

RÈGLEMENTS SPORTIFS

FOOTBALL / FUTSAL

SPORT ADAPTÉ



Règlements applicables jusqu'au
31 août 2021

FOOTBALL / FUTSAL SPORT ADAPTE

1^{ERE} PARTIE : LES DISPOSITIONS GENERALES	2
A. LA LOGIQUE DE L'ACTIVITE	2
B. LES CATEGORIES D'AGES.....	3
<i>Catégories d'âges.....</i>	3
<i>Modalité de sur-classement.....</i>	3
C. LES COMPETITIONS	4
<i>Les différentes compétitions en Football/Futsal.....</i>	4
<i>Les différentes Modalités de compétitions en Football/Futsal</i>	4
D. LA CLASSIFICATION	5
<i>Classification individuelle.....</i>	5
<i>Les classes d'équipe</i>	6
<i>Compétitions ouvertes aux différentes classes d'équipe</i>	6
2^{EME} PARTIE : LES DISPOSITIONS REGLEMENTAIRES.....	7
A. LES NIVEAUX DE PRATIQUES A L'INTERIEUR DE CHACUNE DES CLASSES	7
<i>Les niveaux de pratique.....</i>	7
<i>Les compétitions par tranche d'âge.....</i>	7
<i>Temps de jeu par tranche d'âge.....</i>	7
B. LES MODALITES D'ACCES AUX COMPETITIONS NATIONALES.....	8
<i>Championnats de France des Clubs : Football à 7, Futsal.....</i>	8
<i>La Coupe Nationale Espoirs football à 7</i>	8
<i>La coupe de France de Football à 11.....</i>	8
3^{EME} PARTIE : LES LOIS DU JEU A 5.....	9
4^{EME} PARTIE : LES LOIS DU JEU A 7	10
5^{EME} PARTIE : LES LOIS DU JEU A 11	16
6^{EME} PARTIE : LES LOIS DU JEU DU FUTSAL.....	22
7^{EME} PARTIE : COMMISSION DE LITIGE.....	25
<i>Réclamations des équipes.....</i>	25
<i>Sanctions des équipes.....</i>	25
8^{EME} PARTIE : LES ANNEXES	26
A. FEUILLE DE MATCH	26
B. TABLEAU DE MATCH EN FONCTION DU NOMBRE D'EQUIPES	29
C. REPERES DE LA CLASSIFICATION D'EQUIPE.....	30
D. RESUME DES ADAPTATIONS DE REGLES	32

1^{ERE} PARTIE : LES DISPOSITIONS GENERALES

A. LA LOGIQUE DE L'ACTIVITE

Le football et le futsal se définissent comme **un affrontement collectif** réglementé qui oppose deux équipes dans un espace interpénétré, l'objectif étant de marquer en mettant le ballon dans le but avec le pied, la tête et toute surface de contact autre que le bras. Seul le gardien de but est habilité à se servir des mains pour manipuler le ballon.

La logique interne du football, du futsal impose donc aux joueurs de s'opposer et coopérer pour marquer un but ou pour récupérer le ballon dans un cadre réglementaire.

Jouer au football –au futsal :

- C'est communiquer en s'opposant et en coopérant.
- C'est choisir, décider et agir.
- C'est chercher à mettre l'adversaire en crise d'effectif.
- C'est chercher à mettre l'adversaire en en crise de temps et d'espace.

Le football et le futsal ne sont pas des activités sportives dans laquelle on apprécie la « beauté du geste » mais bien le score qui résulte de l'affrontement entre les deux équipes, ce sont des sports de situation socio motrice. (P Parlebas).

LES ETAPES DE JEU.

1. L'étape émotionnelle

Le joueur est centré sur le ballon ce qui provoque le phénomène « de grappe ».

L'émotion prime sur la réflexion, la technique n'est pas construite.

Le joueur s'exprime par ses qualités morphologiques et physiques

2. L'étape fonctionnelle

L'émotion est mieux maîtrisée.

Le joueur découvre les moyens de mieux jouer.

3. L'étape technique

Les joueurs sont centrés sur la marque, le but.

Le collectif s'oriente sur la création d'espaces libres et la création d'incertitudes pour l'adversaire.

4. L'étape contextuelle.

La technique n'est plus exécutée de façon isolée .Elle est enchainée et contextualisée grâce à une décentralisation des actions mentales.

Le jeu en mouvement s'organise avec la création d'espaces libres et la création d'incertitude pour les défenseurs.

5. L'étape de création

La défense adverse est de plus en plus organisée.

L'attaque adapte la circulation du ballon aux configurations défensives

L'étape de création ou d'expertise autorise l'intégration d'une méthode de résolution de problèmes.

PS : Réf pédagogie du football. Apprendre à jouer ensemble par la pratique du jeu. Edition Vigot.

B. LES CATEGORIES D'AGES

CATEGORIES D'AGES

	2017/2018	2018/2019	2019/2020	2020/2021
Moins de 12* (10 – 11 ans)	2006 - 2007	2007 – 2008	2008 – 2009	2009 - 2010
Moins de 16	2002 - 2005	2003 - 2006	2004 – 2007	2005 -2008
Moins de 21	1997 - 2001	1998 – 2002	1999 – 2003	2000- 2004
Adulte 18 et +	1999 et moins	2000 et moins	2001 et moins	2002 et moins

- *Pour les moins de 16, il n'y a pas de compétitions nationales. Des plateaux pourront-être organisés jusqu'au niveau des zones.*

MODALITE DE SUR-CLASSEMENT

Catégorie moins de 16 : demande de sur-classement possible pour la catégorie supérieure , uniquement pour les 15 ans.

Catégorie moins de 18 : demande de sur-classement possible pour jouer en adulte.

Le jeune qui demande le sur-classement doit présenter :

Un certificat médical visé par un médecin possédant la spécialité « médecine du sport ». Le médecin devra faire figurer, la mention « sur-classement autorisé pour la compétition en football ».

*Sur-classement impossible pour la catégorie moins de 12

C. LES COMPETITIONS

LES DIFFERENTES COMPETITIONS EN FOOTBALL/FUTSAL

Au niveau de la Ligue

- Les championnats départementaux
- Les championnats de zones
- Les championnats régionaux
- La coupe de la Ligue
- Les plateaux moins de 12 ans
- Les plateaux moins de 16 ans (football à 5)

Au niveau National

- Les championnats de France des clubs de football à 7
 - Adultes + 18 ans
 - Moins de 18
- Les championnats de France des clubs de futsal
 - Adultes + 18 ans
 - Moins de 18
- La coupe Nationale Espoirs pour les moins de 21 (16-20 ans)
- La coupe de France de football à 11 pour les adultes + 18 ans

LES DIFFERENTES MODALITES DE COMPETITIONS EN FOOTBALL/FUTSAL

- Le mode championnat

Il consiste en un ensemble de matchs se déroulant sur une période définie. Les Championnats peuvent s'organiser en matchs aller/retour sur la saison sportive.

Un classement général est établi au terme de la saison en appliquant la hiérarchie suivante:

- Nombre de points marqués,
- résultats entre les deux équipes égalités (Goal Average particulier),
- la différence de buts (Goal Average Général),
- nombre de but marqués,
- une note de Fair Play.

Les points pour chaque match sont distribués de la manière suivante : 4 points pour la victoire, 2 points pour les matchs nuls, 1 point par défaite et 0 point en cas de forfait.

Dans le cas du forfait l'équipe adverse marquera 4 points et sera créditée de 3 buts, l'équipe forfait marque 0 point et 0 but. Le forfait sera déclaré après un retard excédant 15 minutes, il sera déclaré par l'arbitre de la rencontre.

- Le mode tournoi

Il s'organise sous forme de plateau qui se déroule sur 1 ou plusieurs jours. Le tournoi se déroule en deux phases. La phase de poule et la phase de classement.

Les modalités de qualification en phase de classement est défini de la même manière que le championnat. Lors des matchs de classement, l'équipe vainqueur se qualifiera. En cas d'égalité, les équipes se départageront par une séance de tirs au but. Il n'y a jamais de prolongation.

En fonction du nombre d'équipes, une formule championnat pourra être adoptée lors d'un tournoi.

D. LA CLASSIFICATION

CLASSIFICATION INDIVIDUELLE

A partir de la saison 2017/2018, la Fédération modifie son système de classification pour les compétitions jusqu'à lors établie sous la forme des 3 divisions. Avec le temps ce type de classification ne pouvait plus garantir l'équité entre les sportifs les plus déficients et ceux dont le handicap est peu limitant.

L'enjeu est donc de modéliser un système de classification pour la compétition pour :

- Assurer l'équité dans la compétition sportive
- Retrouver la voie de classification par capacité ou compétence et non par niveau de performance
- Protéger les pratiquants les plus déficients
- Affirmer la spécificité de la fédération qui fonde ses classifications sur des critères propres à la FFSA

En conséquence le nouveau système se fonde sur une évaluation individuelle de chaque sportif à partir d'une échelle de mesure qui prend en compte 4 domaines. La socialisation, l'autonomie, la communication, et l'autonomie.

C'est 4 domaines ne sont pas en lien direct avec une discipline sportive mais sont transversaux. Ainsi la classe d'un sportif sera valable quelle que soit la discipline sportive pratiquée en compétition.

A partir de l'évaluation réalisée suivant les modalités prévues par la FFSA le sportif pourra appartenir à l'une des classes suivantes :

- CLASSE AB

Le sportif de la classe SA AB a donc obtenu une majorité de AB. Ce résultat est donc révélateur de 3 à 4 domaines de compétences largement déficitaires.

Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le concret et le visible, est à minima capable de faire des choix simples, de situer son corps dans un espace connu, d'être dans un groupe sans forcément y interagir, d'utiliser des outils simples.

- CLASSE BC

Le sportif de la classe SA BC a donc obtenu une majorité de BC. Ce résultat est donc révélateur de 2 à 3 domaines de compétence impactés.

Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le réel, est capable à minima de s'orienter, d'interagir dans des relations privilégiées, d'élaborer des stratégies simples d'action.

- CLASSE CD

Le sportif de la classe SA CD a donc obtenu une majorité de CD. Ce résultat est donc révélateur d'au moins 2 domaines de compétence faiblement impactés.

Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif est capable à minima de comprendre, de sélectionner et d'utiliser des informations pertinentes, d'élaborer des stratégies complexes, de tenir un rôle dans le groupe, de faire preuve d'abstraction et de création.

LES CLASSES D'EQUIPE

La classification porte sur des critères individuels. Cependant nous devons tenir compte d'autres paramètres pour la mise en place des championnats en football et en futsal.

- Les clubs accueillent des joueurs de différentes classes
- Il s'agit de préparer une équipe cohérente

Pour cela nous avons défini la notion de classe d'équipe qui sera composée par le regroupement des classes individuelles sans contrevenir aux objectifs de la classification énoncée précédemment.

Deux classes d'équipes ont été définies :

- Equipe classifiée – ABC –

Equipe qui se caractérise par une juxtaposition de joueurs qui propose un projet de jeu orienté vers le but adverse. La mise en place de stratégie collective est peu fréquente, elle se caractérise par un jeu en ligne.

Les interactions entre joueurs se limitent à des phases de jeu ne concernant qu'un ou deux joueurs

Dans ce groupe nous trouverons des joueurs de classe AB et BC

- Equipe classifiée – BCD –

Equipe qui met en place des stratégies de groupe pour accéder ou défendre la cible. Utilisation de différentes stratégies avec une alternance entre les situations d'attaque et de défense.

Les interactions entre les joueurs sont orientées en fonction du jeu.

Dans ce groupe nous trouverons des joueurs de classe BC et CD

Dans cette configuration, les joueurs de la classe AB ne pourront jamais être confrontés aux joueurs de la classe CD.

Suivant leur classification et leur capacité, notamment au niveau des limitations dans le traitement de l'information, les joueurs de la classe BC pourront se retrouver dans des équipes ABC ou BCD.

En annexe du règlement vous trouverez des indicateurs permettant de situer un joueur dans l'une des deux classes d'équipe.

COMPETITIONS OUVERTES AUX DIFFERENTES CLASSES D'EQUIPE

	Classe Equipe ABC	Classe équipe BCD
Compétitions ouvertes	FOOTBALL A 5 (suivant les catégories d'âge) FOOTBALL A 7 FUTSAL	FOOTBALL A 5 (suivant les catégories d'âge) FOOTBALL A 7 FOOTBALL A 11 FUTSAL

2EME PARTIE : LES DISPOSITIONS REGLEMENTAIRES

A. LES NIVEAUX DE PRATIQUES A L'INTERIEUR DE CHACUNE DES CLASSES

LES NIVEAUX DE PRATIQUE

Plusieurs niveaux de pratique sont envisageables suivant le développement des régions pour chacune des classes. Ces niveaux sont :

- Niveau 1 : représente le meilleur niveau de pratique, il donne l'accès au championnat de France de football à 7 ou de futsal suivant le championnat qualificatif en Ligue.
- Niveau 2 : représente un niveau de pratique débutant, il ne donne pas d'accès aux compétitions nationales mais reste au niveau de la Zone ou de la Ligue suivant le développement de la discipline dans la région.

Pour la première inscription en championnat l'équipe choisira son niveau d'inscription.

En fonction des résultats, les équipes pourront monter ou descendre de niveau à la fin de saison.

- Championnat à moins de 8 équipes :
 - La 1ère monte
 - Le dernier descend
- Championnat de 8 et plus :
 - Les deux premiers montent
 - Les deux derniers descendent

Suivant les Ligues, la commission nationale pourra autoriser la mise en place d'un 3^{ème} niveau de pratique qui viendra à la suite du niveau 2.

LES COMPETITIONS PAR TRANCHE D'AGE

Les compétitions de football à 7 sont possibles à partir de la catégorie moins de 18 ans.

En dessous le football se pratiquera en 5 contre 5.

Pour les moins de 12 ans, des plateaux régionaux pourront être organisés mais ils ne donneront pas lieu à classement.

TEMPS DE JEU PAR TRANCHE D'AGES

- Moins de 12 ans : 60 mn de jeu par jour
- Moins de 16 : 70 minutes de jeu par jour
- Moins de 21 (16-20 ans): 90 minutes de jeu par jour
- Adulte 18 et +: 120 minutes de jeu par jour

B. LES MODALITES D'ACCES AUX COMPETITIONS NATIONALES

CHAMPIONNATS DE FRANCE DES CLUBS : FOOTBALL A 7, FUTSAL

32 équipes seront qualifiées pour le championnat de France dans chacune des classes. Seules les équipes inscrites en niveau 1 dans leur Ligue pourront prétendre être qualifiées pour le championnat de France.

En début de saison et avant la date du 30 octobre. Les Ligues devront transmettre à la commission nationale leurs calendriers de la saison en football et futsal.

Chaque Zone (18) se verra attribuer un nombre de 1 équipe par classe. En fonction du développement et des calendriers de compétitions fournis, la commission attribuera les places restantes.

32 équipes seront qualifiées pour le championnat de France dans chacune des classes. Seules les équipes inscrites en niveau 1 dans leur Ligue pourront prétendre être qualifiées pour le championnat de France.

La compétition concerne les adultes et la catégorie Moins de 18 – 21

Les équipes seront composées de joueurs du même club, ou de joueurs avec une licence multi club suivant les règles fixées par la prise de licence multi clubs.

Il pourra être inscrit sur la feuille d'engagement un nombre maximum de 12 joueurs. Le nombre minimum de joueurs inscrits sur la feuille d'engagement sera de 9.

LA COUPE NATIONALE ESPOIRS FOOTBALL A 7

La Coupe Nationale Espoirs est destinée aux sélections des meilleurs joueurs de chaque département et dans chaque classe. 1 seule équipe par département et par classe peut prendre part à la compétition.

Cette équipe doit recevoir la validation de son Comité Départemental

Il pourra être inscrit sur la feuille d'engagement un nombre maximum de 12 joueurs. Le nombre minimum de joueurs inscrits sur la feuille d'engagement sera de 9.

LA COUPE DE FRANCE DE FOOTBALL A 11

La Coupe de France de foot à 11 est destinée aux sélections des meilleurs joueurs de chaque Ligue.

La Ligue pourra présenter au maximum 1 équipe par Zone sportive de sa Ligue. Cette équipe doit recevoir la validation de la Ligue.

En fonction de la dynamique régionale, la commission peut accorder le droit aux régions d'inscrire deux équipes dans une zone.

Un effectif de 15 joueurs Pourrat-être inscrit pour la compétition avec un minimum de 13 joueurs sur la fiche d'engagement. Elle concerne la catégorie adulte (18 ans et +)

3^{EME} PARTIE : LES LOIS DU JEU A 5

Le règlement s'inscrit dans le programme du Sport Adapté Jeune. La compétition est ouverte dans chacune des classes pour les catégories moins de 16. Les plateaux s'effectueront à l'échelon de la Ligue. Elle ne donne pas lieu à un championnat de France.

LE TERRAIN

- Terrain de 45 m x 25. (4 terrains possibles sur une surface de football à 11)
- La taille des buts : 3m60x1m80
- 4 plots ou piquets placés chacun à 6 m de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent, sans tracé particulier, de déterminer les 2 surfaces de réparation

Remarque : Dans cette zone seulement, le gardien de but aura le droit de jouer à la main.

LES EQUIPES

- Une équipe se compose de 5 joueurs (garçons ou filles) dont un gardien de but
- Chaque équipe peut comporter jusqu'à 3 remplaçants maximum
- Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre.

Le ballon est sphérique et en cuir ou en autre matière officialisée. Son poids sera de 390 à 350 g au moins (taille 4) et sa circonférence de 66 cm au plus et 63,5 cm au moins.

Remarque : Un match ne peut se dérouler si une équipe présente moins de 4 joueurs.

LES REGLES

- Tous les coups francs sont directs
- Pas de hors-jeu
- Coup de pied de réparation (pénalty) à 6m si l'arbitre considère la faute grave
- Coup d'envoi, coup franc, corner : joueurs à une distance de 6 m
- Sur une passe au gardien et une rentrée de touche d'un de ses partenaires, celui-ci ne peut s'en saisir à la main
- Pas de buts direct sur le coup d'envoi
- La rentrée de touche s'effectuera à la main à l'endroit où le ballon est sorti
- Les dégagements du gardien se feront uniquement à la main dans sa surface sauf pour les 6m.
- Sur un dégagement du gardien à la main, si le but est marqué directement. Celui-ci est refusé et on procède à une remise en jeu au 6 M.
- Protège-tibias obligatoires
- Ballon n° 4

DUREE DES RENCONTRES

Référence aux principes généraux (B. temps de jeu autorisé)

EQUIPEMENT

Les joueurs devront être munis obligatoirement de maillot, short, chaussettes, protège tibias et chaussures à crampons pour participer aux rencontres

Chaque équipe devra avoir 2 jeux de maillots de couleurs différentes.

ARBITRAGE DE LA COMPETITION

Les rencontres seront arbitrées par des arbitres FFSA.

Les équipes devront être présentes au moins 5 minutes avant le début de la rencontre. Toute équipe n'étant pas présente à l'horaire prévu sera déclarée immédiatement forfait.

RENCONTRES FINALES

A l'issue des poules, les équipes effectueront des matchs de classement.

En cas d'égalité à l'issue des rencontres, il sera procédé à une épreuve de tirs aux buts. 3 tirs aux buts par équipe. En cas d'égalité, c'est le principe de la mort subite, la première équipe qui rate a perdu, à nombre égal de tirs.

4^{EME} PARTIE : LES LOIS DU JEU A 7

Loi 1 : Le terrain de jeu

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :

- longueur : 50 à 75 mètres
- largeur : 45 à 55 mètres

Ces dimensions correspondent à un demi-terrain à onze.

Dimensions des buts : 6 m x 2,10 m.

Les buts doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule.

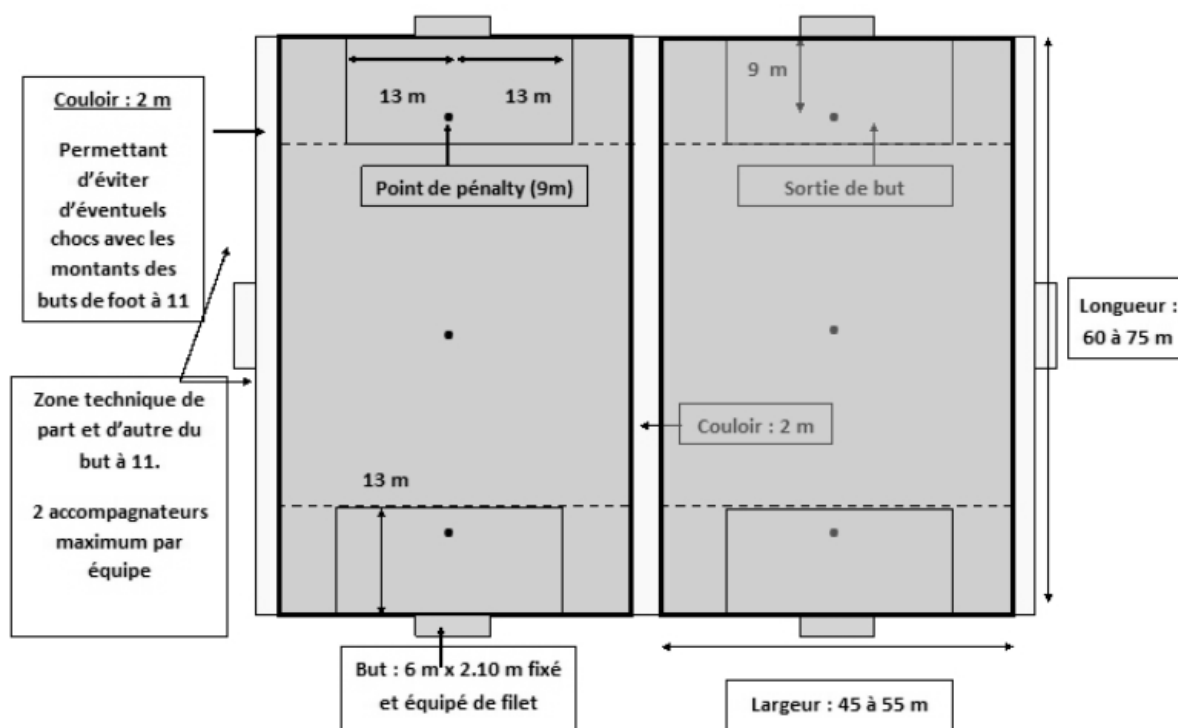
Les rayons du cercle central : 6 m - penalty : 9 m - ligne de but : 5 m.

Il est recommandé d'utiliser si possible la moitié d'un terrain réglementaire, voire simultanément les deux moitiés, en prévoyant une zone neutre entre les deux terrains ainsi constitués (3m).

Surfaces de jeu autorisées : pelouse, synthétique.

Le banc exemplaire :

- Les remplaçants
- Le staff licencié à la FFSA
- 1 seul entraîneur peut-être debout.



Loi 2 : Le ballon

Le ballon est sphérique et en cuir ou en autre matière officialisée. Son poids sera de 450 à 410 g au moins (taille 5) et sa circonférence de 70 cm au plus et 68 cm au moins

Hormis en championnat de France, l'équipe qui reçoit fournit le ballon qui sera approuvé par l'arbitre.

Loi 3 : Nombre de joueurs

Une équipe se compose de 7 joueurs (garçons ou filles) dont un gardien de but sur le terrain plus 5 remplaçants. Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et se présenter à l'arbitre.

Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.

Remarque

Un match ne peut se dérouler si une équipe présente moins de 6 joueurs.

Loi 4 : Arbitre

Il prendra une décision dans tous les cas litigieux. Toutes ses décisions à propos de question de fait, sont sans appel. Par exemple, s'il accorde un but qu'il juge régulièrement marqué, le but reste valable envers et contre tout.

- Il peut toujours revenir sur sa décision, pour autant que le jeu n'est pas repris
- Il est le seul chronométreur de la partie
- Il peut arrêter la partie si ses pouvoirs ne restent pas entiers.
- Il arrête temporairement le match, si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé et le fait transporter hors du terrain.
- Il laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage et sanctionne la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas.
- Il prendra les mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. Il notera les faits sur sa carte d'arbitrage, le tout étant reporté sur la feuille de match à la fin de la rencontre.

Loi 5: Arbitres assistants

2 **arbitres assistants** souhaitables, aideront l'arbitre.

Les **arbitres assistants** doivent suivre les consignes de l'arbitre et l'aider à contrôler le match en accord avec les Lois du Jeu. Ils ne doivent pas marquer leur dissentiment à son égard. Ils veilleront à signaler sans hésitation et sans ambiguïté. L'arbitre doit pouvoir se reposer entièrement sur eux pour ce qui est de leurs attributions.

Loi 6 : Durée de la partie

CF le tableau des temps de jeu par tranche d'âge.

Attention

Jamais de prolongation ; en cas d'égalité si qualification indispensable, 5 joueurs de chaque équipe, **ayant terminé le match**, tirent un coup de pied au but (du point du penalty). Pour cette épreuve, l'arbitre effectue un tirage au sort pour déterminer l'équipe qui débute. Le capitaine vainqueur du tirage a la possibilité de choisir, soit débiter l'épreuve, soit laisser l'équipe adverse commencer. En cas d'égalité au terme des 5 tirs de chaque équipe, l'épreuve continue dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tirs.

Loi 7 : Coup d'envoi

Le capitaine favorisé par le sort choisit obligatoirement le camp.

Les joueurs de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront s'approcher à moins de 6 mètres du ballon jusqu'à ce que le coup d'envoi ait été donné.

En classe ABC : un but ne peut-être marqué directement sur coup d'envoi

Loi 8 : Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand il a dépassé entièrement les limites du champ de jeu soit à terre soit en l'air ou quand la partie est arrêtée (Donc, le ballon peut être hors du jeu alors qu'il se trouve sur le champ de jeu). Cet apparent paradoxe provient de la confusion entre le ballon hors du jeu et hors du champ de jeu. Le ballon est en jeu tant que l'arbitre n'a pas pris de décision.

Le ballon reste en jeu s'il touche la barre, le montant, le drapeau ainsi que les arbitres, sans sortir du champ de jeu.

D'autre part, on ne peut jamais accorder un coup franc si le ballon n'est plus en jeu, mais seulement notifier un avertissement ou une expulsion.

Loi 9 : But marqué

Le but est valable lorsque le ballon a franchi entièrement la ligne de but, entre les montants et sous la barre transversale.

Si un attaquant jette ou **joue volontairement de la main** ou du bras le ballon qui pénètre dans les filets le but n'est pas valable.

Si un défenseur jette dans ses buts (sauf sur une rentrée de touche), joue ou frappe le ballon de la main ou du bras, le but est valable.

Le but ne peut être marqué directement sur un dégagement à la main du gardien.

Loi 10 : Hors-jeu

Pour la classe BCD, Le hors jeu se mesure à partir de la ligne médiane.

Pour la Classe ABC, Le hors jeu se mesure à partir de la ligne des 13 mètres adverses

Un joueur n'est jamais hors-jeu s'il n'est pas plus avancé que le ballon au moment où celui-ci lui est adressé par un partenaire. Il n'est pas hors-jeu non plus :

1. s'il a au moins deux adversaires plus rapprochés que lui de leur propre ligne de but,
2. s'il ne se trouve simplement qu'en position de hors-jeu,
3. s'il reçoit directement le ballon sur un coup de pied de but,
4. s'il reçoit directement le ballon sur un coup de pied de coin,
5. s'il reçoit directement le ballon sur une rentrée de touche,
6. s'il reçoit directement le ballon sur une balle à terre.

Un joueur qui se trouve simplement en position de hors-jeu ne sera pas pénalisé, si dans cette position, il n'influence pas le jeu, ne gêne pas un adversaire, ne tente pas d'obtenir un avantage de sa position. L'arbitre laissera le jeu se dérouler.

Loi 11 : Fautes et comportement antisportif

- a) Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire
- b) Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire
- c) Sauter sur un adversaire
- d) Charger un adversaire
- e) Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- f) Bousculer un adversaire
- g) Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
- h) Tenir un adversaire
- i) Cracher sur un adversaire
- j) Toucher délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)

L'arbitre, appréciant la gravité de la faute, pourra accorder à l'équipe adverse, soit un coup franc direct, soit un coup de pied de pénalité qui sera donné, face au but, à une distance de 13 mètres, lorsqu'un joueur, en dehors de sa surface de réparation mais dans son propre camp commet l'une des 10 fautes précédentes

Il en sera de même pour les fautes suivantes après que le joueur fautif aura reçu un avertissement :

Enfreindre avec persistance les lois du jeu

Désapprouver en paroles ou en actes les décisions de l'arbitre

Se rendre coupable d'un comportement antisportif

Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers,

Agir volontairement contre l'esprit du jeu, par exemple en jouant le ballon avec la main pour arrêter une attaque adverse ou en passant un croc-en-jambe à un adversaire alors qu'il se trouve débordé.

Carton blanc :

Le carton blanc a pour objet de sanctionner un joueur qui de par son comportement met en difficulté son équipe. Après avoir averti l'entraîneur du sportif, l'arbitre pourra donner un carton blanc au joueur ce qui entraîne :

- Exclusion temporaire décidée par l'arbitre d'une durée qui sera fonction du temps de jeu.
 - 2 minutes pour des périodes de matchs de 10 minutes
 - 3 minutes pour une durée de 20 minutes
 - 4 minutes pour des périodes de 30 minutes

L'équipe jouera en infériorité numérique pendant toute la durée de l'exclusion temporaire.

Loi 12 : Coups francs

On dit communément qu'un joueur a commis un coup franc. C'est une expression fâcheuse. Il faut dire "un joueur a commis une faute".

Le coup franc est la sanction de la faute : le ballon est donné à l'équipe adverse qui le joue, ballon arrêté, avec l'accord de l'arbitre.

Les adversaires se placent à 6 mètres du ballon.

Tous les coups francs sont directs à l'exception de la passe directe au gardien et du dégagement du gardien au pieds qui est sanctionné par un coup franc indirect sur la ligne des 13 mètres perpendiculairement à la faute commise

Loi 13 : Coup de pied de réparation et coup de pied de pénalité

Le coup de pied de réparation est tiré à 9 mètres.

Si un joueur de l'équipe qui défend commet intentionnellement hors de sa surface de réparation une des 10 fautes importantes (cf. ci-dessus de a à j), "un coup de pied de pénalité" pourra être ordonné par l'arbitre. Il sera donné dans les mêmes conditions que le coup de pied de réparation, mais à une distance de 13 mètres de la ligne de but adverse, face au but et sans mur.

Tous les joueurs se tiennent dans le champ de jeu, en dehors de la surface des 13 mètres.

Le gardien doit rester sur la ligne de but, entre les montants. Le gardien peut se déplacer sur sa ligne de but, voire sautiller, mais il ne peut pas avancer tant que le ballon n'a pas été botté. Si le but est marqué malgré cette infraction, il doit être accordé. Sinon, le coup de pied de réparation est à recommencer.

Loi 14 : Rentrée de touche

Lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, soit à terre, soit en l'air, la remise en jeu est accordée à l'équipe du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Le joueur doit avoir au moins partiellement les deux pieds soit sur la ligne de touche, soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne.

Le ballon, doit être tenu des deux mains, lancé depuis la nuque et par-dessus la tête.

Si le ballon pénètre directement dans le but adverse sur rentrée de touche, le but n'est pas valable. Le jeu reprend par un coup de pied de but.

Pas de hors-jeu sur rentrée de touche

Loi 15 : Coup de pied de but (6 m)

Le ballon sera remis en jeu par coup de pied de but lorsqu'il est entièrement sorti du terrain par la ligne de but (en dehors des buts) soit à terre, soit en l'air après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante.

Pour l'exécution, le ballon sera placé à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation. Le ballon sera envoyé dans le jeu par un joueur de l'équipe défendante. Il ne sera en jeu qu'une fois dépassée la ligne des 13 mètres (surface de réparation football à 11).

Pour l'exécution, les joueurs de l'équipe adverse devront se trouver en dehors de la surface des 13 mètres.

Loi 16 : coup de pied de coin (corner)

Le coup de pied de coin est accordé quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but soit à terre, soit en l'air, touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante.

Le ballon est placé à l'intérieur du quart de cercle de 1 mètre.

Les adversaires se tiennent au moins à 6 mètres du ballon.

Le but est valable si le ballon pénètre directement dans les filets adverses.

Pas de hors jeu, sur coup de pied de coin, mais cette loi devient applicable dès que le ballon a été touché par

un joueur autre que le tireur du corner.

Loi 17 : Le gardien de but

Le gardien ne peut se saisir du ballon à la main dans sa surface de réparation que dans deux cas bien précis :

1. si son partenaire lui transmet le ballon autrement que du pied
2. si le ballon vient directement de l'adversaire.

Dégagement du gardien obligatoirement à la main

Loi 18 : Equipement des joueurs

- une culotte courte ou short
- une paire de bas
- une paire de chaussures de football adaptée à la surface de jeu
- un maillot numéroté

***Le port des protège tibias est obligatoire (ils doivent être entièrement recouverts par les bas).**

La couleur du maillot du gardien de but devra être différente de celle des deux équipes en présence et de l'arbitre.

Le gardien de but peut porter une casquette à visière non rigide, ainsi que des gants ou un pantalon spécifique à sa fonction.

Les collants sont autorisés à condition qu'ils soient portés en dessous de l'équipement officiel. Comme dans le foot à 11, le port d'objets dangereux (montre-bracelet, ...) est interdit.

Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons multiples ; les chaussures de basket et de tennis sont tolérées.

5^{EME} PARTIE : LES LOIS DU JEU A 11

De part sa complexité les compétitions de football à 11 sont réservées aux joueurs de la classe BCD

Loi 1

• Le terrain

Quatorze mesures à connaître :

- 2 120 à 90m : ligne de touche
- 2 90 à 45m : ligne de but
- 2 16,50m : surface de réparation
- 2 11m : point de réparation : ligne de touche
- 2 9,15m : cercle central et arc de Surface de réparation
- 2 7,32m : longueur intérieure des buts
- 2 5,50m : surface de but
- 2 1,00m : quart de cercle de la surface de coin
- 2 0,12m : largeur maximum des barres, montants de but et lignes
- 2 2,00m : départ de la ligne des photographes derrière le piquet de coin
- 2 3,50m : arrivée de cette ligne derrière la ligne marquant la surface de but
- 2 6;00m : distance de cette ligne derrière les buts

Le terrain doit être tracé et posséder ses quatre drapeaux de coin, de 1,50 mètre de hauteur minimum.

L'arbitre ne peut prendre la responsabilité de jouer sur un terrain non tracé.

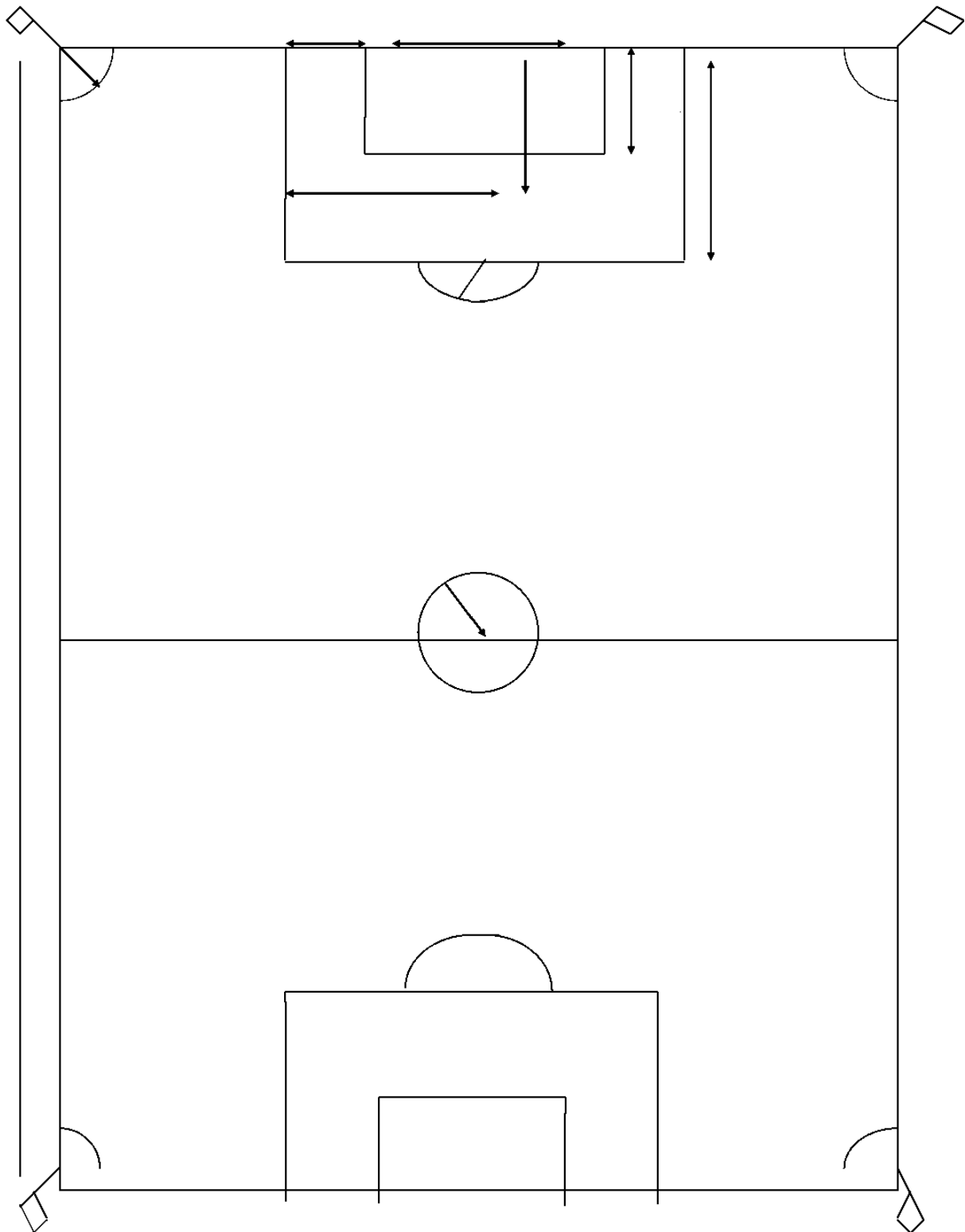
Les lignes délimitant le terrain font partie des surfaces qu'elles délimitent

Les lignes intérieures font également partie des surfaces intéressées.

Seul l'arbitre, et à tout moment, a le droit de déclarer le terrain impraticable ; il le fera quand :

- Le démarrage devient impossible,
- Les joueurs peuvent se blesser en tombant
- En cas de brouillard (après avoir placé les assistants à leur piquet de coin respectif, s'ils ne se voient pas, le match n'a pas lieu ou est interrompu. Attente maximale de 45 minutes)
- Les conditions atmosphériques (exemple : orage violent, terrain inondé, etc.)
- En un mot, quand le jeu ne peut plus se pratiquer normalement, ni être contrôlable. Surface de jeu : pelouse ou synthétique

• Le terrain de jeu Football à 11



Loi 2

• Le ballon

Le ballon sera sphérique : l'enveloppe extérieure sera en cuir ou en une autre matière approuvée. Aucune matière susceptible de constituer un danger pour les joueurs ne pourra être utilisée dans sa confection.

Le ballon aura une circonférence de 70 cm au plus et de 68 cm au moins. Il pèsera au début de la partie 450g au plus et 410g au moins. La pression devra être comprise entre 0,6 et 1,1 atmosphère (600 à 1100g/cm² au niveau de la mer).

Il ne pourra être changé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

Loi 3

• Nombre de joueurs

11 joueurs au maximum (garçons ou filles) sur le terrain de jeu, dont un gardien de but.

Le gardien de but, durant la partie, pourra être remplacé par un de ses partenaires ; il faut que l'arbitre soit préalablement averti par le capitaine. Le remplacement s'effectue à un arrêt de jeu.

Un joueur peut être remplacé à n'importe quel moment de la partie et pour n'importe quel motif, sauf exclusion. 4 remplaçants au maximum sont autorisés. Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre.

En cas d'organisation de poules de brassage, tous les joueurs devront obligatoirement jouer la ou les rencontres qui permettront de mettre en place les poules de niveau.

Loi 4

• Equipement des Joueurs

L'équipement des joueurs est prévu ainsi :

-une culotte courte ou short

-une paire de bas

-une paire de chaussures (elles ne doivent pas être munies de métal même recouvert) un maillot numéroté

***Le port des protège tibias est obligatoire (ils doivent être entièrement recouverts par les bas)**

La couleur du maillot du gardien de but devra être différente de celle des deux équipes en présence et de l'arbitre.

Le gardien de but peut porter une casquette à visière non rigide, ainsi que des gants ou un pantalon spécifique à sa fonction.

Les collants, voire même survêtements, sont autorisés à condition qu'ils soient portés en dessous de l'équipement officiel.

Le port d'objets dangereux (montres bracelets, ...) est interdit.

Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons multiples ; les chaussures de basket et de tennis sont tolérées.

Loi 5

• L'arbitre

Il prendra les décisions dans tous les cas litigieux. Toutes ses décisions à propos de questions de fait sont sans appel. Par exemple, s'il accorde un but qu'il juge régulièrement marqué, le but reste valable envers et contre tout

Il peut toujours revenir sur sa décision, pour autant que le jeu n'ait pas repris

Il est le seul chronométrateur de la partie

Loi 6

• Les Arbitres assistants

2 arbitres assistants seront désignés. Ils auront pour mission de signaler sous réserve de décision de l'arbitre :

- que le ballon est sorti du jeu
- l'équipe à laquelle revient le coup de pied de coin, le coup de pied de but ou la rentrée de touche
- si l'on désire un remplacement.

Ils aideront également l'arbitre à contrôler le jeu en application des lois. En cas d'ingérence non justifiée ou de conduite répréhensible d'un arbitre assistant, l'arbitre renoncera à ses services et prendra ses dispositions pour le faire remplacer. (Il portera ce fait à la connaissance de l'organisme compétent).

Les arbitres assistants seront munis de drapeaux fournis par le club sur le terrain duquel a lieu le match.

Un dirigeant sera amené à assister l'arbitre à défaut d'assistants officiels.

Loi 7

• Durée de la partie

- 2 périodes de 45 minutes, entrecoupées d'un repos de 15 minutes maximum.

En cas de plusieurs matchs dans la journée, le temps de jeu cumulé ne peut dépasser la durée autorisée par jour

Le temps perdu accidentellement ou intentionnellement doit être ajouté au temps réglementaire. De plus, l'arbitre décomptera 30 seconds minimums pour chaque remplacement et 1 minute minimum pour faire transporter un joueur blessé hors du terrain

Si une faute est sifflée dans les dernières secondes de chaque période, l'exécution de la sanction correspondante n'aura pas lieu au-delà du temps réglementaire, sauf s'il s'agit d'un penalty.

Loi 8

• Coup d'envoi

Le capitaine favorisé par le sort choisit obligatoirement le camp.

L'arbitre doit impérativement se placer derrière le ballon et à gauche du cercle central, à 5 mètres en retrait de la ligne médiane afin de ne pas gêner les joueurs et pouvoir contrôler la régularité du coup d'envoi.

Joueurs dans leur propre camp.

Après la mi-temps, les équipes changeront de camp et le coup d'envoi sera donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas bénéficié du coup d'envoi au commencement de la partie.

Loi 9

• Ballon en jeu et Hors du Jeu

Le ballon est hors du jeu quand il a dépassé entièrement les limites du champ de jeu soit à terre ou soit en l'air ou quand la partie est arrêtée. Donc, le ballon peut être hors du jeu alors qu'il se trouve sur le champ de jeu.

Cet apparent paradoxe provient de la confusion entre le ballon hors du jeu et hors du champ de jeu. Le ballon est en jeu tant que l'arbitre n'a pas pris de décision.

Le ballon reste en jeu s'il touche la barre, le montant, le drapeau ainsi que les arbitres, sans sortir du champ de jeu.

Loi 10

• But Marqué

Le but est valable lorsque le ballon a franchi entièrement la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale.

Si un attaquant jette ou joue volontairement de la main ou du bras le ballon qui pénètre dans les filets le but n'est pas valable.

Si un défenseur jette dans ses buts (sauf sur une rentrée de touche), joue ou frappe le ballon de la main ou du bras, le but est valable.

Loi 11

- **Le Hors-Jeu**

1. Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant dernier adversaire sauf :
 - s'il se trouve dans sa propre moitié de terrain ou
 - s'il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire
 - s'il se trouve à la même hauteur que les deux derniers adversaires
2. Un joueur sera déclaré hors-jeu et sanctionné comme tel, seulement si l'arbitre estime qu'au moment où le ballon touche un de ses coéquipiers ou est joué par celui-ci, il prend une part active au jeu :
 - en intervenant dans le jeu
 - en influençant un adversaire
 - en tirant un avantage de cette position
3. Un joueur ne sera pas déclaré hors-jeu par l'arbitre
 - s'il ne se trouve simplement qu'en position de hors-jeu, ou
 - s'il reçoit directement le ballon lors d'un coup de pied de but, d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche.
4. Si un joueur est déclaré hors-jeu, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise, à moins que celle-ci n'ait été commise dans la surface de but adverse auquel cas le coup franc indirect sera exécuté d'un point quelconque de la surface de but dans laquelle la faute a été commise.
5. Le hors-jeu ne doit pas se juger au moment où le joueur en cause reçoit le ballon mais bien au moment où le ballon lui est envoyé par un de ses partenaires. Un joueur qui ne se trouve pas en position de hors-jeu lorsqu'un de ses partenaires lui fait une passe ou botte un coup franc, ne devient pas hors-jeu s'il se porte en avant durant la trajectoire du ballon.

Loi 12

- **Fautes et comportement antisportif**

Le rôle de l'arbitre est de réprimer à bon escient les actions déloyales, les incorrections et les violences. La faute ne doit être sanctionnée que si elle est intentionnelle, mais à condition de constituer, en même temps un avantage pour l'équipe adverse.

Toutefois, l'application du principe de l'avantage ne doit pas être une cause de désordre et prétexte à laisser le jeu dégénérer.

A faute importante, sanction importante. A faute légère, sanction légère.

Le coup franc indirect et l'avertissement sont des sanctions légères.

Le coup franc direct et l'exclusion sont des sanctions importantes.

Il y a 10 fautes importantes qui provoquent un coup franc direct. Si ces fautes sont commises par un défenseur dans sa surface de réparation quelle que soit la position du ballon en jeu, le coup franc direct est transformé en coup de pied de réparation.

- **Passe au gardien (complément loi 11)**

Chaque fois qu'un joueur botte délibérément le ballon en direction du gardien de but de son équipe, ce dernier n'est pas autorisé à le toucher avec les mains. Cependant, si le gardien de but touche le ballon avec les mains, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise, sous réserve des circonstances particulières de la Loi VIII.

Précisions

1. Le verbe "botter", cité dans le texte précédent, se réfère uniquement à l'action, commise par un joueur, de jouer le ballon avec un pied ou avec les pieds.
2. La déviation du ballon, au moyen d'un pied ou des deux, est permise pour autant qu'elle ne soit pas intentionnelle (déviation involontaire ou mauvaise reprise d'un coéquipier).
3. Lorsqu'un coéquipier botte délibérément le ballon non pas en direction du gardien (par exemple à côté des buts) mais de manière à ce que celui-ci puisse s'en saisir, l'esprit des Lois incite à considérer cette action comme une passe intentionnelle vers le gardien. Par conséquent, si dans une telle situation, le gardien touche le ballon avec les mains, il convient d'attribuer un coup franc indirect à l'équipe adverse.

Loi 13

- **Coups Francs**

On dit communément qu'un joueur a commis un coup franc. C'est une expression fâcheuse. Il faut dire "un joueur a commis une faute".

Le coup franc est la sanction de la faute : le ballon est donné à l'équipe adverse qui le joue librement, lorsqu'il est arrêté à l'endroit de la faute.

Loi 14

- **Le Coup de Pied de Réparation**

Un coup de pied de réparation sera donné du point de réparation et avant qu'il ne soit botté, tous les joueurs, à l'exception de celui qui doit donner le coup et du gardien de but adverse, devront se tenir à l'intérieur du terrain de jeu, derrière le ballon et en dehors de la surface de réparation et à 9m15 au moins du point de réparation. Le gardien de but adverse devra rester sur sa propre ligne de but entre les montants de but (il pourra bouger sur sa ligne) jusqu'à ce que le coup ait été botté.

Le joueur bottant le coup devra envoyer le ballon vers l'avant et ne pourra le rejouer qu'après qu'il aura été touché ou joué par un autre joueur. Le ballon sera considéré comme en jeu aussitôt qu'il aura été botté vers l'avant.

Un but pourra être marqué directement sur un coup de pied de réparation accordé à l'expiration de la première **période** ou de la partie. En cas de nécessité, la durée du jeu pourra être prolongée à la fin de la première **période** ou de la partie pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.

Loi 15

- **La Rentrée de Touche**

Remise en jeu accordée à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Le joueur doit faire face au terrain. Il ne doit pas se trouver à plus d'un mètre de la ligne de touche lorsqu'il effectue la remise en jeu sinon la rentrée de touche est à recommencer par l'équipe adverse.

Il doit avoir au moins partiellement les deux pieds soit sur la ligne de touche, soit sur la bande extérieure à cette ligne.

Il doit tenir le ballon des deux mains.

Le joueur lance le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête.

Le joueur ne doit pas jouer à nouveau le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.

Si le ballon pénètre directement dans le but adverse sur rentrée de touche, le but n'est pas valable. Le jeu est repris par un coup de pied de but. S'il s'agit de son propre but, le jeu est repris par un corner.

Pas de hors-jeu sur rentrée de touche.

Loi 16

- **Le Coup de Pied de But (6m)**

Coup de pied placé accordé quand le ballon est sorti par un attaquant au-delà de la ligne de but adverse.

Le ballon est placé à un point quelconque de la surface de but.

Les adversaires se tiennent en dehors de la surface de réparation.

Le ballon ne sera en jeu que lorsqu'il aura franchi entièrement la surface de réparation. Le but marqué sur coup de pied de but est valable contre l'équipe adverse.

Pas de hors-jeu sur coup de pied de but.

Loi 17

- **Le Coup de Pied de Coin (corner)**

Coup de pied placé accordé quand le ballon est sorti par le défenseur au-delà de sa propre ligne de but.

Le ballon est placé à l'intérieur du quart de cercle de 1m.

Les adversaires se tiennent au moins à 9,15 m du ballon. Le but est valable si le ballon pénètre directement dans les filets.

Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé.

Pas de hors-jeu sur coup de pied de coin, mais cette loi devient applicable dès que le ballon a été touché par un joueur.

6^{EME} PARTIE : LES LOIS DU JEU DU FUTSAL

Ce championnat s'adresse par ses difficultés techniques, stratégiques et sa complexité réglementaire principalement aux joueurs Séniors

Loi 1 : terrain de jeu

Dans un gymnase de type C, sur un terrain de handball

- Dimensions :
 - Longueur de 25 à 42 m
 - Largeur de 15 à 25 m
- Point de réparation à 6 m du milieu des montants du but
- Second point de réparation à 10 m
- Zones de remplacement
Parties situées sur la ligne de touche côté des bancs des équipes lieu où les joueurs entrent et sortent à chaque remplacement
- Buts :
 - Buts de hand-ball (3x2)
 - Les buts doivent être fixés au sol et sécurisés
- Surface de jeu
La surface de jeu doit être lisse, dépourvue d'aspérités

Loi 2 : le ballon

Ballon spécifique en cuir ou dans une autre matière adéquate. (le ballon de feutre n'est pas autorisé (entre 62 et 64 de circonférence et entre 400 et 440 gr)

Loi 3 : nombre de joueurs

- Chaque équipe est composée de 5 joueurs (garçons ou filles) sur le terrain, dont 1 gardien de but. Le match sera arrêté si une équipe ne présente plus que 3 joueurs sur le terrain.
- Le nombre maximum de remplaçants autorisé est de 7 joueurs.
- Le nombre de remplacements est illimité pendant la durée du match, un joueur remplacé peut revenir sur le terrain.
- Tout remplacement est soumis à l'autorité de l'arbitre
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain et prend la place du remplacé.

Loi 4 : Equipement des joueurs

- Port des protège-tibias obligatoire

Loi 5 : Arbitre

- L'autorité de l'arbitre, il veille à l'application des lois du jeu

Loi 6 : Deuxième arbitre

- ✓ Il couvre le côté opposé de celui de l'arbitre
- ✓ Il aide l'arbitre à l'application des lois
- ✓ Il peut arrêter le jeu pour toute infraction
- ✓ Il s'assure que les remplacements sont effectués correctement

Loi 7 : Chronométrateur et troisième arbitre

Chronométrateur

- ✓ Veille à ce que le match dure le temps stipulé, enclenche et arrête tous les arrêts de jeu.
- ✓ Supervise la période de 2 minutes effectives infligée comme punition à un joueur exclu
- ✓ Assure le chronométrage des temps morts
- ✓ Annonce la fin de la première mi temps, la fin du match, la fin de la prolongation, la fin d'un temps mort.
- ✓ Comptabilise les temps morts, les cinq premières fautes commises par chacune des équipes lors de chaque mi-temps

Troisième arbitre

- ✓ Assiste le chronométrateur

Loi 8 : Durée du match

- Le match se déroule en 2 périodes de 20 mn avec un temps décompté pour la classe BCD. Le temps n'est pas décompté pour la classe ABC.
- Si plusieurs matches dans la journée, la durée des périodes doit être réduite.

Loi 9 : coup d'envoi et reprise de jeu

- Idem football à 11-adversaires à 3 m

Loi 10 : ballon en jeu et hors du jeu

- Idem football à 11
- Lorsque le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche pour l'adversaire

Loi 11 : But marqué

- Idem football à 11 et à 7

Loi 12 : fautes et comportement antisportif

- Coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise
- Un penalty est accordé quand la faute est commise dans la surface de réparation
- Un joueur exclu ne peut plus participer à la rencontre. Il pourra être remplacé 2 mn après son exclusion.
- Si l'équipe en supériorité numérique marque, l'équipe en infériorité numérique peut faire rentrer un remplaçant avant la fin des 2 mn.

Loi 13 : coups francs

- Coup franc indirect, en fonction de l'infraction
- Coup franc direct
- Si le ballon pénètre directement, le but est accordé
- Tous les joueurs adverses doivent se tenir à 5 m du ballon

Loi 14 : cumul de fautes

- Tous les coups francs directs (loi 12) sont des fautes cumulées
- Les 5 premières fautes de chaque équipe sont enregistrées
- A compter de la 6^{ème} faute, le coup franc est tiré sans mur avec l'intention de marquer directement (second pointe de réparation ou à l'endroit de la faute, au choix du tireur).

Loi 15 : coup de pied de réparation

- Idem foot à 11
- Tous joueurs doivent se trouver à 5m du point de réparation.

Loi 16 : rentrée de touche au pied

- Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche
- Le ballon doit être placé sur la ligne de touche
- Le joueur exécutant la rentrée de touche doit avoir partiellement les 2 pieds sur la ligne de touche, soit sur la bande extérieure à cette ligne
- Les joueurs adverses doivent se situés à 5m
- Pour la Classe BCD, Le joueur à 4 secondes pour jouer la touche.
- Poule classe ABC, le temps n'est pas limité

Loi 17 : dégagement du ballon

- Le dégagement est la manière de remettre ballon en jeu après une sortie de but
- Le but ne peut être marqué sur un dégagement
- Le gardien doit remettre le ballon à la main
- Pour la classe BCD uniquement Le gardien ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- Pour la classe ABC le gardien doit renvoyer le ballon dans sa moitié de terrain
- Pour la Classe BCD, Le dégagement doit être exécuté dans les 4 secondes à compter ou le gardien prend possession du ballon.
- Poule classe ABC, il n'y a pas de limite de temps

Loi 18 : coup de pied de coin

- Idem football à 11
- Les joueurs adverses doivent se tenir à 5m.
- Pour la Classe BCD, Le joueur à 4 secondes pour exécuter le coup pied de coin
- Poule classe ABC, le temps n'est pas limité

La commission nationale s'offre la possibilité d'apporter des modifications à la réglementation nationale en cours de paralympiade.

7^{EME} PARTIE : COMMISSION DE LITIGE

RECLAMATIONS DES EQUIPES

Lors d'un championnat de France, en cas de contestation sur les résultats ou le déroulement d'une épreuve, la contestation devra être formulée obligatoirement par écrit, accompagnée d'un dépôt de garantie de 50 € à l'ordre de la FFSA. Cette réclamation devra être déposée auprès de la commission sportive nationale qui convoquera aussitôt la commission de d'appel. Le demandeur, qui sera une personne licenciée à la FFSA, aura la possibilité de présenter au juge arbitre ou à la commission en charge de la compétition toutes les preuves en sa possession afin d'appuyer sa demande. En cas de prise en compte de la réclamation, le dépôt de garantie sera restitué au demandeur. En cas de rejet, le dépôt de garantie sera conservé par la FFSA. Les modalités relatives au dépôt d'une contestation (durée, supports...) peuvent varier et seront déterminées par chaque discipline (commission sportive nationale).

Les réclamations concernant l'éligibilité ou la classification d'un sportif lors d'une compétition nationale sont à adresser à la FFSA par une personne licenciée à la FFSA et accompagnées d'un dépôt de garantie de 100 € à l'ordre de la FFSA. La commission nationale d'éligibilité et de classification statuera sur le bien-fondé de la réclamation. Dans le cas de prise en compte de celle-ci le montant sera restitué au réclamant, dans le cas contraire il sera conservé par la Fédération.

SANCTIONS DES EQUIPES

La commission nationale est seule juge pour la planification et l'organisation des compétitions football udu sport adapté.

Toutes conduites qui seront contraires à l'esprit sportif ou contraire à l'éthique de la fédération précisée dans les règlements généraux se verra sanctionnée en fonction de la gravité de situation.

Exemple de conduite antisportive :

- Manipuler les joueurs pour manifester son mécontentement (refus de jouer)

8^{EME} PARTIE : LES ANNEXES

A. FEUILLE DE MATCH



Foot à 5

PHASE

Score

Equipe 1 :

Score

Equipe 2 :

Temps de jeu

Date :
Score

Heure :

Terrain :

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 1 :							Equipe 2 :						
N°	N° licence	Nom	Prénom	CAP	CJ	CR	N°	N° licence	Nom	Prénom	CAP	CJ	CR
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						

Signature du Capitaine

Signature du Capitaine

Signature de l'Arbitre

Observations, blessés et réserves d'après match

Signature du Capitaine

Signature de l'Arbitre



Foot à 7

PHASE

Score

Equipe 1 :		
------------	--	--

Score

Equipe 2 :		
------------	--	--

Temps de jeu

Date :

Heure :

Terrain :

Score

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 1 :							Equipe 2 :						
N°	N° licence	Nom	Prénom	CAP	CJ	CR	N°	N° licence	Nom	Prénom	CAP	CJ	CR
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						

Signature du Capitaine

Signature du Capitaine

Signature de l'Arbitre

Observations, blessés et réserves d'après match

Signature du Capitaine

Signature de l'Arbitre



Foot à 11

PHASE

Score

Score

Equipe 1 :		
Equipe 2 :		

Date :

Heure :

Temps de jeu

Terrain :

Score

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 1 :						Equipe 2 :							
N°	N° licence	Nom	Prénom	CAP	CJ	CR	N°	N° licence	Nom	Prénom	CAP	CJ	CR
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
13							13						
14							14						
15							15						

Signature du Capitaine

Signature du Capitaine

Signature de l'Arbitre

Observations, blessés et réserves d'après match

Signature du Capitaine

Signature de l'Arbitre

B. TABLEAU DE MATCH EN FONCTION DU NOMBRE D'EQUIPES

Arbitre(s):

Terrain :

Horaire :

CLASSE :

Phase :

Temps de jeu :

Couleurs : /

_____ /

Arbitre(s):

Terrain :

Horaire :

CLASSE:

Phase :

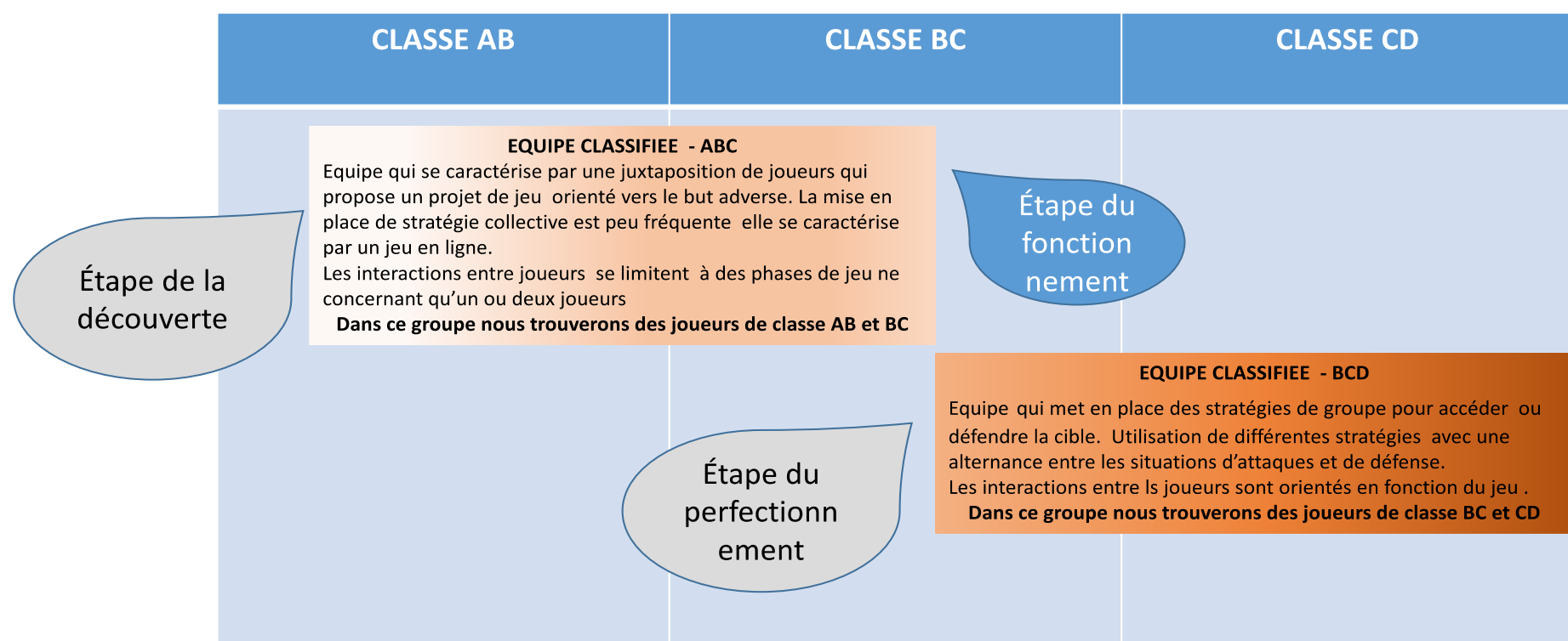
Temps de jeu :

Couleurs : /

_____ /

C. REPERES DE LA CLASSIFICATION D'EQUIPE

Proposition de catégorisation d'équipe



Caractéristiques individuelles des joueurs en classe ABC

EQUIPE CLASSIFIEE - ABC

Equipe qui se caractérise par une juxtaposition de joueurs qui propose un projet de jeu orienté vers le but adverse. La mise en place de stratégie collective est peu fréquente elle se caractérise par un jeu en ligne Les interactions entre joueurs se limitent à des phases de jeu ne concernant qu'un ou deux joueurs

Dans ce groupe nous trouverons des joueurs de classe AB et BC

limite pour entrée en compétition dans un groupe ABC	Faire progresser la balle	Conserver la balle	Atteindre la cible adverse	Reconquérir la balle	Gêner la progression du ballon	Protéger son but
<p>Etape de la découverte. Seuil d'entrée minimal pour faire de la compétition en football.</p> <p>C'est l'action immédiate qui prime.</p> <p>Au préalable le joueur devra être en mesure de donner du sens à la compétition.</p>	Le sujet conserve la balle son déplacement est aléatoire et conditionné par le ballon, il ne considère pas l'autre.	Conserver la balle pour soi (il n'y a pas de conservation collective)	Le tir est rare, imprécis et se réalise sans opposition	Le sujet a l'intention de conquérir le ballon mais il craint le contact ; l'appropriation se fait à l'arrêt	Refuse ou agrippe l'adversaire peu de gêne	Peu de protection, l'orientation de l'action est principalement axée vers la cible adverse
Limite avant de sortir du groupe ABC	Faire progresser la balle	Conserver la balle	Atteindre la cible adverse	Reconquérir la balle	Gêner la progression du ballon	Protéger son but
<p>Etape du fonctionnement</p> <p>Prise d'informations/intentions</p>	La balle avance avec 2 ou 3 partenaires privilégiés situés dans le champ visuel proche, ou privilégié affectivement	Le joueur se met dans des conditions pour recevoir la balle mais reste souvent dans des espaces encombrés	Il pénètre seul la défense, tir avec peu de réussite	Il cherche à reconquérir en interceptant sur le porteur du ballon ne gère pas son rapport au corps, geste trop brusque	Gêne physiquement le porteur du ballon, ne contrôle pas la proximité des corps	Intention de protéger sans réelle efficacité, n'occupe pas l'espace, ne retourne pas forcément dans sa zone

D. RESUME DES ADAPTATIONS DE REGLES

Adaptations réglementaires

Les règles du football sont relativement simples. La complexité provient des interactions entre les joueurs dans un espace de jeu important. Les adaptations porteront sur ces deux points.

	GRUPE ABC	GRUPE BCD
LES EPREUVES OUVERTES en compétition	FOOTBALL A 5 (suivant les catégories d'âge) FOOTBALL A 7 FUTSAL	FOOTBALL A 5 (suivant les catégories d'âge) FOOTBALL A 7 FOOTBALL A 11 FUTSAL
LES ADAPTATIONS par rapport à la réglementation actuelle	<p>Exclusion temporaire 2 minutes (carton Blanc)</p> <p><u>Football à 7.</u> Le hors jeu se compte à partir de la surface des 13 mètres. Touche à refaire possible (2 fois). Augmentation du nombre de joueurs (12 joueurs sur la feuille de match)</p> <p><u>Futsal.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Enlever la règle de la limite de remise en jeu • Passe au gardien possible • Renvoi de la balle par le gardien dans sa moitié de terrain 	<p>Exclusion temporaire 2 minutes (carton Blanc)</p> <p>Règlement actuel. Augmentation du nombre de joueurs (12 joueurs sur la feuille de match)</p>
Niveau de pratique et parcours de qualification pour les championnats de France	<ul style="list-style-type: none"> • Dans chacune des classes un niveau de pratique pourra être envisagé pour les niveaux infra championnats de France • Le chemin de qualification passera par les compétitions départementales – de zone et le cas échéant par les régions. L'objectif est d'avoir un nombre d'équipes suffisamment représentatif de sa région compte tenu des calendriers locaux dans la discipline. 	