



# COUPE REGIONALE FUTSAL U15



## Note d'informations sur l'organisation et les lois du jeu

### LES OBJECTIFS :

- ✓ Sensibiliser nos jeunes joueurs à la pratique du Futsal ;
- ✓ Utiliser le futsal comme pratique complémentaire dans la formation de nos jeunes joueurs ;
- ✓ Identifier les joueurs à profil pour la sélection régionale U15 Futsal ;
- ✓ S'inscrire dans le cadre du projet de développement des pratiques de la Ligue.

### LES GRANDS PRINCIPES

Des rassemblements à 3 - 4 ou 5 équipes.

Dans chaque groupe, toutes les équipes se rencontrent.

1 équipe de Foot à 11 = 1 équipe Futsal.

9 joueurs maximum autorisés par équipe.

Temps de jeu préconisé : 50% par joueur.

Remplaçant / remplacé.

Les lois du jeu sont celles du Futsal, avec quelques particularités liées à la catégorie et au temps de jeu (voir en page 2 de ce document).

Temps de jeu : 1 x 15 minutes par match, chronomètre non arrêté.

Arbitrage des matchs par deux joueurs d'une équipe qui ne joue pas, sous la responsabilité de l'éducateur en charge de l'équipe.

Responsabilité du club d'accueil pour organiser les rencontres (voir fiche club d'accueil) et pour retourner la feuille de match à la Ligue à l'issue du rassemblement.



### ORGANISATION

<b>Phase qualificative</b>	Dates : 5 ou 6 puis 12 ou 13 janvier 2019 <ul style="list-style-type: none"><li>- Toutes les équipes ont été réparties par département.</li><li>- 2 journées prévues pour les équipes de la Mayenne, de la Sarthe, et du Maine-et-Loire ;</li><li>- Une à deux journées prévues (en fonction des résultats lors de la 1<sup>ère</sup> journée), pour les équipes de la Vendée et de la Loire Atlantique.</li></ul>
<b>Finale régionale</b>	Date : 9 ou 10 février 2019, lieu non défini à ce jour. 8 équipes qualifiées : <ul style="list-style-type: none"><li>- 3 pour la Loire-Atlantique, en fonction des résultats de la 2<sup>ème</sup> journée ;</li><li>- 2 pour la Vendée, en fonction des résultats de la 2<sup>ème</sup> journée ;</li><li>- 1 pour le Maine-et-Loire, en fonction des résultats de la 2<sup>ème</sup> journée ;</li><li>- 1 pour la Sarthe et la Mayenne, selon le coefficient sportif à l'issue des 2 journées (rapport nombre de points / nombre de matchs joués) puis en cas d'égalité, en fonction de la meilleure attaque puis de la meilleure défense.</li></ul>



# LOIS DU JEU FUTSAL - COUPE REGIONALE U15



Adaptation des lois du jeu FIFA dans le cadre des pratiques organisées durant la phase hivernale chez les jeunes, validée en Commission Régionale de Développement et de structuration du Futsal - Décembre 2018

Loi 1	TERRAIN	Longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m ; Buts de 3 x 2 m
	. Surface de réparation	Correspondant à la surface des 6 m
	. Point de pénalty	Sur la ligne des 6 m (ligne pleine) face au but ; Gardien sur sa ligne de but
	. Point pour le CF après fautes cumulées	A 10 m (ou à l'endroit de la faute si entre la zone des 6 m et le point de 10 m) Gardien à 5 m minimum ; voir loi N°13 : cumul des fautes
	. Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. De 5 à 10 m de part et d'autre de la ligne médiane . Longueur 5 m
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
	. Taille/Pression	T4
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	9 joueurs maximum : 5x5 dont GDB + 4 remplaçants maxi
	. Au début de la rencontre	Minimum 3 dont le gardien de but
	. Arrêt de la rencontre (voir § 2-1)	Si une équipe compte moins de 3 joueurs dont GB
	. Remplacements	Illimités et volants : sans arrêt de jeu, le remplacé devient remplaçant, le remplaçant entre <u>après</u> la sortie du remplacé. Ils sont effectués par la zone de remplacement ; il est précisé que les remplaçants portent des chasubles . Lors du remplacement, le joueur entrant donne la chasuble de la main à la main au joueur sortant
. Encadrement	Présence sur le banc au minimum d'un responsable d'équipe ne jouant pas, majeur et licencié (et maximum 2) Un seul responsable d'équipe peut être debout et donner des consignes aux joueurs	
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS (voir § 2-2)	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protèges-tibias, shorts, chaussures de salle ne laissant pas de trace
	. Pour les gardiens	Pantalon autorisé, maillot de couleur différente de celle des 2 équipes
Loi 5	ARBITRAGE	2 arbitres : des joueurs d'une équipe qui ne joue pas, sous la responsabilité de l'éducateur en charge de l'équipe
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	Gestion du temps et cumul des fautes
Loi 7	DUREE DES MATCHES (lors de plateaux)	15 minutes par match
	. Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre uniquement sur décision de l'arbitre (blessures, ballon non disponible, gain de temps, sanction...) ; pas de décompte des arrêts de jeu
	. Temps-mort	Pas de temps-mort
Loi 8	COUP D'ENVOI (voir § 2-3)	Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon : à refaire Engagement possible vers l'arrière ; On ne peut marquer un but directement.
Loi 9	BALLON EN JEU OU HORS DU JEU	Si le ballon touche le plafond : touche à l'équipe adverse, à l'endroit le plus proche
Loi 10	BUT MARQUE	Idem Football - Le gardien ne peut marquer de la main dans le but adverse (dans ce cas, reprise par sortie de but)
Loi 11	HORS-JEU	Pas de hors-jeu
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS (voir § 2-4)	Directs (CFD) ou indirects (CFI)
	COUPS FRANCS (CFD et CFI)	Adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : CFI pour l'adversaire
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction : . De charger irrégulièrement . De tacle un adversaire, y compris tacle glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le gardien dans sa surface de réparation si tacle régulier)
	. C.F.I	Idem Football et Interdiction : Pour le gardien, de garder le ballon (au pied et à la main) + de 4" dans son camp . Pour le gardien, de retoucher dans son camp, le ballon donné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par 1 adversaire
Loi 13	CUMUL DES FAUTES : C.F.D	Règle de l'avantage possible mais la faute sera comptabilisée Tous les coups franc directs sont comptabilisés sur l'ensemble du match A partir de la 4ème faute et les suivantes : Sanction : coup franc sans possibilité de mur (10 m) tiré avec intention de marquer
Loi 14	PENALTY	En cas de faute dans la surface de réparation ; ballon tiré depuis le point de pénalty (6 m - ligne pleine - face au but)
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Un but ne peut pas être marqué directement ; sinon : sortie de but
		Adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; Si délai dépassé : rentrée de touche pour l'adversaire
Loi 16	SORTIE DE BUT	A la main, par le GB et 4" pour jouer (si temps dépassé : CFI pour l'adversaire depuis la ligne des 6 m) Adversaires et partenaires hors de la surface de réparation Un but ne peut être marqué directement. Sinon : sortie de but pour l'adversaire
Loi 17	CORNER	Au pied, adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : sortie de but à l'équipe adverse
	PASSE AU GARDIEN	Passe volontaire du pied au gardien qui reprend le ballon à la main : sanction : CFI sur la ligne des 6m, à l'endroit le + proche de la faute, perpendiculaire à la ligne de but
	FAUTE COMMISE APRES LE BUZZER	Seuls les pénaltys et CF après fautes cumulées (6 ou 10 m selon catégories) sont tirés après le buzzer de fin de match (ou de la période) si la faute correspondante a été commise avant le buzzer