



Règlement Critériums City Stade

**Il s'agit de critères « Découverte ». Aucun comptage des points.
Ces critères doivent se déroulés dans climat d'apprentissage sain et sans enjeu.**

1. Aire de jeu

Aire de jeu : Terrain type « City ou Foot 5 » avec bande autour ou sans (le jeu est arrêté lorsque le ballon sort au-dessus des barrières.

La surface de réparation : Demi arc de cercle

Coup de pied de réparation (pénalty) : Sur le point à l'extérieur de la surface.

2. Composition des équipes

Foot à 5 (4 joueurs (ses) + 1 gardien de but et jusqu' à 5 remplaçants (es)

Tous (tes) les joueurs (ses) doivent être licenciés (es)

3. Le protocole et équipement

Avant et à la fin de chaque rencontre les équipes, arbitres et éducateurs se saluent.

Equipements des joueurs et joueuses : tenue règlementaire (maillots, shorts, chaussettes, protèges-tibia) et baskets adaptées (**pas de crampons**).

Ballon : taille 4 (Futsal ou traditionnel)

4. Les lois du jeu

- a. But validé une fois la ligne médiane franchie (sauf si ballon touché ou détourné par l'adversaire).
- b. Coup de pied de but (6mètres) sur ballon qui sort ou touche le filet : A la main par le gardien de but
- c. Rentrée de touche (sur ballon qui sort de la structure) : Au pied (interdiction de marquer directement et adversaire à 3 mètres.
- d. Pas de coup de pied de coin (corner) : Remise en jeu du ballon par une relance du gdb dans sa surface.
- e. Coups de pieds arrêtés : adversaire à 3 mètres
- f. Tous les coups francs sont directs.
- g. Remplacement : A la « volée » (remplaçant (e) rentre lorsque le/la coéquipier(ère) est sorti du terrain) par les portes d'entrées.
- h. Pas de Hors-jeu.
- i. Le tacle est interdit : coup franc direct ou pénalty (si dans la surface)
- j. Dégagement du GDB : Uniquement à la main (à la volée)
- k. Le gdb ne peut se saisir du ballon à la main sur une passe d'un (e) coéquipier (ère).

- l. Engagement : adversaire à 3 mètres, on ne peut pas marquer directement.
- m. Interdiction de se tenir aux barrières et éviter tout contact

5. *La formule*

Toutes les équipes se rencontrent
Suivre la trame de rotation des équipes

Formule à 4 équipes : 6 séquences de 7 mn (match aller-retour)
Formule à 5 équipes : 10 séquences de 8 mn

Proposition d'ateliers en dehors de la structure pour les équipes qui sont en attente : 2C2 et/ou 3C3.

6. *L'arbitrage*

L'arbitrage est effectué par les éducateurs ***de manière pédagogique.***

Arbitre(s) situé(s) à l'extérieur de la structure.