

○ Chapitre 3: Championnats Football Loisirs

● ARTICLE 1

Le District Flandre organise chaque saison un championnat réservé à la catégorie « Football Loisir ».

Pour participer aux épreuves « Football Loisir », les joueurs doivent être âgés de plus de 18 ans au 1^{er} janvier de l'année en cours.

● ARTICLE 2

En fonction de l'inscription des équipes, la Commission organise ce championnat.

● ARTICLE 3

L'organisation, les homologations, les classements sont confiés à la Commission de Gestion des Compétitions (Commission du Football Loisir) du District Flandre.

● ARTICLE 4

Les calendriers et toutes modifications aux rencontres sont du ressort de la Commission Football Loisir du District Flandre. Les cas d'indisciplines sont du ressort de la Commission Football Loisir du District Flandre. Les cas considérés comme graves (plus de 4 matchs de suspension) seront transmis à la Commission de Discipline du District Flandre.

● ARTICLE 5

Toute équipe recevante doit fournir un arbitre. En cas d'absence de l'arbitre, un des joueurs de l'équipe recevante fera fonction d'arbitre. En cas de refus, le match sera annulé et déclaré perdu par l'équipe recevante.

● ARTICLE 6

Les rencontres se jouent la semaine, des dérogations d'heure sont accordées en fonction des disponibilités de terrain de chaque club.

Ces dérogations doivent être demandées lors de l'envoi du bulletin d'engagement.

● ARTICLE 7

Les rencontres ont une durée de 2 X 25 minutes.

● ARTICLE 8

En cas d'absence de l'une des équipes, le forfait est accordé d'office à l'équipe présente sur le terrain 1/4 d'heure après l'heure fixée pour le commencement de la partie. Si, à l'expiration de ce 1/4 d'heure, aucune équipe n'est présente sur le terrain, le forfait est appliqué aux 2 clubs.

● ARTICLE 9

Toute équipe qui déclare forfait marque zéro point.

● ARTICLE 10

Le club recevant doit fournir autant de ballons nécessaires au déroulement de la partie. Les ballons utilisés sont de taille 5.

● ARTICLE 11

Pour prendre part aux rencontres, les joueurs doivent être qualifiés pour la rencontre selon les Règlements Généraux de la Fédération Française de Football.

● **ARTICLE 12**

Les joueurs remplacés peuvent devenir remplaçants et, à ce titre, revenir sur le terrain.

● **ARTICLE 13**

L'original de la feuille d'arbitrage est adressé par le club organisateur au District Flandre.

Le 2^{ème} exemplaire est envoyé par le Club Visiteur.

Le 3^{ème} exemplaire est conservé par le Club Organisateur.

L'envoi s'effectue sous 48h00 au District Flandre sous peine d'une amende fixée à l'annexe 1 du présent règlement.

Les réserves, pour être recevables, doivent être conformes aux Règlements Généraux du District Flandre de Football.

● **ARTICLE 14**

Lois du Football Loisir à 6 Plein Air :

LOI I LE TERRAIN

Aire de jeu : un demi-terrain de football à onze.

Surface de réparation : 6 mètres.

Point de réparation : 6 mètres.

LOI II LE BALLON

Même ballon que le football à onze.

LOI III NOMBRE DE JOUEURS

6 joueurs dont un gardien. 4 remplaçants volants.

Pour débiter la partie, chaque équipe doit comporter au moins 4 joueurs équipés dont un gardien de but sur le terrain. La rencontre doit être arrêtée si une des équipes est réduite définitivement à moins de 4 joueurs et le match sera déclaré perdu.

Remplacements : le remplacement se fait par le centre du terrain sur arrêt de jeu. Entrées et sorties sont autorisées par un même joueur. Le joueur entrant attend la sortie du joueur sortant pour pénétrer sur le terrain. Un joueur peut entrer ou sortir plusieurs fois.

LOI IV EQUIPEMENT DES JOUEURS

Idem du football à onze. Le port des protèges-tibia est obligatoire.

LOI V L'ARBITRE

Toute équipe recevant doit fournir un arbitre.

LOI VI L'ARBITRE DE TOUCHE

Il n'y a pas d'arbitre de touche, mais un délégué sera désigné pour les remplacements dans chaque équipe.

LOI VII DUREE DE LA PARTIE

CHAMPIONNAT : 2 périodes de 25 minutes séparées d'une période de 5 minutes.

COUPE : 2 périodes de 25 minutes séparées d'une période de 5 minutes.

En cas de match nul : pas de prolongations.

Épreuve des tirs au but avec mort subite directe. (Arrêt au premier écart de but pour un nombre de tirs équivalents entre les deux équipes. Pas de 5 tirs au but comme le football à onze).

LOI VIII COUP D'ENVOI

Idem football à onze mais les adversaires à 5 mètres.

LOI IX DEGAGEMENT DU BALLON

Depuis sa surface de but, le ballon est remis en jeu par le gardien à la main sans dépasser directement la ligne médiane, dans un délai de 5 secondes maximum.

Dépassement du temps imparti au gardien de but pour le dégagement du ballon : coup franc indirect face au but au point des tirs au but.

LOI X HORS JEU

La règle du hors jeu n'est pas applicable en football à 6 plein air.

LOI XI BUT MARQUE

Idem football à onze.

LOI XII FAUTES ET INCORRECTIONS (COUPS FRANCS DIRECTS ET INDIRECTS)

L'adversaire doit se trouver à 5 mètres.

- Coups francs directs :

Les onze cas du football à onze.

- Coups francs indirects :

Idem football à onze plus cas suivants :

Gardien dégageant de sa zone et marquant directement : but annulé et coup franc au rond central.

Gardien dégageant de sa zone à la main, le ballon ne peut pas dépasser la ligne médiane directement : coup franc au rond central.

Les tacles sont interdits !

LOI XIII MESURES DISCIPLINAIRES ET GRADATION DES SANCTIONS

Quatre types de sanctions :

1° Observation verbale de l'arbitre.

2° Exclusion temporaire :

Le joueur fautif est exclu pour 3 minutes sans pouvoir être remplacé durant son exclusion.

Toutefois, il peut reprendre sa place si l'adversaire marque avant le terme des 3 minutes.

3° Carton jaune :

Exclusion temporaire et le joueur reçoit un carton jaune qui sera inscrit sur la feuille de match.

4° Carton rouge :

Expulsion définitive.

Le joueur fautif est expulsé et doit rejoindre les vestiaires. Son équipe continue la partie sans pouvoir être complétée. Le joueur est de plus suspendu automatiquement pour le match suivant, compte non tenu de l'éventuelle aggravation de la sanction par la Commission Compétente en égard à la gravité de la faute commise.

LOI XIV COUP DE PIED DE REPARATION

Point de tir au but à 6 mètres face au centre du but.

A part le tireur et le gardien, les autres joueurs doivent se trouver à 5 mètres derrière le ballon.

LOI XV RENTREE DE TOUCHE

La rentrée de touche s'effectue au pied. Interdiction de marquer directement.

LOI XVI COUP DE PIED DE COIN

A l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but. Adversaire à 5 mètres.

● ARTICLE 15

Le présent règlement adopté par les membres de la Commission de Football Loisir du District Flandre le 20 février 2001 modifie et annule les précédents.