



# **REGLEMENT GENERAL**

## **&**

# **LOIS DU JEU**

**SEPTEMBRE 2022**

### **CONTACT**

Sébastien DUBOIS  
Réfèrent National Futsal Handisport  
06 72 60 27 34

[futsal@handisport.org](mailto:futsal@handisport.org)

# Table des matières

I. DISPOSITIONS GENERALES .....	4
1. Application du présent règlement.....	4
2. Compétitions sous l'égide de la commission Futsal Handisport .....	4
3. Affiliation à la FFH.....	4
4. Licences .....	4
5. Mutations .....	5
6. Classification.....	5
7. Groupes de compétition.....	5
8. Catégories d'âge .....	6
9. Mixité de genre .....	6
10. Inscriptions aux compétitions .....	6
11. Composition des équipes / Prêt de joueurs .....	6
12. Club engageant plusieurs équipes à une même compétition .....	7
13. Réclamations .....	7
14. Discipline .....	8
15. Charte de l'éducateur .....	9
16. Fair-play.....	9
II. DISPOSITIONS PARTICULIERES.....	10
1. Championnats de France.....	10
Calendrier : inscription / compétitions .....	10
Format de compétition.....	10
Programme général type (prévisionnel).....	10
Programmation officielle des rencontres.....	10
Hébergement, restauration et transport .....	11
Frais d'inscription .....	11
Titres et récompenses .....	11
2. Coupes de France .....	11
Calendrier : inscription / compétitions .....	11
Format de compétition.....	12
Programme général type (prévisionnel).....	12
Programmation officielle des rencontres.....	12
Hébergement, restauration et transport .....	13
Frais d'inscription .....	13
Titres et récompenses .....	14

III. LOIS DU JEU .....	15
1. Terrain .....	15
2. Ballon.....	15
3. Nombre de joueurs/cadres et remplacements .....	15
4. Equipement des joueurs.....	16
5. Arbitrage.....	16
6. Durée de la partie.....	16
7. Coup d’envoi et reprise du jeu .....	17
8. Ballon en jeu et hors du jeu.....	17
9. But marqué.....	17
10. Hors-jeu .....	17
11. Fautes et comportements antisportifs.....	17
Coup-franc direct.....	17
Coup de pied de réparation (pénalty) .....	18
Coup-franc indirect.....	18
Sanctions disciplinaires.....	18
12. Modalités d’exécution des coups-francs.....	19
13. Modalités d’exécution d’un coup de pied de réparation.....	19
14. Modalités d’exécution de la rentrée de touche .....	20
15. Modalités d’exécution de la sortie de but.....	20
15. Modalités d’exécution d’un coup de pied de coin .....	20

# I. DISPOSITIONS GENERALES

## 1. Application du présent règlement

Les règles fixées dans ce document sont applicables à toutes les compétitions organisées sous l'égide de la commission Futsal Handisport. Certaines règles sont variables d'un type de compétition à l'autre. Ces différences seront précisées aux items concernés.

## 2. Compétitions sous l'égide de la commission Futsal Handisport

Les compétitions suivantes sont organisées sous l'égide de la commission Futsal Handisport et régies par le présent document.

- Championnat de France et Championnats régionaux
- Coupe de France Seniors et Coupe de France Jeunes
- Jeux régionaux et nationaux de l'avenir

Toute autre compétition, challenge ou tournoi sans délivrance de titre reste libre d'organisation par toute structure. Néanmoins, la commission futsal Handisport invite l'organisateur à appliquer les règles du présent document.

## 3. Affiliation à la FFH

Toute association sportive ou établissement désirant participer aux compétitions organisées par la Fédération Française Handisport doit être affiliée à celle-ci sauf dispositions particulières (organisations communes, convention de partenariat, ...).

<http://www.handisport.org/affilier-son-club/>

## 4. Licences

Tout sportif engagé en compétition doit obligatoirement être titulaire d'une licence handisport de la saison sportive en cours.

Le type de licence dépend du type de compétition :

Compétition	Licence Etablissement	Licence Loisirs	Licence compétition Futsal	Pass'sport
Championnats de France	X	X	✓	X
Championnats régionaux avec délivrance de titre	X	X	✓	X
Coupes de France	X	X	✓	X
Jeux régionaux ou nationaux de l'avenir	✓	✓	✓	X
Challenges et tournois sans délivrance de titre	✓	✓	✓	✓

Modalités particulières :

- Le sportif doit être licencié au moment de son inscription à la compétition.
- Un contrôle de la licence et de l'identité peut être effectué par l'organisateur ou la commission sportive pendant la compétition, avant ou après les matches.

## 5. Mutations

La période de mutation pour les licenciés de type compétition Futsal s'étend du 1<sup>e</sup> juillet au 31 octobre.

Les seuls motifs d'opposition à la mutation sont :

- Cotisation du joueur de la saison écoulée non réglée à son ancien club ;
- Équipements (si fournis) non réglés ou non restitués.

Une seule demande de mutation sera possible par joueur chaque année.

La mutation est gratuite.

A titre exceptionnel, des mutations peuvent être accordées en dehors de cette période :

- en cas de dissolution de l'association quittée;
- aux licenciés pouvant justifier d'un changement de domicile ou de travail amenant une contrainte géographique et donc la nécessité d'un changement de club pour pérenniser la pratique. À la demande de mutation, devront être joints une attestation de résidence et un certificat de travail.

## 6. Classification

Les compétitions de Futsal Handisport s'appuient sur le système de classification spécifique Futsal Handisport, document disponible sur [futsal.handisport.org](http://futsal.handisport.org).

## 7. Groupes de compétition

Se référer à la classification Futsal Handisport en vigueur

### Groupe A :

L'équipe engagée en compétition de Groupe A peut aligner des joueurs des classifications 1 à 2pts sur la feuille de match (gardien inclus), sans autre contrainte particulière.

### Groupe B :

L'équipe engagée en compétition de Groupe B peut aligner des joueurs des classifications 1 à 4pts, tout en respectant un total de 15pts maximum simultanément sur le terrain pour l'ensemble des 5 joueurs, gardien compris.

Les remplacements effectués doivent permettre de maintenir le respect des 15pts maximum.

Si un dépassement de points est remarqué par le corps arbitral (arbitres ou table de marque) ou la commission fédérale, l'équipe encourra selon les cas après étude de la commission sportive de :

- obligation d'effectuer un remplacement immédiat pour se mettre en conformité avec la règle ;
- match perdu par forfait ;
- retrait de points au classement de l'année N.
- retrait de points au classement de l'année N+1.
- exclusion de la compétition de l'année N.
- exclusion de la compétition de l'année N+1.

Dans le cas d'une exclusion, l'équipe se retrouvant en infériorité numérique conservera les points du joueur exclu dans le calcul des points présents sur le terrain.

## 8. Catégories d'âge

Le Championnat de France, championnats régionaux et la Coupe de France Seniors sont ouverts aux sportifs ayant 15 ans ou plus durant l'année civile de la compétition.

La Coupe de France Jeunes est ouverte aux sportifs ayant 20 ans ou plus durant l'année civile de la compétition.

Les Jeux Nationaux de l'Avenir sont ouverts aux sportifs ayant 18 ans ou plus durant l'année civile de la compétition.

Pour toute autre compétition, l'organisateur sera libre de définir les tranches d'âge accueillies.

## 9. Mixité de genre

Les compétitions organisées sous l'égide de la commission Futsal Handisport sont mixtes.

Les joueuses féminines au sein d'une équipe du Groupe B apportent une bonification d'un point au total de points à respecter sur le terrain par l'équipe (soit 16pts max).

(cf. Système de classification Futsal Handisport - [futsal.handisport.org](http://futsal.handisport.org)).

Dans le cas d'un nombre important d'équipes féminines, la commission pourra prévoir l'ouverture d'une catégorie dédiée.

## 10. Inscriptions aux compétitions

Les inscriptions aux compétitions nationales se font via l'extranet Handisport, rubrique « évènement ». [extranet.handisport.org](http://extranet.handisport.org)

Au moins un responsable par club devra posséder un compte extranet handisport de type « gestionnaire club » pour se connecter et effectuer la démarche d'engagement en ligne dans la rubrique « Evènements ».

L'inscription à une compétition ne sera validée qu'une fois tous les renseignements fournis et le paiement envoyé.

## 11. Composition des équipes / Prêt de joueurs

Dans le cadre des championnats de France, championnats régionaux et Coupes de France, un club pourra engager des équipes uniquement composées de sportifs licenciés au sein de son club, sauf dans les 2 cas suivants et après validation de la commission sportive au plus tard avant la fin des inscriptions en compétition :

Cas n° 1 : Faible effectif - entente entre 2 clubs

Une équipe composée de sportifs de 2 clubs dans des proportions équivalentes (+/- 50%) pourra être engagée en compétition si les clubs concernés n'ont pas assez de licenciés (moins de 7) pour présenter une équipe en leur nom propre.

L'équipe engagée portera alors le nom de « Entente [Ville du club A) (ville du club B) »

Cas n°2 : Effectif contraint par multiples absences - prêt exceptionnel

L'effectif d'un club se trouve restreint par des blessures, impossibilités de présence causes familiales ou professionnelles, et ne peut présenter 6 sportifs pour composer son équipe. Le club pourra alors déposer une requête auprès de la commission sportive pour le prêt d'un ou 2 joueurs, lui permettant de compléter son effectif et la participation à la compétition. La demande doit être faite au plus tard 1 mois et demi avant la compétition. C'est la commission sportive qui se chargera de transmettre la recherche de joueurs aux autres clubs de France.

NB/ Aucun prêt de joueur ne peut être accepté si un sportif licencié est disponible au sein du club demandeur.

## 12. Club engageant plusieurs équipes à une même compétition

Le club engage une équipe dans chaque groupe de compétition (Groupes A et B) :

- un joueur pourra être inscrit et participer dans chaque équipe ;
- la commission sportive n'est pas tenue de prendre en compte ces cas pour planifier les matchs ;
- si les matchs des 2 équipes sont joués simultanément, le joueur devra choisir l'une ou l'autre des 2 équipes ;
- si un joueur débute un match avec une équipe (titulaire ou remplaçant), il restera avec cette équipe jusqu'à la fin de la partie (Coup de sifflet final). Il pourra alors librement rejoindre la seconde équipe à condition que le match de celle-ci n'ait pas encore débuté.

Le club engage 2 équipes dans un même groupe de compétition (Groupe A ou B) :

- un joueur ne pourra pas être inscrit et participer dans les 2 équipes ;
- l'identification de l'équipe d'appartenance d'un sportif se fait à l'inscription ;
- la modification des compositions des 2 équipes est libre jusqu'à J-15 avant la 1<sup>e</sup> journée de compétition.
- la modification des compositions des 2 équipes est possible de J-15 à J-1 avant la 1<sup>e</sup> journée de compétition uniquement si le changement permet de maintenir la participation d'une équipe (suite à un forfait pour blessure ou autre...).
- la modification des compositions des 2 équipes n'est plus possible à partir du 1<sup>e</sup> jour de compétition.
- Pour le Championnat de France, proposant plusieurs journées espacées au calendrier, l'engagement d'un joueur dans une équipe vaut pour l'ensemble de la compétition.

## 13. Réclamations

Aucune réclamation portant sur la classification de joueurs d'équipes adverses ne pourra être portée auprès des organisateurs ou de la commission. Seules les personnes mandatées par la commission futsal se réservent le droit de tester les joueurs, s'ils l'estiment nécessaire, avant, pendant ou hors compétition.

Se référer au règlement de classification.

En revanche, les réclamations portant sur des faits de jeu durant le match pourront être émises sur la feuille de match, et ce, avant la signature de celle-ci.

## 14. Discipline

La discipline est gérée par une Commission de Discipline proposée par la Commission Fédérale de Futsal, composée d'au moins 3 membres. Elle agit en application du règlement disciplinaire de la Fédération Française Handisport.

Elle est compétente pour juger en premier ressort de la discipline des compétitions organisées par la Commission Fédérale de Futsal pour les faits suivants :

- Faits relevant de la police des terrains et des cas d'indiscipline des joueurs, éducateurs, dirigeants, supporters, spectateurs ou toute autre personne accomplissant une mission au sein d'un club ou d'une instance fédérale quelle qu'elle soit.
- Des violations à la morale sportive et des manquements graves portant atteinte à l'honneur, à l'image, à la réputation ou à la considération du Football, de la Fédération Française Handisport de ses comités d'un de leurs dirigeants, imputables à toute personne assujettie au droit de juridiction de la Commission Fédérale de Futsal.

La répartition des compétences est ainsi fixée pour les compétitions gérées par la Commission Fédérale de Futsal.

- Première Instance :  
Commission de Discipline de la Commission Fédérale de Futsal
- Appel et dernier ressort : Commission d'appel de la FFH

Le remboursement des frais entraînés par la convocation de personnes officielles ou non, que la Commission Fédérale de Futsal juge utile d'auditionner, est imputé au club du joueur, éducateur, dirigeant, supporter ou spectateur, dont la responsabilité est reconnue, même partiellement.

La commission de discipline se réunira au plus tard 7 jours après chaque journée de championnat de France, de Coupe de France Seniors et de Coupe de France Jeunes pour étudier les faits ayant eu lieu sur ces compétitions.

### Sanctions :

Les sanctions disciplinaires applicables, pour toute faute, toute infraction, tout manquement quels qu'ils soient, aux personnes physiques et morales sont choisies parmi les sanctions suivantes :

- l'avertissement ;
- le blâme ;
- l'amende, qui lorsqu'elle est infligée à un joueur, ne peut excéder le montant des amendes prévues pour les contraventions de police ;
- la perte de matches ;
- match(es) à huis clos ;
- suspension de terrains ;
- le déclassement ;
- la mise hors compétition ;
- la rétrogradation en division(s) inférieure(s) ;
- la suspension (assortie ou non de matches perdus par pénalité) ;
- le retrait de licence ;
- exclusion ou refus d'engagement dans une compétition ;
- l'interdiction de banc de touche et de vestiaire d'arbitre ;
- l'interdiction de toutes fonctions officielles ;
- la radiation à vie ;
- la réparation du préjudice ;



- l'inéligibilité à temps aux organes dirigeants, notamment pour manquement grave aux règles techniques du jeu ou infraction à l'esprit sportif.

En dehors de l'avertissement, du blâme et de la radiation, les sanctions peuvent, lorsqu'elles sont prononcées à titre de première sanction, être assorties en tout ou partie du sursis.

En cas de première sanction, la suspension de compétition peut être remplacée ou complétée, avec l'accord de l'intéressé et, le cas échéant, celui de son représentant légal, par l'accomplissement, pendant une durée limitée, d'activités d'intérêt général au bénéfice de la Fédération, d'un comité ou d'un club.

L'organe disciplinaire fixe la date d'entrée en vigueur des sanctions et ses modalités d'application.

#### Arbitres :

Indépendamment des décisions qu'ils sont amenés à prendre au cours d'un match dans le domaine technique, les arbitres peuvent, à titre conservatoire, prononcer des avertissements ou des exclusions.

#### Appels :

Conformément au règlement disciplinaire de la FFH, la personne poursuivie et, le cas échéant, son représentant légal, son conseil ou son avocat ainsi que le président de la fédération, les présidents des organes déconcentrés concernés, les directeurs sportifs, les organismes à but lucratif, l'association ou la société sportive dans lequel le licencié est adhérent peuvent interjeter appel de la décision de l'organe disciplinaire de première instance auprès de celui d'appel.

## **15. Charte de l'éducateur**

Sachant que l'équipe est à l'image de l'éducateur, celui-ci se doit d'avoir un comportement irréprochable et de véhiculer les valeurs du handisport. Ainsi chaque éducateur s'engage à :

- 1/ Conseiller, aider, donner des solutions et surtout encourager les joueurs
- 2/ Mesurer ses paroles et être pédagogue
- 3/ Sanctionner le mauvais comportement de ses joueurs
- 4/ Ne pas critiquer les décisions de l'arbitre de façon virulente mais de lui demander calmement des explications en cas d'incompréhension d'une prise de décision
- 5/ Avoir un comportement exemplaire dans la défaite comme dans la victoire.

## **16. Fair-play**

Parce que le sport ignore toute différence, parce que le sport doit rester universel et fraternel, nous nous mobilisons contre les incivilités sur nos terrains.

Nous invitons toutes les personnes qui apprécient le sport à nous aider et à lutter contre toutes formes de violences et de discriminations qui ne sont pas des opinions mais des délits à combattre. Aujourd'hui, on doit tous être solidaires : joueurs, éducateurs, dirigeants, arbitres, mais aussi parents et spectateurs.

Il faut condamner l'irrespect sur nos terrains !!

Soyons Fair-Play !! Pour un sport propre !!

## II. DISPOSITIONS PARTICULIERES

### 1. Championnats de France

#### Calendrier : inscription / compétitions

Inscriptions en ligne (extranet Handisport) : courant novembre

Période de compétition : les journées de compétition sont possiblement programmées entre décembre et mai

Journée de compétition : le dimanche à partir de 9h

#### Format de compétition

La compétition est ouverte à partir de 3 équipes engagées dans un même groupe de compétition.

Toutes les équipes engagées dans un même groupe de compétition se rencontrent en matchs aller et retour répartis sur une ou plusieurs journées de championnat.

La commission pourra ajuster le format de compétition en y ajoutant une phase de play-off ou non, selon le nombre d'équipes engagées et le nombre de journées programmées.

#### Critères de classement

Le classement se fait par addition des points gagnés à chaque rencontre selon le barème suivant :

Victoire = 3pts

Nul = 2pts

Défaite = 1pt

Forfait = 0pt

En cas d'égalité de points au classement, pour départager les exæquos seront pris dans l'ordre les critères suivants :

1. Différence de buts générale (goal-average) : Différence entre buts marqués et buts encaissés sur l'ensemble de la phase. La plus grande différence l'emporte.
2. Buts marqués (sur l'ensemble de la phase) : Le plus grand nombre de buts marqués l'emporte.
3. Nombre de matchs gagnés (sur l'ensemble de la phase) : Le plus grand nombre de matchs gagnés l'emporte.
4. Nombre de cartons (sur l'ensemble de la phase) : Le plus petit nombre de cartons l'emporte.
5. Tirage au sort, en présence des équipes concernées.

En cas de forfait avant le début du match, le score du match est de 3-0

En cas de forfait en cours de match, les buts marqués par l'équipe forfait seront annulés et rapportés à 0. Si 0, 1 ou 2 buts ont été marqués par l'équipe gagnante, alors l'équipe gagnante verra son nombre de buts rapporté à 3. Si 3 buts ou plus ont été marqués par l'équipe gagnante alors ils seront conservés.

#### Programme général type (prévisionnel)

Dimanche

8h00                    Accueil

8h40                    Réunion des arbitres

09h-17h                Compétition

#### Programmation officielle des rencontres

Le programme officiel des matchs sera fourni aux clubs participants au plus tard 5 jours avant la compétition.

La commission se réserve le droit d'apporter des modifications à ce programme avant et tout au long de la compétition.

## Hébergement, restauration et transport

Les clubs participants sont autonomes dans la recherche et le règlement de leur hébergement, de leur restauration et de leur transport.

Néanmoins, le club/comité organisateur d'une journée de championnat pourra s'il le souhaite proposer des prestations pour ces services.

## Frais d'inscription

Les frais techniques d'engagement au Championnat de France s'élèvent à 200€ par club, que le club engage une ou plusieurs équipes, ce montant reste fixe et valable pour l'ensemble des groupes de compétition sur une saison sportive.

Ces frais doivent être réglés à l'inscription, au plus tard à la date limite d'inscription en ligne de la compétition.

Ces frais ne comprennent aucune prestation d'hébergement, de restauration ou de transport, laissées en autonomie aux clubs participants. S'il propose des prestations d'hébergement, de restauration et de transport, le club/comité d'organisation sera libre d'en fixer les tarifs.

### Forfait et conditions de remboursement :

Après son inscription, en cas de forfait général d'un club pour la saison, les frais techniques d'engagement (200€/club) seront remboursés si le forfait intervient avant la 1<sup>e</sup> journée de championnat.

Les conditions de remboursement des autres frais éventuels en lien avec l'organisateur (hébergement, restauration, transport) sont fixées et gérées par l'organisateur.

## Titres et récompenses

Le titre de « Champion de France de Futsal Handisport » est décerné aux joueurs et équipes ayant terminées à la première place du classement final du Championnat de France de Futsal Handisport Groupe A et à la première place du classement final du Championnat de France de Futsal Handisport Groupe B.

Le titre de « Champion régional de Futsal Handisport » est décerné aux joueurs et équipes ayant terminées à la première place du classement final des Championnats régionaux de Futsal Handisport Groupe A et à la première place du classement final des Championnats régionaux de Futsal Handisport Groupe B.

Les podiums de chaque championnat se verront remettre :

- un trophée par équipe
- une médaille par joueur et pour le coach

Un classement des buteurs sera mis en place également dans chaque groupe de championnat.

## 2. Coupes de France

### Calendrier : inscription / compétitions

Sous réserves

Jeunes ou seniors :

Inscriptions en ligne (extranet Handisport) : mars/mai

Période de compétition : un weekend courant mai ou juin

## Format de compétition

La compétition est ouverte à partir de 3 équipes engagées dans un même groupe de compétition.

Les formats de compétition des Coupes de France sont réalisés en fonction du nombre d'équipes engagées dans chaque groupe, avec la trame commune suivante :

- Phase qualificative (Poules), matchs nuls comptabilisés, tirage au sort préalable à la compétition
- Le match de poule entre 2 équipes d'un même club se déroule en tout début de compétition.
- Phase finale à élimination directe. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire alors une prolongation de 5min sera jouée. En cas d'égalité à la fin de la prolongation, alors 3 tirs au but seront joués, puis mort subite.
- Matchs de classement programmés ou non en fonction des possibilités du programme.

### Critères de classement des poules

Le classement se fait par addition des points gagnés à chaque rencontre selon le barème suivant :

Victoire = 3pts

Nul = 2pts

Défaite = 1pt

Forfait = 0pt

En cas d'égalité de points au classement, pour départager les exæquos seront pris dans l'ordre les critères suivants :

1. Différence de buts générale (goal-average) : Différence entre buts marqués et buts encaissés sur l'ensemble de la phase. La plus grande différence l'emporte.
2. Buts marqués (sur l'ensemble de la phase): Le plus grand nombre de buts marqués l'emporte.
3. Nombre de matchs gagnés (sur l'ensemble de la phase) : Le plus grand nombre de matchs gagnés l'emporte.
4. Nombre de cartons (sur l'ensemble de la phase) : Le plus petit nombre de cartons l'emporte.
5. Tirage au sort, en présence des équipes concernées.

En cas de forfait avant le début du match, le score du match est de 3-0

En cas de forfait en cours de match, les buts marqués par l'équipe forfait seront annulés et rapportés à 0. Si 0, 1 ou 2 buts ont été marqués par l'équipe gagnante, alors l'équipe gagnante verra son nombre de buts rapporté à 3. Si 3 buts ou plus ont été marqués par l'équipe gagnante alors ils seront conservés.

## Programme général type (prévisionnel)

Vendredi

17h-19h            Accueil des participants

20h                Réunion technique avec un représentant de chaque club

Samedi

09h-19h            Compétition - Phase de poules

Dimanche

09h-12h            Compétition - Phase finale

12h30              Cérémonie protocolaire

## Programmation officielle des rencontres

Le programme officiel des matchs sera fourni aux clubs participants au plus tard 5 jours avant la compétition.

La commission se réserve le droit d'apporter des modifications à ce programme avant et tout au long de la compétition.

## **Hébergement, restauration et transport**

### Coupe de France Seniors :

Les clubs participants sont autonomes dans la recherche et le règlement de leur hébergement, de leur restauration et de leur transport.

Néanmoins, le club/comité organisateur d'une journée de championnat pourra s'il le souhaite proposer des prestations pour ces services.

### Coupe de France Jeunes :

Le club/comité organisateur d'une Coupe de France Jeunes proposera des prestations pour ces services.

Néanmoins, s'ils le souhaitent, les clubs participants pourront rester autonomes dans la recherche et le règlement de leur hébergement, de leur restauration et de leur transport.

## **Frais d'inscription**

### Coupe de France Seniors :

Les frais techniques d'engagement à la Coupe de France Seniors s'élèvent à 100€ par club, que le club engage une ou plusieurs équipes, ce montant reste fixe et valable pour l'ensemble des groupes de compétition. Ces frais doivent être réglés à l'inscription, au plus tard à la date limite d'inscription en ligne de la compétition.

Ces frais ne comprennent aucune prestation d'hébergement, de restauration ou de transport, laissées en autonomie aux clubs participants. S'il propose des prestations d'hébergement, de restauration et de transport, le club/comité d'organisation sera libre d'en fixer les tarifs.

### Forfait et conditions de remboursement :

Après son inscription, en cas de forfait général d'un club pour la Coupe de France Seniors, les frais techniques d'engagement (100€/club) seront remboursés dans les conditions suivantes :

- Remboursement total si le forfait intervient au plus tard 20 jours avant la 1<sup>e</sup> journée de compétition ;
- Remboursement de 50% (50€) entre 19 et 8 jours avant la 1<sup>e</sup> journée de compétition ;
- Aucun remboursement dans la dernière semaine avant le 1<sup>e</sup> jour de compétition.

Les conditions de remboursement des autres frais éventuels en lien avec l'organisateur (hébergement, restauration, transport) sont fixées et gérés par l'organisateur.

### Coupe de France Jeunes :

Les frais d'inscription à la Coupe de France Jeunes s'élèvent à 120 € par personne (joueurs et encadrants) comprenant les frais techniques d'engagement, les nuitées du vendredi et samedi, les repas du vendredi soir au dimanche midi inclus, et les navettes de l'organisation le cas échéant.

Ces frais doivent être réglés à l'inscription, au plus tard à la date limite d'inscription en ligne de la compétition.

### Forfait et conditions de remboursement :

Après son inscription, en cas de forfait général d'un club pour la Coupe de France Jeunes, les frais d'inscription seront remboursés dans les conditions suivantes :

- Remboursement total si le forfait intervient au plus tard à la date de clôture des inscriptions ;
- Remboursement de 50% (60€/personne) si le forfait intervient au plus tard 20 jours avant la 1<sup>e</sup> journée de compétition ;
- Aucun remboursement si le forfait intervient moins de 20 jours avant la 1<sup>e</sup> journée de compétition.

### Dans le cas du forfait d'un sportif ou d'un encadrant :

Il pourra être demander un remboursement de ses frais d'inscriptions dans le respect des conditions suivantes :

- Remboursement total au plus tard 20 jours avant le 1<sup>e</sup> jour de compétition.
- Remboursement de 50% des frais sur présentation d'un justificatif médical entre 19 et 8 jours avant le 1<sup>e</sup> jour de compétition.
- Aucun remboursement possible dans la dernière semaine avant le 1<sup>e</sup> jour de compétition.

## **Titres et récompenses**

Le titre de « Vainqueur de la Coupe de France de Futsal Handisport Jeunes » est décerné aux joueurs et équipes ayant remporté la finale de la Coupe de France de Futsal Handisport Jeunes Groupe A et ayant remporté la finale de la Coupe de France de Futsal Handisport Jeunes Groupe B.

Le titre de « Vainqueur de la Coupe de France de Futsal Handisport » est décerné aux joueurs et équipes ayant remporté la finale de la Coupe de France de Futsal Handisport Groupe A et ayant remporté la finale de la Coupe de France de Futsal Handisport Groupe B.

Les podiums de chaque groupe de coupe se verront remettre :

- un trophée par équipe
- une médaille par joueur et pour le coach

Un classement des buteurs sera mis en place également dans chaque groupe de coupe.

## III. LOIS DU JEU

Le règlement sportif appliqué au Futsal Handisport se base sur les lois du jeu de la FIFA, tout en proposant des adaptations nécessaires tenant compte des spécificités de nos pratiquants et garantissant leur intégrité physique.

### 1. Terrain

Terrain rectangulaire en intérieur, sol vinyl ou parquet.

La longueur des lignes de touche doit être supérieure à la longueur des lignes de but.

Longueur : mini 25 m – maxi 42 m                      Largeur : mini 15 m – maxi 25 m

Les lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but. Ils se composent de 2 montants verticaux s'élevant à égale distance de chaque coin et réunis au sommet par une barre transversale.

La distance entre les montants de but (bords intérieurs) est de 3m. le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2m du sol. Ils sont obligatoirement fixés au sol ou au mur et équipés de filet.

La surface de réparation est représentée par la zone des 6m.

Le point de réparation est situé à 6m dans l'axe de la ligne de but.

Exceptionnellement, les compétitions de futsal handisport des Jeux régionaux ou nationaux de l'avenir peuvent être proposées sur des terrains synthétiques de football Five.

### 2. Ballon

C'est un ballon du type T4 (ou T4,5) à faible rebond et homologué "salle".

Circonférence 62-64 cm. Poids 400-440 g.

Revêtement cuir, synthétique ou feutrine (cuir préconisé).

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

### 3. Nombre de joueurs/cadres et remplacements

Sur le terrain : 5 joueurs par équipe, dont un gardien.

En cas d'expulsions ou de blessures, le match sera arrêté si une équipe ne peut présenter au moins 3 joueurs sur le terrain (dont le gardien). L'équipe sera alors déclarée « forfait ».

Un capitaine est nommé et identifié dans chaque équipe, parmi les joueurs sur le terrain, indiqué sur la feuille de match et devra porter un brassard spécifique.

Remplaçants : 5 remplaçants maximum peuvent être présents sur le banc de touche et obligatoirement inscrits sur la feuille de match.

Règles de remplacements :

- Nombre de remplacements illimités
- Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain pour remplacer un autre joueur.
- Les remplacements s'effectuent sur arrêt de jeu et sous contrôle de l'arbitre.
- Le joueur sortant doit être hors du champ de jeu pour que le joueur remplaçant pénètre sur le terrain.
- Le gardien de but peut remplacer n'importe quel autre joueur.
- Sauf en cas de blessure ou d'expulsion, le changement de gardien ne peut être fait qu'à la mi-temps. Le gardien commençant la 2e mi-temps termine alors forcément le match.

Pendant les rencontres, 3 cadres par équipe sont autorisés à assister l'équipe sur le banc de touche.

## 4. Equipement des joueurs

Chaque équipe est munie d'un jeu de maillots numéroté et floqué du logo du club. Le gardien de but doit porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.

Si lors d'une rencontre les deux équipes jouent dans la même couleur, l'équipe étant à l'extérieur dans le calendrier devra porter son 2e jeu de maillots.

Si elle ne possède pas de 2e jeu de maillots, alors :

- soit d'un commun accord préalable, c'est l'équipe jouant à domicile qui portera son 2e jeu de maillots ;
- soit des chasubles fournis par l'organisateur seront portés par l'équipe indiquée à l'extérieur.

Le port d'un brassard spécifique par le capitaine est obligatoire.

Sécurité :

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou les autres. Cela s'applique aussi aux bijoux en tout genre. Les lunettes sont attachées.

Le port de chaussures à crampons est interdit.

Le port de protège tibia est obligatoire.

Chaussures orthopédiques, cannes, béquilles, déambulateurs sont autorisés en cas de besoin par le sportif. Néanmoins, les cannes, béquilles ou déambulateurs ne sont pas des objets pour jouer (défensivement ou offensivement). Ils ne peuvent toucher le ballon que de façon involontaire.

## 5. Arbitrage

Les matchs peuvent être arbitrés par un ou deux arbitres. Il est recommandé de fonctionner avec 2 arbitres sur le terrain (un par moitié de terrain), diplômés FFF.

S'il s'agit d'arbitres officiels, ils sont compétents pour tout ce qui relève du domaine technique. Ils sont également habilités à user de toutes les sanctions administratives dont ils disposent. Il prend décision dans tous les litiges. Son autorité et l'exercice de ses pouvoirs qui lui sont conférés par les lois du jeu commencent dès qu'il pénètre sur le terrain.

## 6. Durée de la partie

Les matchs officiels se jouent en 2 périodes de 10 minutes avec un mi-temps de 5min (2 périodes de 7min en catégorie Jeunes).

Le temps est arrêté à chaque arrêt de jeu (sortie de touche, remplacements, coup de pieds de coin etc...)

Le temps perdu accidentellement ou intentionnellement doit être ajouté au temps réglementaire, à l'appréciation de l'arbitre.

La commission sportive se réserve le droit de modifier les temps de jeu si la bonne organisation d'une compétition le nécessite.

Un temps mort d'1 min par équipe et par match est autorisé. Il faudra en informer la table de marque, qui en informera l'arbitre, et sera applicable lors du prochain arrêt de jeu où l'équipe demandeuse sera en possession du ballon.

Le chronométrage est réalisé :

- par les officiels de table de marque si un système de chronométrage affiché est présent dans le gymnase.
- par les officiels de table de marque par chronomètre manuel.



## 7. Coup d'envoi et reprise du jeu

Tirage au sort : en début de match un tirage au sort est effectué avec les 2 capitaines. Le capitaine qui le gagne choisit :

- soit d'engager la partie, alors le capitaine adverse choisira le camp
- soit le camp dans lequel son équipe démarrera, alors l'équipe adverse engagera la partie.

A la mi-temps, les équipes changent de camp. L'équipe qui n'a pas engagé la partie engagera la reprise du jeu.

Au coup d'envoi et à la reprise du jeu, tous les joueurs doivent être dans leur propre moitié de terrain. Le ballon est posé sur le point central et les joueurs adverses au camp qui engage doivent se tenir à au moins 3m du ballon.

Le ballon peut être mis en jeu librement vers l'avant ou vers l'arrière.

L'exécutant du coup d'envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur (sinon coup franc indirect).

Après une interruption momentanée du match pendant une phase de jeu, provoquée par une cause non prévue dans le règlement, le match reprend par une balle à terre entre 2 adversaires.

## 8. Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- Il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, en l'air ou à terre ;
- Le jeu a été suspendu par les arbitres ;
- Il touche le plafond ou les éclairages.

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris :

- après avoir touché un montant de but ou la barre transversale ;
- après avoir touché un arbitre se trouvant sur le terrain.

## 9. But marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les montants de but et la barre transversale.

Un but peut être marqué directement sur coup d'envoi.

Un but peut être marqué depuis son propre camp.

Un but peut être marqué sur coup franc direct ou coup de pied de coin (corner).

Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche ou sur coup franc indirect. Pour être validé, le ballon devra impérativement être d'abord touché par un coéquipier.

## 10. Hors-jeu

Il n'existe pas de situation de hors-jeu en futsal handisport.

## 11. Fautes et comportements antisportifs

### Coup-franc direct

Le coup-franc est exécuté à l'endroit où la faute a été commise, sauf si le coup-franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface, auquel cas le coup franc peut être exécuté de n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface.

Fautes donnant lieu à un coup-franc direct :

- Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire
- Donner ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire
- Sauter sur, charger, bousculer, retenir, cracher sur, frapper ou essayer de frapper un adversaire
- Tacle glissé interdit. On ne défend qu'en position debout. Cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation, qui sera autorisé à défendre en se jetant au sol mais avec le corps ou les membres supérieurs, non en taclant. L'interdiction est stricte au niveau des joueurs de champ, sauf s'il s'agit d'un tacle pour sauver une balle de la sortie, qui ne met aucun adversaire en jeu.
- Faire intentionnellement une faute de main, sauf pour le gardien dans sa propre surface.
- Tacler la béquille, canne ou tout autre objet d'appui nécessaire pour l'équilibre d'un joueur.
- Contre le joueur qui joue intentionnellement avec sa béquille, canne... lors d'une action de but.

## **Coup de pied de réparation (pénalty)**

Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une des fautes donnant lieu à un coup-franc direct (cités ci-dessus) est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu. L'acte de brutalité, de conduite violente ou l'usage disproportionné de la force commis par l'équipe défendant dans sa surface de réparation, est sanctionné par un coup de pied de réparation.

## **Coup-franc indirect**

L'arbitre précisera oralement si le coup-franc donné est indirect.

Le coup-franc indirect est exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise sauf si le coup-franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface, auquel cas le coup-franc peut être exécuté de n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface.

Le coup-franc indirect, suite à une faute du gardien qui dégage, sans que le ballon soit joué ou rebondisse dans sa propre moitié de terrain, est tiré depuis la ligne médiane.

Fautes donnant lieu à un coup-franc indirect :

- Contre le gardien qui conserve le ballon, à la main, plus de 6 secondes dans sa surface.
- Contre le gardien qui touche ou contrôle le ballon des mains en le recevant délibérément d'un coéquipier qui lui a envoyé avec le pied ou la jambe, ou depuis une rentrée de touche.
- Contre le gardien qui après avoir lancé le ballon le retouche avec les mains sans qu'il n'ait été joué ou touché par un adversaire.
- Contre le joueur qui empêche le gardien de but de lâcher le ballon de ses mains.
- Contre le joueur qui renverse un adversaire en trébuchant.
- Sur une remise en jeu, contre le joueur qui joue 2 fois consécutivement le ballon avant qu'il ne soit joué par un autre joueur.
- Contre le joueur qui joue intentionnellement avec sa béquille, canne... en dehors d'une action de but.

## **Sanctions disciplinaires**

Il appartient à l'arbitre, directeur du jeu, de réagir en fonction du fair-play du match, de la bonne entente de la camaraderie pour préférer le RAPPEL A L'ORDRE au carton jaune. Toutefois, si l'intégrité du jeu n'est plus respectée, il appliquera strictement le règlement en vigueur.

Carton Jaune (avertissement) :

- se rendre coupable d'un comportement antisportif.

- manifester en paroles ou en actes sa désapprobation.
- enfreindre avec persistance les lois du jeu.
- retarder la reprise du jeu.
- ne pas se mettre à distance requise lors d'un corner, d'un coup franc, d'une sortie de but, d'une touche.
- pénétrer ou revenir sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.
- quitter délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre.
- Tout acte de simulation sur le terrain de jeu ayant pour but de tromper l'arbitre doit être sanctionné comme comportement antisportif.
- Un joueur qui enlève son maillot après avoir inscrit un but recevra un avertissement pour comportement antisportif.
- lorsque le joueur arrête volontairement la balle avec la main hors action de but.

Les cartons jaunes sont cumulables pendant toute la durée d'une même compétition. Le joueur ayant reçu 3 avertissements sera suspendu 1 match.

#### Carton Rouge :

- A la suite de son 2ème carton jaune dans le même match.
- en se rendant coupable de brutalité envers adversaire, partenaire, arbitre ou tout officiel.
- en tenant des propos injurieux, grossiers.
- lorsque le joueur arrête volontairement la balle avec la main sur une occasion franche de but (tir, centre décisif...), sauf gardien dans sa surface.
- faute sur un joueur qui part seul au but.
- en se rendant coupable d'une faute grossière.

Un carton rouge entraîne l'exclusion du joueur du terrain pour le reste de la partie (sans pouvoir être remplacé) et pour le match suivant. Une sanction complémentaire pourra être appliquée par la commission sportive.

## **12. Modalités d'exécution des coups-francs**

Quel que soit le type de coup franc, le ballon doit être immobile au moment de la frappe et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur. Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m du ballon jusqu'à ce qu'il soit en jeu (sinon le coup franc est rejoué). Le ballon est en jeu dès qu'il est botté ou touché.

Lorsque l'équipe en défense exécute un coup franc à l'intérieur de sa surface, tous les joueurs adverses doivent se trouver à l'extérieur de celle-ci. Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté la surface.

Le coup-franc est exécuté à l'endroit où la faute a été commise, sauf si le coup-franc est accordé à l'équipe en défense dans sa propre surface, auquel cas le coup-franc peut être exécuté de n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface.

Le coup franc indirect, suite à une faute du gardien qui dégage, sans que le ballon soit joué ou rebondisse dans sa propre moitié de terrain, est tiré depuis la ligne médiane.

## **13. Modalités d'exécution d'un coup de pied de réparation**

Le joueur tire le pénalty, du point matérialisé, point de réparation au sol à 6 m de la ligne de but.

Le gardien doit rester sur la ligne de but.

Le gardien ayant la possibilité de se déplacer latéralement jusqu'à ce que le ballon soit frappé par le buteur.

Tous les joueurs autres que le tireur doivent se trouver dans les limites du terrain, en dehors de la surface, derrière ou à côté du point de réparation, à au moins 5 m du point de réparation.

#### **14. Modalités d'exécution de la rentrée de touche**

La remise en jeu est accordée à l'équipe opposée à celle qui a sorti le ballon au-delà des limites de touche, que ce soit en l'air ou à terre.

Le renvoi s'effectue au pied sur la ligne de touche à l'endroit où le ballon est sorti.

Les joueurs adverses se tiennent à au moins 5 m du ballon.

Le joueur peut faire action de jeu immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre, sans toutefois rejouer le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait touché, dans le cas contraire : coup franc indirect.

Un but ne peut être validé s'il est tiré directement dans le but lors de la rentrée de touche, sans qu'il ne soit touché par un partenaire. S'il y a lieu d'un but non validé, alors le jeu reprendra par une sortie de but.

#### **15. Modalités d'exécution de la sortie de but**

La sortie de but est accordée quand le ballon est sorti par un attaquant au-delà de la ligne de but adverse, en dehors des montants du but.

Le ballon est remis en jeu par le gardien, à la main, depuis sa surface de but.

Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface, jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Le gardien de but ne peut pas jouer le ballon une seconde fois avant qu'il ait été touché par un adversaire ou qu'il ait traversé la ligne médiane (dans le cas contraire : coup-franc indirect).

Un but ne peut pas être marqué directement sur une sortie de but.

#### **15. Modalités d'exécution d'un coup de pied de coin**

Le corner est accordé quand le ballon est sorti par le défenseur ou le gardien au-delà de sa propre ligne de but, hors des montants du but.

Le ballon est placé à l'intersection de la ligne de touche et de but, du côté où il est sorti.

Tous les joueurs adverses se tiennent à au moins 5 m.

Le joueur peut faire action de jeu immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre, sans toutefois rejouer le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait touché, (dans le cas contraire, coup-franc indirect).

Un but marqué directement ou touché par n'importe quel joueur sera validé par l'arbitre.