Les 10 joueurs passeront sous forme de relai. L'équipe qui aura mis le moins de temps (au centième prêt) sera vainqueur du défi. Si l'équipe n'a pas 10 joueurs, un joueur tirage au sort sera fait pour passer deux fois.

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



Déroulé : Le joueur part en conduite au niveau du 1<sup>er</sup> cône, le chrono se déclenche, il effectue un double 8 et revient au départ. Le second part quand le premier a arrêté le ballon sur la ligne avec une marge de 1m derrière la ligne de départ. Le chronomètre s'arrête quand le dernier joueur a mis le pied sur le ballon.

## ARTICLE 6 : Durée des rencontres

La durée des rencontres est fixée à 1 fois 12 minutes.

**Le temps de jeu effectif par équipe est de 60 minutes**

Chaque joueur devra avoir un temps de jeu égal à 30mn sur l'ensemble de la compétition

Le comportement des dirigeants et éducateurs devra être exemplaire et orienté vers le RESPECT.

Une commission de 3 membres sera constituée le jour du rassemblement. Elle aura pour mission de régler tout litige survenant pendant la compétition, y compris en matière disciplinaire. Ses décisions seront sans appel. Aucune réclamation ne sera possible après la compétition.

## 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

Le District des Landes de Football se charge de la désignation d'arbitres officiels. Un référent du District des Landes de Football sera présent sur chaque 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. Le gardien peut relancer sur tout le 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.