

Règlement Sportif du Challenge Foot FFSE Occitanie

Le Challenge Foot FFSE Occitanie est une compétition sans enjeu, à but amical et ludique. Il est donc rappeler à tous que **le Fair-Play est la première des lois à appliquer une fois sur le terrain.**

Loi 1 : Terrain de jeu

Le terrain de jeu est rectangulaire. Sa longueur ("ligne de touche") est comprise entre 50 et 75 mètres, sa largeur ("ligne de but") est comprise entre 45 et 55 mètres.

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but et leur dimension est de 6 mètres de haut par 2.10 mètres de large.

Chaque but est entouré d'une surface de réparation sur toute la largeur du terrain par 13 mètres dans la longueur.

Le point de pénalty est placé en face du milieu du but, à une distance de 9 mètres.

En pratique, cela correspond à la moitié d'un terrain de jeu à 11, que l'on partage en deux, en prévoyant si possible, une zone neutre entre les deux terrains ainsi constitués. Les buts doivent être obligatoirement fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule.

Loi 2 : Ballon

Le ballon utilisé est un **ballon n°5** ayant une circonférence entre 68 et 70 cm, un poids entre 410 et 450 grammes et une pression d'1.1 atm.

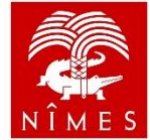
Loi 3 : Nombre de joueurs

Une équipe se compose de 7 joueurs dont un gardien de but, plus un nombre illimité de remplaçants.

Les remplacements sont illimités et ont lieu au milieu du terrain, lors des arrêts de jeu et avec l'autorisation de l'arbitre.

Si des joueurs arrivent après que le match ait débuté, ils pourront quand même participer au match mais ne pourront pas rentrer sur le terrain sans attendre un arrêt de jeu et sans avoir demandé l'autorisation à l'arbitre.

Aucune entrée ou sortie sur le terrain n'est autorisée en cours de match sans l'autorisation de l'arbitre.



Le gardien peut être remplacé par un autre joueur de son équipe sur un arrêt de jeu, et avec l'autorisation de l'arbitre. On veillera à ce que le nouveau gardien soit clairement identifié par un maillot différent ou un chasuble.

Si un joueur se blesse, l'arbitre pourra lui demander de sortir du terrain le temps qu'il se soigne et seul l'arbitre pourra l'autoriser à rentrer de nouveau.

Le minimum de joueurs nécessaires pour jouer une rencontre est de 6. Une équipe en présentant moins de 6 au coup d'envoi ou se retrouvant, en cours de match, à moins de 6 suite à des expulsions définitives, sera déclarée perdante par forfait (0-5).

Si une des équipes présente moins de 6 joueurs avant le coup d'envoi mais que l'équipe adverse ou une des autres équipes jouant sur les terrains voisins a des remplaçants, il est possible de procéder exceptionnellement à un prêt de joueur afin d'éviter le forfait de l'équipe incomplète.

Un des joueurs de chaque équipe sera capitaine et représentera son équipe notamment vis-à-vis de l'arbitre. Il doit porter un brassard comme signe distinctif.

Loi 4 : Équipement des joueurs

L'équipement de base obligatoire d'un joueur comprend un maillot, un short, une paire de chaussettes, des **protège-tibias (obligatoires !)** et des chaussures. Le maillot doit être rentré dans le short et les chaussettes doivent couvrir les tibias jusqu'en dessous des genoux.

Un joueur qui ne portera pas tout l'équipement obligatoire, notamment les protège-tibias, pourra se voir refuser le droit de jouer par l'arbitre.

Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter le même équipement (maillot, short et chaussettes) à l'exception du gardien de but qui doit porter un maillot d'une couleur différente de celle des deux équipes ou un chasuble.

Le gardien de but peut également porter des gants, un pantalon de jogging et une casquette.

Le port d'objets dangereux (montres, bracelets, bijoux...) même protégé par un sparadrap est interdit.

Le port des lunettes est autorisé mais vivement déconseillé compte tenu du haut risque de casse.

En fonction du terrain, les joueurs portent des chaussures à crampons moulés ou à crampons multiples, les chaussures de basket et de tennis sont tolérées bien que déconseillées. **Les chaussures à crampons vissés (aluminium ou plastique) sont interdites sur les terrains synthétiques.**

Les matchs se déroulent en général sur terrain gazonné mais peuvent également avoir lieu sur terrain stabilisé si les terrains gazonnés sont détremés. Par conséquent, les joueurs doivent toujours avoir avec eux deux paires de chaussures ou une paire pouvant convenir pour les deux types de surface.

Loi 5 : Arbitrage

Les matchs se déroulent en auto-arbitrage.

La règle par défaut est la suivante : chaque match est arbitré par un joueur d'une équipe ne jouant pas le même soir.

En cas d'absence de l'arbitre (prévue ou non), le match est arbitré par 2 joueurs remplaçants des équipes qui s'affrontent. Dans ce cas, les arbitres doivent être objectifs et impartiaux et ne doivent pas favoriser leur équipe.

Les arbitres se doivent de bien connaître les règlements. Ils ont l'autorité sur le match et doivent être respectés des joueurs, même en cas de mauvaise décision.

Les arbitres sanctionneront systématiquement les joueurs se montrant incorrects envers eux :

- **Contestation d'une décision de l'arbitre ou violence verbale (insultes) contre l'arbitre : carton jaune**
- **Violence physique (bousculade, crachat, coup) sur un arbitre : arrêt immédiat du match, défaite par forfait de l'équipe en cause et convocation par l'organisation pour s'excuser sous peine d'exclusion du Challenge.**

Loi 6 : Cartons

Un carton jaune est synonyme d'expulsion temporaire pendant 5 minutes. Le joueur expulsé temporairement ne peut pas être remplacé.

Lorsqu'un joueur reçoit un second carton jaune au cours du même match, il écope automatiquement d'un carton rouge.

Un carton rouge est synonyme d'expulsion définitive. Le joueur ainsi expulsé ne peut plus rentrer en jeu jusqu'à la fin du match et ne pourra donc rejouer avec son équipe qu'à partir du match suivant.

Toutefois, 5 minutes après l'expulsion définitive d'un joueur, son équipe peut faire rentrer sur le terrain un joueur remplaçant.

Loi 7 : Temps de jeu

Les matchs se déroulent en deux mi-temps de 35 minutes chacune avec une pause de 10 minutes entre les deux.

L'arbitre n'arrêtera pas le chronomètre lors des arrêts de jeu, sauf en cas de blessure ou si l'arrêt de jeu se prolonge trop.

Loi 8 : Coup d'envoi et reprise du jeu

Avant le début du match, l'arbitre procédera à la vérification des joueurs présentés et de leur équipement. Si un des joueurs n'a pas de licence, s'il n'est pas dans la liste des joueurs de l'équipe ou s'il ne possède pas l'équipement adéquat, l'arbitre pourra lui interdire de jouer. Si une seule équipe est présente et complète au moment du coup d'envoi, l'arbitre déclarera une victoire par forfait de l'équipe présente et il ne sera pas utile à l'arbitre de faire exécuter un coup d'envoi fictif.

Avant d'entamer le match, l'arbitre appellera à lui les 2 capitaines d'équipes afin de procéder au tirage au sort. Le gagnant décidera s'il veut donner le coup d'envoi de la première mi-temps ou s'il veut choisir un camp. L'équipe ayant perdu le tirage au sort bénéficiera du second choix. Les deux équipes se placeront alors dans leur moitié de terrain respective pour que le coup d'envoi soit donné au centre du terrain.

Lors du coup d'envoi, les joueurs de l'équipe adverse doivent être positionnés au moins à 6 mètres du ballon. Le ballon entre en jeu au moment où il a été botté et a bougé.

Comme pour les coups francs directs, il est possible de marquer directement un but à l'adversaire sur un coup d'envoi.

Après la mi-temps, les équipes changeront de terrain et l'équipe n'ayant pas donné le coup d'envoi de la première mi-temps le donnera pour la seconde.

Enfin, un coup d'envoi sera également effectué au centre du terrain après chaque but inscrit, par l'équipe qui a encaissé le but.

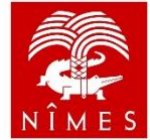
Loi 9 : Ballon en jeu et hors jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air
- le jeu a été arrêté par l'arbitre.
- le ballon devient défectueux
- un élément extérieur intervient sur le terrain (spectateur, coup de sifflet des tribunes ...) et soit touche le ballon, soit procure une gêne quelconque pour un joueur

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

- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin,



- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant lorsqu'ils se trouvent sur le terrain de jeu.
un élément extérieur intervient sur le terrain (ballon excédentaire, spectateur, coup de sifflet des tribunes), sans toucher le ballon, ni gêner aucun joueur

Loi 10 : But marqué et résultat d'un match

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants du but et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux Lois du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué. On peut aussi marquer contre son camp.

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts ou ne marquent aucun but, il y a égalité.

Loi 11 : Hors-jeu

La règle du hors-jeu n'est pas appliquée.

Loi 12 : Fautes et comportements antisportifs

Si, de l'avis de l'arbitre, un joueur commet une faute, un coup franc sera accordé et exécuté selon la loi 13.

Entre autres, **si le gardien saisit à la main le ballon sur une passe en retrait volontaire et au pied d'un partenaire**, l'arbitre sifflera un coup-franc à l'endroit où la passe a été réalisée.

Si une faute a été commise avec imprudence, le joueur sera sanctionné d'un carton jaune. Si elle a été commise volontairement et/ou avec violence, le joueur sera sanctionné d'un carton rouge.

Les tacles sont interdits et seront systématiquement sanctionnés d'un carton jaune.

De même, tout joueur qui tient des propos injurieux ou grossiers envers d'autres joueurs et/ou qui agit volontairement contre l'esprit du jeu (tirage de maillot, obstruction, perte de temps) sera sanctionné d'un carton jaune.

Loi 13 : Coups francs

Tout coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (sauf à l'intérieur de la surface de but).

Tous les coups francs sont directs (il est possible de marquer directement un but à l'adversaire) avec une distance de 6 mètres à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe.

Loi 14 : Penalty

Si une faute est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation entre les deux poteaux, cela entraînera un penalty. Si la faute a eu lieu dans la surface de réparation mais entre le poteau extérieur et la ligne de touche, un simple coup franc sera sifflé.

Lors d'un penalty, le ballon est placé sur le point situé entre les montants du but, à 9 mètres de la ligne de but. Le joueur exécutant le penalty doit être clairement identifié. Le gardien de but défendant doit rester sur sa propre ligne de but jusqu'à ce que le penalty ait été frappé. Tous les joueurs autres que le gardien de but et le tireur se trouvent :

- dans les limites du terrain de jeu
- en dehors de la surface de réparation
- derrière le ballon

Loi 15 : Rentrée de touche

La rentrée de touche est l'une des procédures de la reprise de jeu. Elle est accordée :

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air
- à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon

Les touches sont effectuées à la main.

Tous les adversaires doivent se trouver à au moins 2 mètres de l'endroit où est effectuée la rentrée de touche.

Loi 16 : Dégagement



Un dégagement est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de réparation par un des joueurs de l'équipe défendante alors que les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit rentré en jeu.

Un but peut être marqué directement sur un dégagement, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Loi 17 : Corner

Un corner est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Le ballon est placé dans le coin le plus proche d'où le ballon est sorti et les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 6 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il ait été botté.

Un but peut être marqué directement sur corner.