



REGLEMENT COUPE DEPARTEMENTALE DE FUTSAL FEMININ

1/ Organisation du plateau :

- * 11 h 30 : Arrivée des équipes (pour le plateau du matin : 09 h 00)
- * 12 h 15 : Début des rencontres (pour le plateau du matin : 09 h 45)

2/ Equipe :

- * Chaque équipe peut présenter 10 joueuses
- * Catégories autorisées : 2 joueuses U17F à Séniors
- * 4 + 1 gardienne de but et 5 remplaçantes
- * Les joueuses doivent obligatoirement présenter une licence valide pour la saison en cours.
- * Le port des protèges tibias est obligatoire et chaussures « non marking »
- * Prévoir deux jeux de maillots de couleurs distinctes et numérotés. Les numéros des maillots doivent correspondre à ceux inscrits sur la feuille de match.
- * Pour débiter la partie chaque équipe doit comporter au moins 3 joueuses équipées dont 1 gardien sur le terrain. La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunie **moins de 3 joueuses** sur le terrain (gardienne comprise) suite à une exclusion ou blessures.
- * **Remplacement** : Les joueuses remplaçantes et remplacées doivent entrer et sortir par la zone centrale de remplacement, la remplaçante n'entrant que lorsque la joueuse remplacée est sortie. **Tout remplacement non conforme est sanctionné d'un coup franc indirect et d'un avertissement à la joueuse fautive (sans exclusion).**

La gardienne de but peut être remplacée par la deuxième gardienne de but de son équipe, ou par tout autre joueuse inscrite sur la feuille de match, sans attendre un arrêt du jeu. Elle devra attendre la sortie de la gardienne titulaire, avant de pouvoir pénétrer sur le terrain, tout en passant par la zone de remplacement et tout en étant en tenue de gardienne de but.

Rappel qu'à l'issue de la première journée, 50 % des équipes engagées (une seule par club) ayant obtenu le plus grand nombre de points sur cette journée seront qualifiées pour la demi-finale générale départementale futsal. Et les 50 % restant seront reversées pour la demi-finale complémentaire départementale futsal. **Seules les joueuses ayant participé au premier tour et inscrites dans leur propre équipe**, seront autorisées à jouer les demi-finales. Aucun échange de joueuses ne sera toléré entre les différentes équipes d'un même club.

CAS où un club ayant deux équipes engagées : si l'une des deux équipes fait forfait, la seconde est toujours en compétition.

Les équipes susceptibles d'être qualifiées pour les 1/32ème finale de la coupe de France seront exemptées du premier tour et seront directement reversées en 1/2 finale générale départementale futsal la deuxième journée.

Si une équipe ne se présente pas sur un plateau, elle sera disqualifiée et sanctionnée.

Les feuilles de matches seront enregistrées sous FAL (Football Animation Loisir dans footclubs) par le responsable du gymnase.

3/- Ballon :

- * L'emploi d'un ballon futsal est obligatoire
- * Les ballons pour les matches sont fournis par les clubs présents
- * Chaque club doit posséder un ballon

4/- Formule du plateau et durée :

- * durée des matches **1 x 10 minutes**

5/ Coup d'envoi :

- * Mêmes règles que le football à 11 en plein air, mais adversaire à 3 mètres.

6/ Classement :

Match gagné	4 points
Match nul* et victoire aux tirs au but	2 points
Match nul* et perdu aux tirs au but	1 point
Match perdu	0 point

En cas de résultat nul à l'issue de chaque rencontre, les équipes se départageront par l'épreuve des coups de pied au but, c'est à dire jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives. Les équipes exécuteront **chacune trois tirs au but.*

7/ Ballon en jeu ou hors du jeu :

- * Mêmes règles que le football à 11 en plein air.
- * Si le ballon après dégagement ou autre action involontaire frappe le plafond, il y aura remise en jeu par une rentrée de touche au pied, à l'endroit le plus proche de la verticale de l'impact et ce en faveur de l'équipe adverse dont la joueuse aura touché ou joué le ballon en dernier.

8/ Fautes et incorrections :

- * idem foot à 11

Sauf :

- * Tacles et charges sont interdits.
- * Si une joueuse est exclue, l'équipe joue à quatre pendant deux minutes, sauf si l'équipe adverse marque un but dans cet intervalle ; Cette joueuse ne pourra pas revenir sur cette rencontre. Suivant le motif d'exclusion, les organisateurs se réservent le droit d'exclusion de cette joueuse jusqu'à la fin du tournoi.

Gardiennne de but :

- * Sortie de but : par la gardienne et uniquement à la main dans les quatre secondes.
- * Un but ne peut pas être marqué directement sur dégagement du ballon.
- * La gardienne de but ne doit pas jouer le ballon une deuxième fois avant que celui-ci n'ait été touché par une autre adversaire.

- * Si le ballon est en jeu et que la gardienne de but le reçoit en retour d'une coéquipière : un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse et doit être exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.
- * Dans toutes les situations, la gardienne de but pourra relancer directement dans le camp adverse.

9/ Cumul des fautes :

Toutes les fautes sanctionnées d'un coup de franc direct sont comptabilisées. Lorsqu'une équipe aura cumulé trois fautes, il ne sera plus accordé que des coups de franc directs à 10 mètres et ne sera plus possible de former un mur de joueuses devant le tireur. (Toutes les joueuses doivent se situer derrière la ligne des 10 mètres, le gardien à 5 mètres du ballon). Le cumul des fautes est remis à zéro à chaque début de mi-temps.

10/ Coups francs :

- * Adversaire à cinq mètres

Les coups francs sont directs ou indirects : l'adversaire du tireur doit se trouver au moins à 5 mètres du ballon. Si le joueur chargé d'exécuter le coup franc utilise plus de 4 secondes pour le faire, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse.

COUPS FRANCS DIRECTS :

Le joueur qui commet intentionnellement l'une des 11 fautes suivantes sera pénalisé d'un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise ou d'un coup de pied de réparation si la faute a été commise dans la surface de réparation.

- * Donner ou essayer de donner un coup de pied à adversaire.
- * Passer un croc enjambe à un adversaire c'est à dire, le faire tomber ou essayer de le faire au moyen de la jambe où en se baissant devant ou derrière lui.
- * Sauter sur un adversaire (tout contact physique volontaire est interdit).
- * Charger un adversaire violemment ou dangereusement.
- * Charger par derrière un adversaire où le pousser.
- * Frapper ou essayer de frapper un adversaire ou cracher sur lui.
- * Tenir un adversaire.
- * Pousser un adversaire.
- * Charger un adversaire de l'épaule (spécifique football en Salle)
- * S'élancer glissant (y compris le gardien) pour tenter de jouer le ballon alors que celui-ci est déjà joué par un adversaire ou sur le point de l'être (tacle glissé) (on ne défend qu'en position debout (spécifique football en salle).
- * Manier le ballon c'est à dire porter, frapper ou lancer le ballon avec la main ou le bras sauf pour le gardien dans sa surface de réparation.

COUPS FRANCS INDIRECTS :

Un joueur qui commet l'une des 4 fautes suivantes sera sanctionné d'un coup franc indirect :

- a) Jouer d'une manière jugée dangereuse par l'arbitre (Même sans contact physique).

- b) Faire intentionnellement obstruction à un adversaire sans jouer le ballon ou s'interpose de façon à constituer un obstacle pour l'adversaire.
- c) Charger le gardien de but sauf si celui-ci se trouve en dehors de sa surface de réparation,
- d) Etant gardien de but et :
 - * Dégage le ballon avec les mains, celui-ci n'étant pas joué ou touché par un joueur ou n'ayant pas touché le sol à l'intérieur de la moitié du terrain de jeu du gardien (coup franc indirect à n'importe quel point de la ligne médiane).
 - * Touche ou contrôle le ballon avec les mains dans sa surface de réparation après qu'un coéquipier l'ait délibérément botté dans sa direction.
 - * Touche ou contrôle le ballon avec les mains dans sa surface de réparation après que celui-ci lui est directement adressé à la suite d'une rentrée de touche au pied effectuée par un coéquipier.
 - * Touche ou contrôle le ballon avec les mains dans sa surface de réparation ou les pieds sur n'importe quelle partie du terrain pendant plus de 4 secondes : en évoluant comme joueur sans intention offensive ;

Un joueur recevra un avertissement s'il :

- * Pénètre sur le terrain au moment d'un remplacement "volant" avant la sortie complète du joueur remplacé ou entre par un endroit illicite.
 - * Enfreint avec persistance les lois du jeu,
 - * Désapprouve par ses paroles ou de gestes toute décision de l'arbitre.
 - * Est coupable de comportement antisportif.
- Pour ces 4 infractions, il sera accordé en plus à l'équipe adverse **un coup franc indirect.**

11/ Coup de pied au but :

- * A six mètres, adversaire à cinq mètres au moins du point de réparation
- * Le gardien de but devra rester sur sa ligne de but

12/ Touche :

- * Au pied, ballon à l'arrêt sur la ligne ou vingt-cinq centimètres en retrait
- * Adversaire à cinq mètres
- * Doit être exécuté dans les quatre secondes
- * On ne doit pas marquer

directement sur une touche

13/ Corner :

- * Au pied, ballon à l'arrêt sur la ligne de touche
- * Adversaire à cinq mètres
- * Doit être exécuté dans les quatre secondes



14/ Temps mort :

- * Les équipes ont droit à un temps mort d'une minute dans chacune des périodes. Le temps mort ne sera accordé que si l'équipe qui le demande est en possession du ballon
- * Aucun remplacement de joueuse ne peut être effectué pendant le temps mort. Les joueuses **ne peuvent pas quitter le terrain** et l'entraîneur doit donner ses instructions **sans pénétrer** sur le terrain.

Remarque : Il n'y a pas de hors-jeu

Arbitrage : Les dirigeants des clubs en présence arbitreront à tour de rôle.

Merci de respecter les horaires et pour les clubs ayant plusieurs équipes, bien avoir des équipes distinctes.