



Championnat Académique de Futsal

Règlement

1. Formule Sportive

Championnat Masculin

La formule sportive définitive sera déterminée après réception des inscriptions.
Deux équipes seront qualifiées pour la finale régionale.

Championnat Féminin

La formule sportive définitive sera déterminée après réception des inscriptions.
Deux équipes seront qualifiées pour la finale régionale.

2. Composition des équipes

Si un BDS (ou AS) engage plusieurs équipes, les collectifs devront être distincts.

Un joueur ne peut en aucun cas jouer pour deux équipes différentes.

La mixité est interdite.

Si cette faute est avérée, les équipes concernées seront exclues du Championnat Académique.

Pour prétendre à une qualification régionale :

- **Aucune licence individuelle ou extérieure pour la compétition masculine.**
- **Une licence individuelle ou extérieure autorisée pour la compétition féminine.**

3. Les fautes et incorrections

Les arbitres disposent des sanctions réglementaires habituelles et ont, en outre, la faculté d'user de l'exclusion temporaire de deux minutes.



4. Classement à l'issue des poules

Lors d'un classement en poules, les équipes cumulent des points de la manière suivante :

- Victoire = 3 points
- Match nul = 2 points
- Défaite = 1 point

En cas d'égalité au classement à l'issue des poules, on tiendra compte, dans l'ordre, des critères suivants :

a. 2 équipes sont concernées :

- 1- Résultat du match entre les équipes concernées.
- 2- Différence de buts sur l'ensemble des matchs de la poule.
- 3- Meilleure attaque.
- 4- Tirage au sort.

b. Plus de deux équipes sont concernées :

- 1 - Différence de buts relative aux matchs les ayant opposées.
- 2 - Différence de buts sur l'ensemble des matchs de la poule.
- 3 - Meilleure attaque.
- 4 - Tirage au sort.

5. Principes

Les horaires seront impérativement respectés. Le forfait d'une équipe sera enregistré après 10 mn de retard.
Il y aura donc perte de la rencontre 5-0 et l'équipe marquera 0 point.

6. Lois de jeu

- Pas de hors-jeu.
- Rentrée de touche (pied) et corners, adversaires à 5 m ; on ne peut pas marquer directement sur rentrée de touche.
- Sur coup franc, adversaires à 5 m
- Sur coup d'envoi, adversaires à 3 m.
Le joueur de l'équipe qui exécute la remise en jeu a 4 secondes pour jouer le ballon, passé ce délai il sera sanctionné d'un coup franc indirect pour l'équipe adverse.
Le décompte du temps commence à partir de l'instant où l'arbitre considère que le ballon peut être joué, adversaires à distance réglementaire.
- Le gardien dispose de 4 secondes pour dégager le ballon (ballon en main) sinon il sera sanctionné d'un coup franc indirect (CFI) exécuté sur la ligne de la surface de réparation. Cela s'applique également en cours de jeu, s'il joue le ballon du pied dans sa propre moitié de terrain, il dispose de 4 secondes pour s'en dessaisir (sinon CFI à l'endroit où se trouvait le gardien ou CFI sur la ligne de la surface de réparation s'il se trouvait dans sa surface).
- Un but marqué sur dégagement à la main du gardien, n'est pas valable.
- Penalty à 6m pour les fautes commises dans la surface de réparation.
- **Tacles et toutes charges corporelles sont INTERDITS (avertissement ou exclusion envisageable)**



- Un joueur sanctionné d'un carton rouge est exclu pour la rencontre en cours et pour le reste du tournoi. Après une exclusion, l'équipe pénalisée peut remplacer le joueur expulsé après deux minutes de pénalités où elle jouera avec un joueur de moins. Si elle encaisse un but pendant cette infériorité numérique, le remplaçant pourra alors entrer avant la fin des 2min.
- Un joueur sanctionné d'un carton jaune est exclu temporairement 2min de la rencontre. Il pourra revenir compléter son équipe ou se faire remplacer 2min après sa sanction. Si son équipe encaisse un but avant la fin des 2min, alors le joueur pourra reprendre part au jeu ou se faire remplacer.
- Une fois qu'il a passé le ballon, le gardien n'est plus autorisé à prendre part à l'attaque consécutive sauf si l'adversaire a touché le ballon ou si le gardien se trouve dans la moitié de terrain adverse.
- Si le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche au bénéfice de l'équipe n'ayant pas joué le ballon en dernier lieu.
- Toutes les fautes sanctionnées d'un coup franc direct sont cumulables. Au delà de la cinquième faute un tir à 10 m (sans mur) est accordé à l'équipe bénéficiant du coup franc. Si la faute est commise plus près du but, le coup franc sera joué à l'endroit de la faute.
- Remarque pour le gardien de but : il doit se tenir sur sa ligne de but entre les montants sur un coup de pied de réparation (tir à 6 m) ; sur un tir à 10 m il doit être au moins à cinq mètres du ballon (il n'est pas obligé de rester sur sa ligne).
- Remplacements illimités à tout moment mais le remplaçant doit attendre que son partenaire soit totalement sorti du terrain pour entrer depuis la zone appelée zone de remplacement. Plusieurs joueurs peuvent être remplacés en même temps.
- **PROTEGES TIBIAS OBLIGATOIRES.**

7. Terrain

- 40*20.
- But de handball (3x 2 m).
- Surface de but (gardien à la main) : zone de handball (6m).

8. Joueurs

- 5 (gardien compris) + 5 remplaçants (maximum autorisé).
- Remplacements acceptés - changements volants autorisés.

9. Ballon

- Ballon de salle spécifique en cuir à faible rebond fourni par la FF SPORT U.

10. Arbitres

- En cas d'absence d'arbitre officiel, chaque équipe doit fournir un arbitre. Les équipes ne jouant pas, arbitrent la rencontre les précédant ou les succédant. Si l'équipe concernée refuse cette règle, 1 point de pénalité.



11. Temps de jeu

- Durée des rencontres :
 - 1x12 minutes pour la phase de poule masculine (susceptible à modifications en fonction du nombre d'équipes, décision prise par la LGE SPORT U)
 - 1x10 minutes pour la phase finale masculine (susceptible à modifications en fonction du nombre d'équipes, décision prise par la FF SPORT U)
 - 1x12 minutes pour la phase finale féminine (susceptible à modifications en fonction du nombre d'équipes, décision prise par la FF SPORT U)
- 2 minutes d'échauffement entre chaque rencontre.