

Règlement Challenge Saccinto

Sommaire

1.	Organisation du Challenge	1
2.	Terrain de jeu	2
3.	Le Ballon.....	3
4.	Nombre de joueurs	3
5.	Arbitre.....	3
6.	Durée de la partie	4
7.	Coup d'envoi	4
8.	Ballon en jeu et hors du jeu	4
9.	But marqué	4
10.	Hors-jeu	4
11.	Fautes et comportement antisportif	5
12.	Coups francs	5
13.	Coup de pied de réparation et coup de pied de pénalité.....	6
14.	Rentrée de touche	6
15.	Coup de pied de but	6
16.	Coup de pied de coin (corner).....	7
17.	Le Gardien de but	7
18.	Equipement des joueurs.....	7

1. Organisation du Challenge

Ce challenge regroupe 6 équipes du département Rhône-Métropole de Lyon. Les équipes devront être composées de joueurs de 17 ans minimum (avec un certificat de sur-classement pour les joueurs de 17 ans).

Tous les joueurs de l'équipe devront avoir une licence FFF et/ou FFSA.

Les clubs devront venir avec la composition de leur équipe. Une feuille d'effectif devra être complétée et remise à chaque plateau.

Le challenge consiste en un ensemble de matchs se déroulant sur une période définie : janvier – mai. Il s'organisera en matchs aller sur les 4 plateaux organisés sur cette période.

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

- Nombre de points marqués
- Résultats entre les deux équipes à égalités (Goal Average particulier),
- La différence de buts (Goal Average Général),
- Nombre de buts marqués.

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
- 0 point en cas de forfait.

L'équipe forfait marque 0 point et 0 but. Le forfait sera déclaré par un membre de la commission Foot Ensemble.

2. 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.

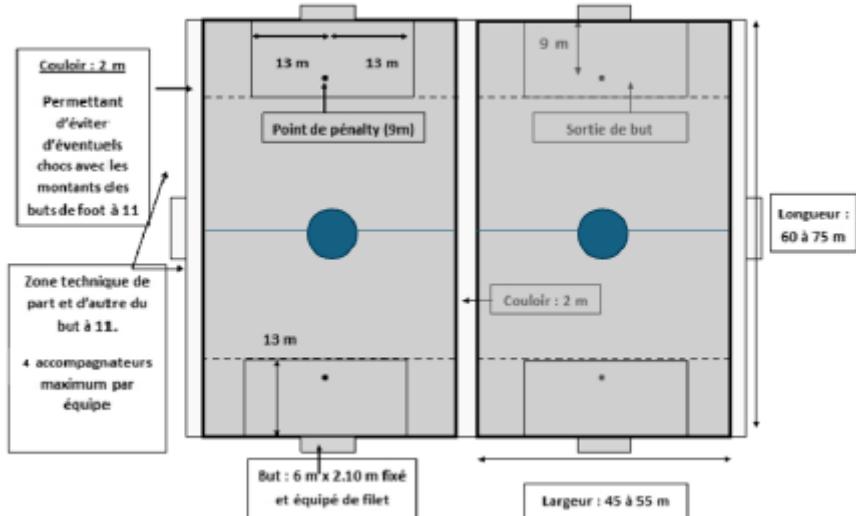
Dimensions des buts : 6m x 2,10m.

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

- Les rayons du cercle central : 6m
- Penalty : 9m
- Ligne de but : 5m

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). Les joueurs en attente ne doivent pas se trouver dans cette zone neutre.

Surfaces de jeu autorisées : pelouse, synthétique.



3. Le Ballon

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

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

4. Nombre de joueurs

Une équipe se compose de 7 joueurs (garçons ou filles) dont un gardien de but sur le terrain plus 5 remplaçants maximum. 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.

Le port de chasubles est obligatoire pour les remplaçants.

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

5. Arbitre

Si absence d'arbitre officiel le club support recevant doit fournir des arbitres bénévoles (Minimum U15).

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.

6. Durée de la partie

Le temps de jeu ne pourra excéder 120 minutes par jour

Les matchs seront d'une durée de 20 minutes.

7. Coup d'envoi

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.

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.

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 de 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.

A la fin de chaque match, les 2 capitaines et/ou les coachs de chaque équipe valident le score contre signature à la table de marque ou auprès du responsable chargé de recueillir les scores.

10. Hors-jeu

Le hors-jeu se mesure à partir de la ligne médiane.

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 :

- S'il a au moins deux adversaires plus rapprochés que lui de leur propre ligne de but
- S'il ne se trouve simplement qu'en position de hors-jeu

- S'il reçoit directement le ballon sur un coup de pied de but,
- S'il reçoit directement le ballon sur un coup de pied de coin,
- S'il reçoit directement le ballon sur une rentrée de touche,
- S'il reçoit le ballon sur une balle à terre.

Un joueur qui se trouve simplement en position 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 laisse le jeu se dérouler.

11. Fautes et comportement antisportif

- Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire
- Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire
- Sauter sur un adversaire
- Charger un adversaire
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- Bousculer un adversaire
- Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
- Tenir un adversaire
- Cracher sur un adversaire
- 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 donnée, face au but, à une distance de 13 mètres, lorsqu'un joueur, en dehors de sa surface de réparation mais dans son propre camp comme 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.

Mesures disciplinaires suite à des comportements anti-sportifs :

- Match arrêté 0 points attribué à chaque équipe
- **Plateau de suspension ???** pour le joueur coupable de violences verbales ou physiques

Ces mesures seront validées, inscrites avec signature sur la feuille de plateau par l'arbitre de la rencontre et/ou un membre de la commission foot ensemble.

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.

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 défendant commet intentionnellement hors de sa surface de réparation une des 10 fautes importantes, « 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 de 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.

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 n'a pas touché le ballon en dernier.

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.

15. Coup de pied de but

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 défendant. Il ne sera en jeu qu'une fois dépassée la ligne des 13 mètres.

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

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 en défense.

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 autant que le tireur du corner.

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 :

- Si son partenaire lui transmet le ballon autrement que du pied
- Si le ballon vient directement de l'adversaire
- Dégagement du gardien obligatoirement à la main

Le changement de gardien de but peut s'effectuer avec le coup de sifflet final, en aucun cas durant la séance de tirs aux buts.

18. Equipement des joueurs

Les joueurs devront être munis obligatoirement de :

- Maillot numéroté
- Short
- Chaussettes de couleurs uniformes
- Le port des protèges tibias est obligatoire (ils doivent être entièrement recouverts par les chaussettes et de taille règlementaire)
- Chasuble pour les remplaçants

Le sous maillot devra être de la couleur du maillot et sous short de la couleur du short.

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

Le port du collant est autorisé lorsque les températures sont inférieures à 3°.

Le gardien de but peut porter une casquette à visière non rigide, ainsi que des gants ou un pantalon spécifique à sa fonction. Le port d'objets dangereux (cache-cou, montres, bracelets, boucles d'oreilles, bagues...) est interdit.

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