Règlements sportifs

PARA FOOTBALL ADAPTÉ

Règlements applicables 2025-2029
Mise à jour en septembre 2025

SOMMAIRE :

Table des matières

I. Règlements généraux 4

1. Classifications 4

a. Classification individuelle 4

b. Classification d'équipe 5

2. Catégories d'âges 6

3. Sur-classement 7

4. Dérogations 7

a. Dérogation d'équipe 7

b. Dérogation individuelle 7

5. Procédures de réclamation 8

a. Sportive 8

b. Disciplinaire 8

6. Droits et devoirs des acteurs communs (sportif, entraîneurs, officiels, …) 9

a. Droits et devoirs du sportif 9

b. Droits et devoirs de l'entraîneur / de l'éducateur 10

c. Droits et devoirs de l'officiel 10

d. Droits et devoirs des membres de la Commission Sportive Nationale 11

e. Droits et Devoirs de l'Organisateur 11

7. Aspects disciplinaires 12

II. Règlements sportifs 14

1. Préambule 14

a. Délégation ministérielle 14

b. Règlements généraux 14

2. Le Para Football Adapté 15

a. La logique de l'Activité 15

1.1 **L'étape émotionnelle** 15

3. Les Compétitions 16

a. Les différentes compétitions en Para-football adapté/Para-futsal adapté 16

b. Les différentes Modalités de Compétition en Para-football adapté/Para-futsal adapté 17

1 Le mode championnat 17

c. Compétitions ouvertes aux différentes classes d'équipe 18

4.Les niveaux de pratiques à l'intérieur de chacune des classes 18

a. Les compétitions par tranche d'âge 18

b. Temps de jeu par tranche d'âges 19

5. Les modalités d'accès aux compétitions nationales 19

a. Championnats de France des clubs : Para-football à 7 adapté, Para-futsal adapté 19

b. La Coupe Nationale Espoirs Para-football à 7 Adapté 20

c. La Coupe de France de Para-football à 11 Adapté 20

III. Les lois du jeu à 5 22

1. Le Terrain 22
2. Les Équipes 22
3. Les règles 23
4. Carton blanc 23
5. Durée des rencontres 23
6. Équipement 24
7. Arbitrage de la compétition 24
8. Rencontres Finales 24

IV. Les lois du jeu à 5 Classification ABC 25

1. Le Terrain 25
2. Les Équipes 25
3. Les Règles 26
4. Carton blanc 27
5. Durée des rencontres 27
6. Équipement 27
7. Arbitrage de la compétition 27
8. Rencontres finales 28

Loi 10 : Hors-jeu 30
Loi 11 : Fautes et comportement antisportif 30
Loi 12 : Coups francs 31
Loi 13 : Coup de pied de réparation et coup de pied de pénalité 32
Loi 14 : Rentrée de touche 32
Loi 15 : Coup de pied de but 32
Loi 16 : Coup de Pied De Coin (Corner) 33
Loi 18 : équipement des joueurs 33

VI. Les lois du jeu du Para-football à 11 adapté 34

Loi 1 : Le terrain de Para football adapté à 11.....34
Loi 2 : le ballon.....35
Loi 3 : Nombre de joueurs 35
Loi 4 : Équipement des joueurs 35
Loi 5 : L'arbitre.....36
Loi 6 : Les arbitres assistants.....36
Loi 7 : Durée de la partie.....36
Loi 8 : Coup d'envoi 37
Loi 9 : Ballon en jeu et Hors du Jeu.....37
Loi 10 : But Marqué.....38
Loi 11 : Le hors-jeu.....38
Nota Bene :Passe au gardien (complément loi 11) 39
Loi 12 : Fautes et Comportement Antisportif 39
Carton blanc.....40
Loi 13 : Coups francs 40
Loi 14 : Le coup de pied de réparation 40
Loi 15 : La rentrée de touche 40
Loi 16 : Le coup de pied de but (6m) 41
Loi 17 : Le coup de pied de coin (corner).....41

VII. Les lois du jeu du Para-futsal adapté.....42

Loi 1 : terrain de jeu 42
Loi 2 : Le Ballon 43
Loi 3 : nombre de joueurs.....43
Loi 4 : Équipement des joueurs 43
Loi 5 : Arbitre.....44
Loi 6 : Chronométreur et troisième arbitre 44
1. Chronométreur.....44
2. Troisième arbitre.....44
Loi 7 : Durée du match 44
Loi 8 : coup d'envoi et reprise de jeu 45
Loi 9 : ballon en jeu et hors du jeu 45

ANNEXES

I. Règlements généraux

1. Classifications

Afin d'assurer une véritable équité entre les compétiteurs en situation de handicap mental et/ou psychique à la Fédération Française du Sport Adapté, un système de classification a été établi pour permettre à chaque sportif, quel que soit son niveau et quelle que soit la nature de sa déficience, d'aller au bout de son projet sportif en fonction de ses capacités et ses compétences.
Les critères de classification reposent sur l'idée d'un transfert dans la pratique sportive, de quatre domaines de compétences repérées dans la vie personnelle et sociale, significatifs dans la situation de handicap, que sont l'autonomie, la socialisation, la communication et la motricité.
À partir de l'évaluation réalisée, respectant les modalités prévues par la Fédération Française du Sport Adapté, le sportif pourra appartenir à l'une des classes individuelles suivantes : AB ; BC ; CD ou DE.

a. Classification individuelle

Classe AB :

- ce résultat est révélateur de 3 à 4 domaines de compétences largement déficitaires ;
- au regard des items des différents domaines de compétences, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le concret et le visible, est a minima capable de faire des choix simples, de situer son corps dans un espace connu, d'être dans un groupe sans forcément y interagir et d'utiliser des outils simples.

Classe BC :

- ce résultat est révélateur de 2 à 3 domaines de compétences impactés ;
- au regard des items des différents domaines de compétences, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le réel, est capable a minima de s'orienter, d'interagir dans des relations privilégiées et d'élaborer des stratégies simples d'action.

Classe CD :

- ce résultat est révélateur d'au moins 2 domaines de compétences faiblement impactés ;
- au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif est capable a minima de comprendre, de sélectionner et d'utiliser des informations pertinentes, de tenir un rôle dans un groupe. Il peut également d'élaborer des stratégies d'action de complexité moyenne.

Classe DE :

- ce résultat est révélateur de 2 domaines de compétences faiblement impactés ;
- au regard des items des différents domaines et du questionnaire complémentaire, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif est capable de répondre aux attendus de la classe CD. Il peut, en plus, élaborer des stratégies complexes et faire preuve d'abstraction, de capacité de résolution de problème. Il est en capacité de création et d'innovation.

b. Classification d'équipe

Pour tous les sports collectifs dont la Fédération Française du Sport Adapté a délégation, une classification d'équipe a été définie par le regroupement de classes individuelles, en respectant les objectifs de la classification individuelle, énoncée précédemment.

Classe d'équipe – ABC :

- regroupe des sportifs classifiés AB et des sportifs classifiés BC ;
- se caractérise par un ensemble de joueurs mettant en place des stratégies individuelles offensives et défensives, pour lesquelles les interactions sont limitées.

Classe d'équipe – BCDE :

- regroupe des sportifs classifiés BC ; des sportifs classifiés CD et des sportifs classifiés DE ;
- se caractérise par un ensemble de joueurs mettant en place des stratégies collectives offensives et défensives, pour lesquelles les interactions sont adaptées en fonction du jeu.

La classification porte sur des critères individuels. Cependant nous devons tenir compte d'autres paramètres pour la mise en place des championnats en Para-football adapté et en Para-futsal adapté.

- Les clubs accueillent des joueurs de différentes classes
- Il s'agit de préparer une équipe cohérente

Pour cela nous avons défini la notion de classe d'équipe qui sera composée par le regroupement des classes individuelles sans contrevenir aux objectifs de la classification énoncée précédemment

2. Catégories d'âges

La participation aux compétitions Para Football Adapté est autorisée :

Saison 2025 / 2026	À tous les sportifs nés en 2014 et avant
Saison 2026 / 2027	À tous les sportifs nés en 2015 et avant
Saison 2027 / 2028	À tous les sportifs nés en 2016 et avant
Saison 2028 / 2029	À tous les sportifs nés en 2017 et avant

Les différentes catégories d'âges sont les suivantes :

	U14	**U16-U18**	**U21-Adulte**
Saison 2025 / 2026	Sportifs nés en 2012 – 2013 Demande de surclassement Possible pour les 2014	Sportifs nés en 2008-2009-2010-2011 Pas de demande surclassement pour les 2012	Sportifs nés avant 2007 Demande de surclassement Possible pour les 2008-2009
Saison 2026 / 2027	Sportifs nés en 2013 – 2014 Demande de surclassement Possible pour les 2015	Sportifs nés en 2009-2010-2011-2012 Pas de demande surclassement pour les 2013	Sportifs nés avant 2008 Demande de surclassement Possible pour les 2009-2010
Saison 2027 / 2028	Sportifs nés en 2014 – 2015 Demande de surclassement Possible pour les 2016	Sportifs nés en 2010-2011-2012-2013 Pas de demande surclassement pour les 2014	Sportifs nés avant 2009 Demande de surclassement Possible pour les 2010-2011
Saison 2028 / 2029	Sportifs nés en 2015 – 2016 Demande de surclassement Possible pour les 2017	Sportifs nés en 2011-2012-2013-2014 Pas de demande surclassement pour les 2015	Sportifs nés avant 2010 Demande de surclassement Possible pour les 2011-2012

Les différentes catégories d'âges ouvertes en compétition :

Compétitions	**U14**	**U16-U18**	**U21-Adulte**
Départementale	Oui	Oui	Oui
Régionale	Oui	Oui	Oui
Nationale	Oui	Oui	Oui

3. Sur-classement

Le sur-classement est autorisé d'une catégorie d'âge à celle juste au-dessus :

- Catégorie U14 : Demande de sur-classement possible pour la catégorie supérieure, uniquement pour les 12 ans.
- Catégorie U16-U18 : Pas de Demande de Sur-Classement Possible
- Catégorie U21-Adulte : demande de sur-classement possible pour jouer en adulte pour les 17 ans et les 18 ans

	U14	U16-U18	U21-Adulte
Saison 2025 / 2026	Sportifs nés en 2014	Pas de surclassement	Sportifs nés en 2008 – 2009
Saison 2026 / 2027	Sportifs nés en 2015	Pas de surclassement	Sportifs nés en 2009 – 2010
Saison 2027 / 2028	Sportifs nés en 2016	Pas de surclassement	Sportifs nés en 2010 – 2011
Saison 2028 / 2029	Sportifs nés en 2017	Pas de surclassement	Sportifs nés en 2011 – 2012

Tout sur-classement devra être :

- Demandé dès que possible et avant toute compétition officielle, quel que soit son échelon *((inter)départemental, (inter)régional, ou national)* ;
- Justifié par un certificat médical mentionnant que *« le sportif peut concourir dans la catégorie supérieure pour la discipline Para Football Adapté en compétition »*.

Pas de double Surclassement autorisé en Para Football Adapté

4. Dérogations

Pour toute participation à une compétition nationale pour la saison en cours, **si et seulement si** une équipe ou un sportif ; n'a pas pu satisfaire aux obligations du parcours de qualification *(cf. II. 5.Modalités d'Accès aux Championnats de France)*, une demande de dérogation pourra être formulée par le club aux conditions énoncées ci-après.

a. Dérogation d'équipe

Une demande de dérogation d'équipe pourra être rédigée, à l'aide du formulaire spécifique, **si et seulement si** l'équipe n'a pas pu satisfaire aux obligations du parcours de qualification pour la saison en cours *(cf. II. 5.Modalités d'Accès aux Championnats de France*)Cette demande devra être envoyée à la Commission Sportive Nationale Para Football Adapté, qui l'étudiera et statuera sur sa recevabilité.

b. Dérogation individuelle

Une demande de dérogation individuelle pourra être rédigée, à l'aide du formulaire spécifique, **si et seulement si** un sportif n'a pas pu satisfaire aux obligations du parcours de qualification pour la saison en cours*(cf. II. 5.Modalités d'Accès aux Championnats de France)*. Cette demande devra être envoyée à la Commission Sportive Nationale Para Football Adapté, qui l'étudiera et statuera sur sa recevabilité.

5. Procédures de réclamation

a. Sportive

Toute réclamation sportive pourra être formulée pour un match lors d'une compétition nationale, pour le motif suivant, à l'exception des décisions de jeu prises par le corps arbitral :

- résultat de la rencontre ;
- respect du nombre de joueurs minimum et maximum sur la feuille de match ;
- respect du règlement pour les entraîneurs / éducateurs.

La réclamation pourra être formulée par le responsable de l'équipe, personne qui vérifie et signe la feuille d'engagement et la feuille de match, à la table de marque auprès du responsable de terrain et/ou de la table de Marque.
Une fiche de réclamation devra être complétée et pourra s'appuyer sur les pièces justificatives suivantes :

- feuille de match ;
- feuille d'engagement ;
- **aucune autre pièce justificative ne sera acceptée.**

La période de réclamation débute dès la signature de la feuille d'équipe par le responsable de l'équipe et se termine à la signature de la feuille de match par le responsable d'équipe, dès la fin de la rencontre et dans un délai de 15 minutes après la fin de la rencontre, validant de ce fait le déroulé et le résultat du match.

Pour chaque championnat de France, une commission de réclamation sera mise en place et composée :

- du représentant du président de la Fédération Française du Sport Adapté
- du Cadre Technique National de la Commission Sportive Nationale Para Football Adapté,
- du Référent Sportif Fédéral de la Commission Sportive Nationale Para Football Adapté
- d'un représentant des arbitres de la rencontre.

Chaque réclamation coûtera 50 € à l'équipe réclamante. Dans le cas où cette réclamation soit jugée valable, le montant somme sera rendu à l'équipe qui l'a portée. Dans le cas contraire, le montant sera conservé par la Fédération Française du Sport Adapté.

b. Disciplinaire

Pour chaque championnat de France, une commission de discipline sera mise en place et composée :

- d'un représentant de la Fédération Française du Sport Adapté,
- du Cadre Technique National de la Commission Sportive Nationale Para Football Adapté,
- du Référent Sportif Fédéral de la Commission Sportive Nationale Para Football Adapté
- du Référent Championnat Fédéral de la Commission Sportive Nationale Para Football Adapté
- des arbitres de la rencontre

Cette commission pourra, en tant que de besoin, saisir la Commission Nationale de discipline.

Toute réclamation concernant une sanction disciplinaire pourra être formulée lors d'une compétition nationale, pour le motif suivant :

- sanction d'un joueur ;
- sanction d'un entraîneur / éducateur ;
- sanction d'une équipe.

La réclamation pourra être formulée par le responsable de l'équipe, personne qui vérifie et signe la feuille d'engagement et la feuille de match, à la table de marque générale auprès de la commission d'appel du championnat.
Une fiche de réclamation devra être complétée et comporter l'exposé précis des motifs de fait et de droits.
La période de réclamation débute dès l'annonce de la sanction par la commission de discipline et se termine 15 minutes après cette annonce.

La commission d'appel sera composée :
- d'un représentant de la Fédération Française du Sport Adapté ou de l'un de ses organes déconcentrés,
- du Cadre Technique National de la Commission Sportive Nationale Para Football Adapté,
- d'un membre du Comité d'Organisation Local (COL).

Chaque réclamation coûtera 50 € à l'équipe réclamante. Dans le cas où cette réclamation soit jugée valable, le montant sera rendu à l'équipe qui l'a portée. Dans le cas contraire, le montant sera conservé par la Fédération Française du Sport Adapté.

6. Droits et devoirs des acteurs communs (sportif, entraîneurs, officiels, ...)

a. Droits et devoirs du sportif

Chaque sportif pratiquant en compétition devra obligatoirement avoir **une licence compétitive** à la Fédération Française du Sport Adapté pour la saison en cours, sur laquelle devra apparaître **sa photo** ainsi que **sa classification individuelle** (AB ; BC ; CD ou DE).

Dès le début de chaque compétition :
- les licences, comprenant la photo du sportif et sa classification, seront obligatoirement présentées ;
- le certificat médical de non contre-indication à la pratique du Para Football Adapté en compétition sera contrôlé *(certificat datant de moins de 1 an)* ;
- dans le cas d'un sur-classement, le certificat médical mentionnant que *« le sportif peut concourir dans la catégorie supérieure pour la discipline Para Football Adapté en compétition »* devra être présenté *(certificat datant de moins de 1 an)*.

La Commission Sportive Nationale Para Football Adapté se réserve le droit de garder les licences tout le temps de la compétition et les restituera une fois celle-ci terminée.

Chaque joueuse / joueur est responsable :

- de sa sécurité et celle des autres sportifs ;
- du respect du règlement sportif de sa classe d'équipe ;
- du respect de tous les acteurs de la compétition *(partenaires, adversaires, arbitres, bénévoles, …)*.

b. Droits et devoirs de l'entraîneur / de l'éducateur

Chaque entraîneur / éducateur souhaitant accompagner son équipe en compétition, de l'échauffement jusqu'à la fin du match, devra obligatoirement avoir **une licence dirigeante et bénévole** à la Fédération Française du Sport Adapté pour la saison en cours, sur laquelle devra apparaître **sa photo**.
Dès le début de chaque compétition, les licences, comprenant la photo de l'entraîneur / éducateur seront obligatoirement présentées.
La Commission Sportive Nationale Para Football Adapté se réserve le droit de garder les licences tout le temps de la compétition et les restituera une fois celle-ci terminée.

Chaque entraîneur / éducateur est responsable :

- de la sécurité physique, émotionnelle et affective de ses sportifs ;
- de son équipe tout au long de la compétition ;
- du respect du règlement sportif et de tous les acteurs de la compétition ;
- du bon état d'esprit de son équipe et toute sa délégation, lors des rencontres et tout au long de la compétition ;
- de l'échauffement de son équipe, de sa ponctualité pour le début de la rencontre et du respect de la sortie de terrain de son équipe dès la fin du match ;
- de se rendre à la table de marque avec son capitaine 15 minutes avant le début de la rencontre pour compléter et signer la feuille d'équipe ;
- de se rendre à la table de marque avec son Capitaine dès la fin de la rencontre et dans un délai de 15 minutes après la fin de la rencontre, pour valider et signer la feuille de match, après l'avoir lu attentivement ;

Chaque entraîneur / éducateur s'engage à avoir lu les règlements généraux de la Fédération Française du Sport Adapté, le règlement de la discipline Para Football Adapté et de se tenir informer de l'évolution de ces derniers.

c. Droits et devoirs de l'officiel

Chaque officiel souhaitant arbitrer lors d'une compétition départementale, régionale ou nationale, devra obligatoirement :

- Avoir une licence arbitre à la Fédération Française du Sport Adapté pour la saison en cours ;
- Avoir suivi et validé les modules théoriques 1 et 2 et le module pratique de la formation « officiel Para Football Adapté ».

Dès le début de chaque saison sportive, ou dès que possible au cours de la saison sportive, les licences pourront être souscrites par le Comité Départemental du Sport Adapté de votre territoire ou par la Ligue Sport Adapté de votre région, à condition que :

- La personne ait suivi et validé la totalité de la formation « officiel Para Football Adapté » ;
- La personne soit en cours de formation « officiel Para Football Adapté » pour la saison en cours.

La Commission Sportive Nationale Para Football Adapté tient à jour un registre national de tous les arbitres ayant suivi et validé la formation « officiel Para Football Adapté » et étant référencés « arbitre régional » ou « arbitre national ».

Chaque officiel s'engage à avoir lu les règlements généraux de la Fédération Française du Sport Adapté, le règlement de la discipline Para Football Adapté, de se tenir informé des évolutions et de suivre une session de recyclage lorsque cela est nécessaire.

d. Droits et devoirs des membres de la Commission Sportive Nationale

La Commission Sportive Nationale Para Football Adapté se compose d'un élu fédéral, d'un Cadre Technique National et de quatre membres bénévoles.
Ses missions sont de :

- Élaborer les règlements sportifs garantissant l'équité et la sécurité de la pratique, en prenant en compte les spécificités des sportifs en situation de handicap ;
- Garantir le respect et l'application du règlement et des parcours de qualification définis pour la discipline ;
- Recenser les référents régionaux avec les coordonnateurs d'Équipe Technique Régionale ;
- Animer le réseau des pratiquants, de leurs encadrants et de leurs associations avec le soutien des référents régionaux ;
- Recueillir les besoins en formation, concevoir les contenus de formation et intervenir en formation : officiels, initiateurs, Attestation de Qualification en Sport Adapté, ... ;
- Contacter et accompagner les organisateurs du Championnat de France de la discipline pour planifier le calendrier avec le service championnats de la FFSA ;
- S'assurer de la bonne réception des dossiers d'inscription diffusés par le service championnats de la FFSA et le relayer au réseau ;
- Organiser la partie sportive du championnat de France : épreuves / classes, tableaux, arbitrage, ... ;
- Recueillir et transmettre les résultats au service championnats de la FFSA.

e. Droits et Devoirs de l'Organisateur

Mise en place d'une commision médicale
La Commission Médicale se compose d'un médecin(recommandé) et d'une équipe de secouristes.

Lors d'un Championnat de France, sa mission est de :

- Suivre la compétition et intervenir à la demande des arbitres ou si elle le juge nécessaire dans le cas où l'intégrité d'un ou plusieurs joueurs serait mise en danger

La sécurité des participants est une priorité. L'organisateur est tenu de mettre en place, pendant toute la durée de la compétition, une équipe de secours facilement identifiable composée de personnes formées aux premiers gestes de secours. Cette équipe doit être présente sur le site et prête à intervenir immédiatement en cas d'accident, de malaise ou de blessure.
Tout incident ou situation à risque doit être signalé immédiatement à cette équipe afin d'assurer une prise en charge rapide et efficace.

7. Aspects disciplinaires

Précisions Terminologiques

- **Antijeu** : Tout geste ou comportement ne respectant pas l'esprit des règles établies (Comme par exemple, ne pas rendre le ballon, frapper dans le ballon, dégager le ballon hors des limites du terrains après le coup de sifflet, etc.…)
- **Antisportif** : Tout geste ou comportement ne respectant pas les règles du savoir-vivre (comme par exemple violences verbales, violences physiques etc...)

Pour chaque match, quel que soit l'échelon de la compétition :

· Pour tout coup de sifflet de l'arbitre, et quelle que soit la nature, le joueur ou l'équipe en possession du ballon doit le laisser à l'endroit du coup de sifflet et se replacer sans contester et avec fair-play

- S'il y a une contestation de la décision de l'arbitre, un avertissement verbal sera donné contre le Joueur qui conteste
- S'il y a plusieurs contestations de décisions de l'arbitre, un Carton Blanc ou un Carton Jaune pourra être donné contre un joueur fautif

- S'il y a un geste ou un comportement antijeu après un coup de sifflet, un Carton Blanc ou un Carton Jaune sera donné contre le Joueur qui réalise ce geste ou ce comportement

- S'il y a un geste ou comportement antisportif après un coup de sifflet, un carton jaune, voir un carton rouge pourra être donné contre un joueur fautif

· Pour toute faute de jeu ; tout acte antijeu ou tout acte antisportif, en fonction de la gravité et après avoir fait preuve de pédagogie, les arbitres donneront :

- Un carton jaune à un joueur fautif, qui sanctionnera les fautes dans le jeu *(comme Excès d'engagement, Tacle…)*,
- Un carton rouge à un joueur fautif, qui sanctionnera les fautes graves dans le jeu ou comportements inacceptables *(comme propos injurieux, violences physiques, etc.)*, celui-ci devra sortir du terrain, quitter la zone de banc de touche, sortir de l'aire de compétition et ne sera pas remplacé

- un carton rouge à un entraîneur / éducateur fautif, qui sanctionnera les comportements inacceptables *(comme propos injurieux, gestes d'humeur, etc.)*, celui-ci devra quitter la zone de banc de touche et sortir de l'aire de compétition.

Nota Bene : l'entraîneur / éducateur fautif peut également recevoir un avertissement verbal ou un carton jaune

- Deux Cartons Jaunes => Carton Rouge avec un match automatique jusqu'à plusieurs matchs de suspension en fonction du rapport de l'arbitre

- Carton Blanc + Carton Jaune => Suspension Automatique du Prochain Match

Référentiel des sanctions :

- Violences Physiques (Coup de Poing , coup de Pied, coup de Tête ou tout autre coup porté par une autre partie du corps , Etc.)

Exclusion définitive et transmission du dossier à la Commission de Discipline Nationale de la Fédération Française du Sport Adapté

- Violences Verbales (Insultes , Injures , Crachat , Gestes d'Humeur, etc.)

2 Matchs de suspension jusqu'à exclusion définitive de la compétition

II. Règlements sportifs

1. Préambule

a. Délégation ministérielle

Conformément à l'article L. 131-14 du code du sport, dans chaque discipline sportive et pour une durée déterminée, une seule fédération reçoit délégation du ministre chargé des sports. L'octroi de la délégation est subordonné à la conclusion d'un contrat de délégation entre l'État et la fédération concernée.

La Fédération Française du Sport Adapté a pour délégation le Para Football Adapté et a pour missions :

- D'organiser les compétitions sportives de cette discipline, à l'issue desquelles sont délivrés les titres nationaux, régionaux ou départementaux ;
- D'édicter les règles techniques propres à la discipline ainsi que les règles ayant pour objet de contrôler leur application et de sanctionner leur non-respect par les acteurs des compétitions sportifs ;
- D'édicter les règlements relatifs à l'organisation de toute manifestation ouverte à leurs licenciés ;
- D'édicter les règlements relatifs aux conditions juridiques, administratives et financières auxquelles doivent répondre les associations et sociétés sportives pour être admises à participer aux compétitions qu'elles organisent ;
- D'établir une charte d'éthique et de déontologie conforme aux principes définis par la charte prévue à l'article L. 141-3 du code du sport.

b. Règlements généraux

Les règlements généraux sont proposés par le Département Sport de la Fédération Française du Sport Adapté, après avis de la Direction Technique Nationale puis approuvés par le Comité Directeur de la Fédération Française du Sport Adapté.

Les règlements généraux ont pour but de permettre la participation des sportifs licenciés à la Fédération Française du Sport Adapté, fédération multisports, aux épreuves organisées et contrôlées par elle.
Les règlements généraux précisent les dispositions règlementaires, les modalités générales d'organisation des compétitions et des rencontres, ainsi que les règles de participation des sportifs.

2. Le Para Football Adapté

a. La logique de l'Activité

Le Para-football adapté et le Para-futsal adapté se définissent comme un affrontement collectif réglementé qui oppose deux équipes dans un espace interpénétré, l'objectif étant de marquer en mettant le ballon dans le but avec le pied, la tête et toute surface de contact autre que le bras. Seul le gardien de but est habilité à se servir des mains pour manipuler le ballon.

La logique interne du Para-football adapté, du Para-futsal adapté impose donc aux joueurs de s'opposer et coopérer pour marquer un but ou pour récupérer le ballon dans un cadre réglementaire.

Jouer au Para-football adapté/ au Para-futsal adapté :

- C'est communiquer en s'opposant et en coopérant.
- C'est choisir, décider et agir.
- C'est chercher à mettre l'adversaire en crise d'effectif.
- C'est chercher à mettre l'adversaire en en crise de temps et d'espace.

Le Para-football adapté et le Para-futsal adapté ne sont pas des activités sportives dans laquelle on apprécie la « beauté du geste » mais bien le score qui résulte de l'affrontement entre les deux équipes, ce sont des sports de situation socio motrice. (P Parlebas).

1. Les Etapes du jeu

1.1 **L'étape émotionnelle**

Le joueur est centré sur le ballon ce qui provoque le phénomène de « grappe ».
L'émotion prime sur la réflexion, la technique n'est pas construite.
Le joueur s'exprime par ses qualités morphologiques et physiques.

1.2 **L'étape fonctionnelle**

L'émotion est mieux maîtrisée.
Le joueur découvre les moyens de mieux jouer.

1.3 **L'étape technique**

Les joueurs sont centrés sur la marque, le but.
Le collectif s'oriente sur la création d'espaces libres et la création d'incertitudes pour l'adversaire.

1.4 **L'étape contextuelle**

La technique n'est plus exécutée de façon isolée.
Elle est enchainée et contextualisée grâce à une décentralisation des actions mentales.
Le jeu en mouvement s'organise avec la création d'espaces libres et la création d'incertitude pour les défenseurs.

1.5 **L'étape de création**

La défense adverse est de plus en plus organisée.
L'attaque adapte la circulation du ballon aux configurations défensives.
L'étape de création ou d'expertise autorise l'intégration d'une méthode de résolution de problèmes

PS : Réf pédagogie du Para-football adapté. Apprendre à jouer ensemble par la pratique du jeu. Edition Vigot.

3. Les Compétitions

a. Les différentes compétitions en Para-football adapté/Para-futsal adapté

Au Niveau des Ligues Et Comités Départementaux		Au Niveau National	
• Les championnats départementaux	CDSA	**Le Championnat de France Para-football SAJ adapté**	• U14 • U16-U18
• Les championnats de zones (A redéfénir)	CDSA/LIGUE	**La Coupe Nationale Espoirs Para-football à 7 Adapté**	• U16-U18
• Les championnats régionaux	LIGUE	**La Coupe Nationale Para-Football adapté Féminine**	• U21-Adulte
• Les championnats Interrégionaux	LIGUE	**Les Championnats de France de Para-futsal Adapté**	• U21-Adulte
• La Coupe de la Ligue	LIGUE	**Les Championnats de France de Para-football à 7 Adapté**	• U21-Adulte
• Les plateaux moins de 12 ans (Para-football adapté à 5)	CDSA/LIGUE	**La Coupe de France des Régions Para-football à 11 Adapté**	• U21-Adulte
• Les plateaux moins de 16 ans (Para-football adapté à 5)	CDSA/LIGUE		

Pour chaque compétition, quel que soit l'échelon, l'entité qui l'organise (club, comité, ligue) devra inscrire la manifestation sur le calendrier fédéral et envoyer les résultats à la Commission Sportive Nationale Para Football Adapté.

- Tout évènement compétitif proposé au **niveau départemental ou interdépartemental** :
  - est appelé « Championnat Départemental / Championnat Interdépartemental Para Football Adapté/ Futsal Adapté » ;
  - est organisé par un club ou une section adaptée affiliés à la Fédération Française du Sport Adapté ou un Comité Départemental du Sport Adapté.
- Tout évènement compétitif proposé au **niveau régional ou interrégional** :
  - est appelé « Championnat Régional Para Football Adapté / Championnat Interrégional Para Football adapté/ Futsal Adapté » ;
  - est organisé par une Ligue Sport Adapté ;
  - est qualificatif pour le Championnat de France ;
  - décernera le titre de Champion Régional Para Football Adapté/ Para Futsal Adapté pour chaque classe d'équipe, ainsi que pour chaque catégorie d'âge.
- Tout évènement compétitif proposé au **niveau national** :
  - Est appelé « Championnat de France Para Football Adapté/ Para Futsal Adapté » ;
  - Est appelé « Championnat de France Para Football Adapté SAJ »
  - Est appelé « Coupe Nationale Espoirs et Coupe de France des Régions »
  - Est organisé par un club ou une section adaptée affiliés à la Fédération Française du Sport Adapté, un Comité Départemental du Sport Adapté ou une Ligue Sport Adapté ;
  - La compétition est gérée par la Commission Sportive Nationale Para Football Adapté ;

- Décernera le titre de Champion de France Para Football Adapté/Para Futsal Adapté pour chaque classe d'équipe, ainsi que pour chaque catégorie d'âge.

- Décernera le titre de Champion de France Para Football Adapté SAJ chaque classe d'équipe, ainsi que pour chaque catégorie d'âge
- Décernera le titre de Vainqueur de la Coupe Nationale Espoirs et de la Coupe de France des Régions

b. Les différentes Modalités de Compétition en Para-football adapté/Para-futsal adapté

1 Le mode championnat

Il consiste en un ensemble de matchs se déroulant sur une période définie. Les Championnats peuvent s'organiser en matchs aller/retour sur la saison sportive.

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

- Nombre de points marqués,
- Résultats entre les deux équipes égalités (Goal Average particulier),
- La différence de buts (Goal AverageGénéral),
- Nombre de but marqués,
- Une note de Fair Play.

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 et 0 point en cas de forfait.

Dans le cas du forfait l'équipe adverse marquera 4 points et sera créditée de 3 buts, l'équipe forfait marque 0 point et 0 but. Le forfait sera déclaré après un retard excédant 15 minutes, il sera déclaré par l'arbitre de la rencontre.

2 Le mode tournoi

Il s'organise sous forme de plateau qui se déroule sur 1 ou plusieurs jours. Le tournoi se déroule en deux phases. La phase de poule et la phase de classement.

Les modalités de qualification en phase de classement sont définies de la même manière que le championnat. Lors des matchs de classement, l'équipe vainqueur se qualifiera. En cas d'égalité, les équipes se départageront par une séance de tirs au but. Il n'y a jamais de prolongation.

En fonction du nombre d'équipes, une formule championnat pourra être adopté lors d'un tournoi.

c. Compétitions ouvertes aux différentes classes d'équipe

	CLASSE ABC	CLASSE BCDE
COMPETITIONS OUVERTES	- Para-football à 5 adapté Jeune - Para-Football à 5 adapté Adulte - Para-Futsal adapté	- Para-football à 5 adapté (Suivant les categories d'âge) - Para-football à 7 adapté - Para-Football à 11 adapté - Para-Futsal adapté

4.Les niveaux de pratiques à l'intérieur de chacune des classes

Plusieurs niveaux de pratique sont envisageables suivant le développement des régions pour chacune des classes.
Ces niveaux sont :

- Niveau 1 : représente le meilleur niveau de pratique, il donne l'accès au championnat de France de Para-football à 7 Adapté ou de Para-futsal adapté suivant le championnat qualificatif en Ligue.
- Niveau 2 : représente un niveau de pratique débutant, il ne donne pas d'accès aux compétitions nationales mais reste au niveau de la Zone ou de la Ligue suivant le développement de la discipline dans la région.

Pour la première inscription en championnat l'équipe choisira son niveau d'inscription.

En fonction des résultats, les équipes pourront monter ou descendre de niveau à la fin de saison.

- Championnat à moins de 8 équipes :
  - La 1ère monte
  - Le dernier descend
- Championnat de 8 et plus :
  - Les deux premiers montent
  - Les deux derniers descendent

Suivant les Ligues, la commission nationale pourra autoriser la mise en place d'un 3ème niveau de pratique qui viendra à la suite du niveau 2.

a. Les compétitions par tranche d'âge

Pour la Classe ABC, le para football Adapté se Pratiquera à tout âge en 5 contre 5 (Voir les lois du Jeu à 5 classification ABC)

Pour la Classe BCDE les compétitions de para-football à 7 adaptés sont possibles à partir de la catégorie U16-U18
En dessous le para football adapté se pratiquera en 5 contre 5.

b. Temps de jeu par tranche d'âges

- U12 : 60 mn de jeu par jour
- U14 : 70 minutes de jeu par jour
- U16-U18 : 90 minutes de jeu par jour
- U21-Adulte : 120 minutes de jeu par jour

5. Les modalités d'accès aux compétitions nationales

a. Championnats de France des clubs : Para-football à 7 adapté, Para-futsal adapté

32 équipes seront qualifiées pour le championnat de France dans chacune des classes. Seules les équipes inscrites en Niveau 1 dans leur Ligue pourront prétendre être qualifiées pour le championnat de France.

En début de saison et avant la date du 30 octobre de la saison en cours . Les Ligues devront transmettre à la commission nationale leurs calendriers de la saison en Para-football adapté et Para-futsal adapté.

Chaque Zone (17) se verra attribuer un nombre de 1 équipe par classe. En fonction du développement et des calendriers de compétitions fournis, la commission attribuera les places restantes.

La compétition concerne les adultes (et joueur disposant d'un sur classement)

Les équipes seront composées de joueurs du même club, ou de joueurs avec une licence multi club suivant les règles fixées par la prise de licence multi clubs.

Il pourra être inscrit sur la feuille d'engagement un nombre maximum de 12 joueurs. Le nombre minimum de joueurs inscrits sur la feuille d'engagement sera de 9 pour le Para-football à 7 Adapté et de 8 pour le Para- futsal adapté.

- Une Place par Zone
- **Une place si** Championnat régional de plus de 5 équipes en Niveau 1
- **Une place si** Sélection régionale ou Sélection Départementale

  PAS de Quota en Para futsal Adapté

b. La Coupe Nationale Espoirs Para-football à 7 Adapté

La Coupe Nationale Espoirs (CNE) est destinée aux sélections des meilleurs joueurs de chaque département et dans chaque classe. 1 seule équipe par département et par classe peut prendre part à la compétition .

Classe BCDE
La classe BCDE est ouverte aux catégories d'âge U16 à U18 (cf. règlement des Catégories).
À titre exceptionnel, une **dérogation** pourra être accordée pour permettre la participation de **deux joueurs âgés de 19 ans au maximum par équipe**.
Cette catégorie se disputera en **Para Football Adapté à 7**.

Il pourra être inscrit sur la feuille d'engagement un nombre maximum de 12 joueurs.
Le nombre minimum de joueurs inscrits sur la feuille d'engagement sera de 9.

Classe ABC
La classe ABC est ouverte aux catégories d'âge U16 à U18 (cf. règlement des catégories).
À titre exceptionnel, une **dérogation** pourra être accordée pour permettre la participation de **deux joueurs âgés de 19 ans au maximum par équipe**.
Cette catégorie se disputera en **Para Football Adapté à 5** (Cf. Loi du jeu Para football adapté à 5 Classe ABC)

Il pourra être inscrit sur la feuille d'engagement un nombre Maximum de 10 joueurs. Le nombre Minimum de joueurs inscrits sur la feuille d'engagement sera de 8.

Chaque équipe doit recevoir la validation de son Comité Départemental

La Commission Sportive Nationale se réserve la possibilité de proposer un format de compétition réservée aux féminines lors de la Paralympiade 2025-2029

c. La Coupe de France de Para-football à 11 Adapté

La Coupe de France de Para-football à 11adapté est destinée aux sélections des meilleurs joueurs de chaque Ligue.

La Ligue pourra présenter au maximum 1 équipe par Zone sportive de sa Ligue. Cette équipe doit recevoir la validation de la Ligue.

En fonction de la dynamique régionale, la commission peut accorder le droit aux régions d'inscrire deux équipes dans une zone.

Un effectif de 16 joueurs pourra être inscrit pour la compétition avec un minimum de 13 joueurs sur la fiche d'engagement. Elle concerne la catégorie U21-Adulte .

Seules les équipes relevant de la Classe BCDE sont autorisées à participer à cette manifestation.

d. Le Championnat de France Para-foot sport adapté jeunes (SAJ) adapté

Le championnat de France Para-football sport adapté jeunes (SAJ) adapté est ouvert aux clubs pour les catégories d'âge U14 et U16-U18 .

Deux modalités sont proposées :

- U14 : Challenge « Tous dans la même équipe » et Compétition

Classe ABC et BCD Para football adapté à 5

Il pourra être inscrit sur la feuille d'engagement un nombre Maximum de 10 joueurs. Le nombre Minimum de joueurs inscrits sur la feuille d'engagement sera de 8.

- U16-U18 : Compétition

Classe ABC Para football adapté à 5

À titre exceptionnel, une **dérogation** pourra être accordée pour permettre la participation de deux joueurs âgés de 19 ans au maximum par équipe**.**
Il pourra être inscrit sur la feuille d'engagement un nombre Maximum de 10 joueurs.
Le nombre Minimum de joueurs inscrits sur la feuille d'engagement sera de 8.

Classe BCD para football adapté à 7

À titre exceptionnel, une **dérogation** pourra être accordée pour permettre la participation de deux joueurs âgés de 19 ans au maximum par équipe**.**

Il pourra être inscrit sur la feuille d'engagement un nombre maximum de 12 joueurs.
Le nombre minimum de joueurs inscrits sur la feuille d'engagement sera de 9.

III. Les lois du jeu à 5

Le règlement s'inscrit dans le programme du Sport Adapté Jeune. La compétition est ouverte dans chacune des classes pour la catégorie U14.
Avant cet âge, les plateaux s'effectueront à l'échelon de la Ligue et ne donneront pas lieu à un championnat de France.

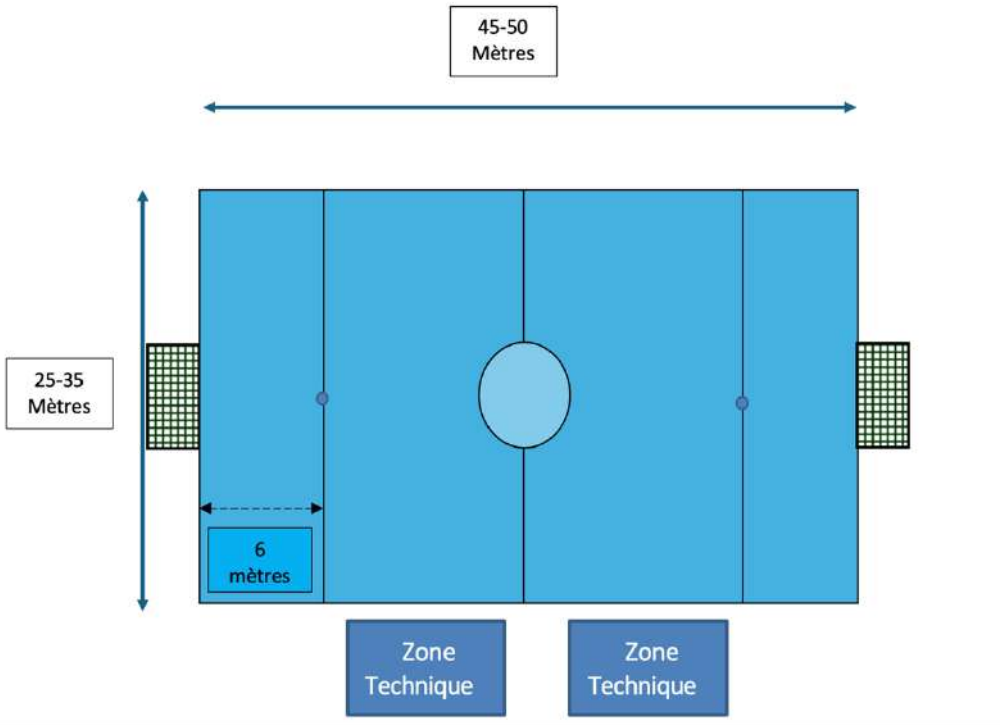
1. Le Terrain

- Terrain de 45 m x 25. (2 terrains possibles sur une surface de Para-football adapté à11)
- La taille des buts : 3m60x1m80
- 4 plots ou piquets placés chacun à 6 m de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent, sans tracé particulier, de déterminer les 2 surfaces de réparation

Remarque : Dans cette zone seulement, le gardien de but aura le droit de jouer à la main.

2. Les Équipes

- Une équipe se compose de 5 joueurs (garçons ou filles) dont un gardien de but
- Chaque équipe peut comporter jusqu'à 5 remplaçants maximum
- Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre.



Le ballon est sphérique et en cuir ou en autre matière officialisée. Son poids sera de 390 à 350 g au moins (taille 4) et sa circonférence de 66 cm au plus et 63,5 cm au moins.

Remarque : Un match ne peut se dérouler si une équipe présente moins de 4 joueurs.

3. Les règles

- Tous les coups francs sont directs
- Pas de hors-jeu
- Coup de pied de réparation (pénalty) à 6m si l'arbitre considère la faute grave
- Coup d'envoi, coup franc, corner : joueurs à une distance de 6 m
- Sur une passe au gardien et une rentrée de touche d'un de ses partenaires, celui-ci ne peut s'en saisir à la main
- Pas de buts directs sur le coup d'envoi
- La rentrée de touche s'effectuera à la main à l'endroit où le ballon est sorti
- Les dégagements du gardien se feront uniquement à la main dans sa surface sauf pour les 6m.
- Sur un dégagement du gardien à la main, si le but est marqué directement. Celui –ci est refusé et on procède à une remise en jeu au 6 M.
- Protège –tibias obligatoires
- Ballon n° 4

4. Carton blanc

Le carton blanc a pour objet de sanctionner un joueur qui du fait de son comportement met en difficulté son équipe.
Après avoir averti l'entraineur du sportif, l'arbitre pourra donner un carton blanc au joueur ce qui entraine :

- Exclusion temporaire décidée par l'arbitre d'une durée qui sera fonction du temps de jeu.
- Durée 1 minutes

L'équipe jouera en infériorité numérique pendant toute la durée de l'exclusion temporaire.

5. Durée des rencontres

Référence aux règlements sportifs (b. Temps de Jeu Par Tranche d'âges)

6. Équipement

Les joueurs devront être munis obligatoirement de :
- maillot Numéroté
- short
- chaussettes de couleurs uniformes (Pas de Tip -Top)
- Le port des protèges tibias est obligatoire (Ils doivent être entièrement recouverts par les chaussettes

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 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.

Chaque équipe devra avoir deux jeux de maillots de couleurs différentes numérotés.

7. Arbitrage de la compétition

Les rencontres seront arbitrées par des arbitres FFSA.

Les équipes devront être présentes au moins 5 minutes avant le début de la rencontre. Toute équipe n'étant pas présente à l'horaire prévu sera déclarée immédiatement forfait.

8. Rencontres Finales

A l'issu des poules, les équipes effectueront des matchs de classement.
En cas d'égalité à l'issue des rencontres, il sera procédé à une épreuve de tirs aux buts. 3 tirs aux buts par équipe.
En cas d'égalité, c'est le principe de la mort subite, la première équipe qui rate a perdu, à nombre égal de tirs.

Le changement de Gardien de But peut s'effectuer avant le coup de sifflet final , en aucun durant la séance de tirs aux buts

IV. Les lois du jeu à 5 Classification ABC

Ces lois du jeu s'appliquent pour toutes les compétitions de para Football adapté et para futsal adapté pour la classe ABC .

1. Le Terrain

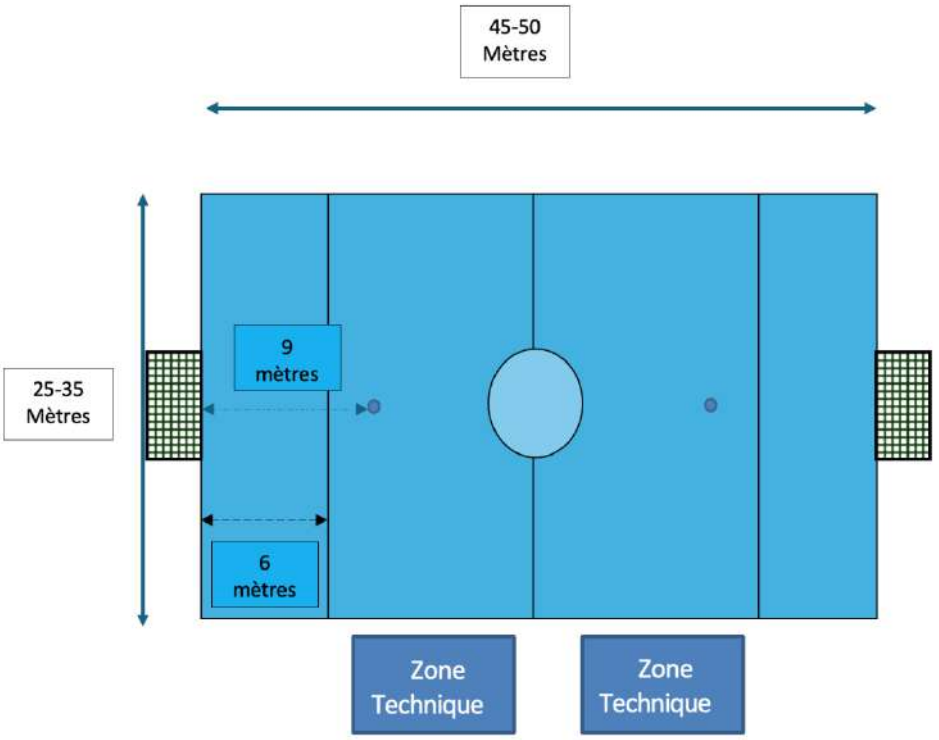
- Terrain de 45 m x 25. (2 terrains possibles sur une surface de Para-football adapté à11)
- La taille des buts : 3m60x1m80
- 4 plots ou piquets placés chacun à 9 m de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent, sans tracé particulier, de déterminer les 2 surfaces de réparation

Remarque : Dans cette zone seulement, le gardien de but aura le droit de jouer à la main.

2. Les Équipes

- Une équipe se compose de 5 joueurs (garçons ou filles) dont un gardien de but
- Chaque équipe peut comporter jusqu'à 5 remplaçants maximum,
- Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre.

NOMBRE DE JOUEURS	5 Contre 5 4 Joueurs + 1 GB
Mixité	Autorisée
Sur la feuille d'engagement, chaque équipe doit comporter au minimum 8 joueurs et au **maximum 10 joueurs** inscrits, classés AB ou BC	Lors D'une Compétition: - Si moins de 5 joueurs classés AB, l'équipe n'est pas autorisée à prendre part à la compétition
Lors du premier match de la compétition, au **maximum 10 joueurs**, participent à la rencontre, classés AB ou BC (dont **obligatoirement** 5 joueurs AB sur la feuille de match et toujours 3 joueurs AB sur le terrain).	Lors d'un match: - Si moins de 4 joueurs Dont le GB sur le terrain, l'équipe perd le match. - Si moins de 5 joueurs classés AB sur la feuille de match, l'équipe perd le match. - Si moins de 3 joueurs classés AB sur le terrain, l'équipe perd le match. Forfait : Match Perdu 3-0 4 points pour l'Équipe Vainqueure



Le ballon est sphérique et en cuir ou en autre matière officialisée. Son poids sera de 396 à 453 g au moins (taille 5) et sa circonférence de 68 cm au plus et 71 cm au moins.

Remarque : Un match ne peut se dérouler si une équipe présente moins de 4 joueurs.

3. Les Règles

- Tous les coups francs sont directs
- Pas de hors-jeu
- Coup de pied de réparation (pénalty) à 9m si l'arbitre considère la faute grave
- Coup d'envoi, coup franc, corner : joueurs à une distance de 6 m
- Sur une passe au gardien et une rentrée de touche d'un de ses partenaires, celui-ci peut s'en saisir à la main
- Pas de buts directs sur le coup d'envoi, ni sur une rentrée de touche
- La rentrée de touche s'effectuera au pied à l'endroit où le ballon est sorti
- Les dégagements du gardien se feront uniquement à la main dans sa surface sauf pour les 6 m.
- Sur un dégagement du gardien à la main, si le but est marqué directement. Celui –ci est refusé et on procède à une remise en jeu au 6 M.
- Protège –tibias obligatoires
- Ballon n° 5
- Changement de camp à la Mi-temps avec Changement de Banc

4. Carton blanc

Le carton blanc a pour objet de sanctionner un joueur qui de par son comportement met en difficulté son équipe. Après avoir averti l'entraineur du sportif, l'arbitre pourra donner un carton blanc au joueur ce qui entraine :

- Exclusion temporaire décidée par l'arbitre d'une durée qui sera fonction du temps de jeu.
- Durée 1 minute

L'équipe jouera en infériorité numérique pendant toute la durée de l'exclusion temporaire.

5. Durée des rencontres

Référence aux règlements sportifs (b Temps de Jeu Par Tranche d'âges)

6. Équipement

Les joueurs devront être munis obligatoirement de :
- maillot Numéroté
- short
- chaussettes de couleurs uniformes (Pas de Tip -Top)
- Le port des protèges tibias est obligatoire (Ils doivent être entièrement recouverts par les chaussettes

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 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.

Chaque équipe devra avoir deux jeux de maillots de couleurs différentes numérotés.

7. Arbitrage de la compétition

Les rencontres seront arbitrées par des arbitres FFSA.

Les équipes devront être présentes au moins 5 minutes avant le début de la rencontre. Toute équipe n'étant pas présente à l'horaire prévu sera déclarée immédiatement forfait.

8. Rencontres finales

A l'issu des poules, les équipes effectueront des matchs de classement.

En cas d'égalité à l'issue des rencontres, il sera procédé à une épreuve de tirs aux buts. 3 tirs aux buts par équipe. En cas d'égalité, c'est le principe de la mort subite, la première équipe qui rate a perdu, à nombre égal de tirs.

Le changement de Gardien de But peut s'effectuer avant le coup de sifflet final, en aucun durant la séance de tirs aux buts

V. Les lois du jeu du Para-football à 7 Adapté

Loi 1 : Le 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.

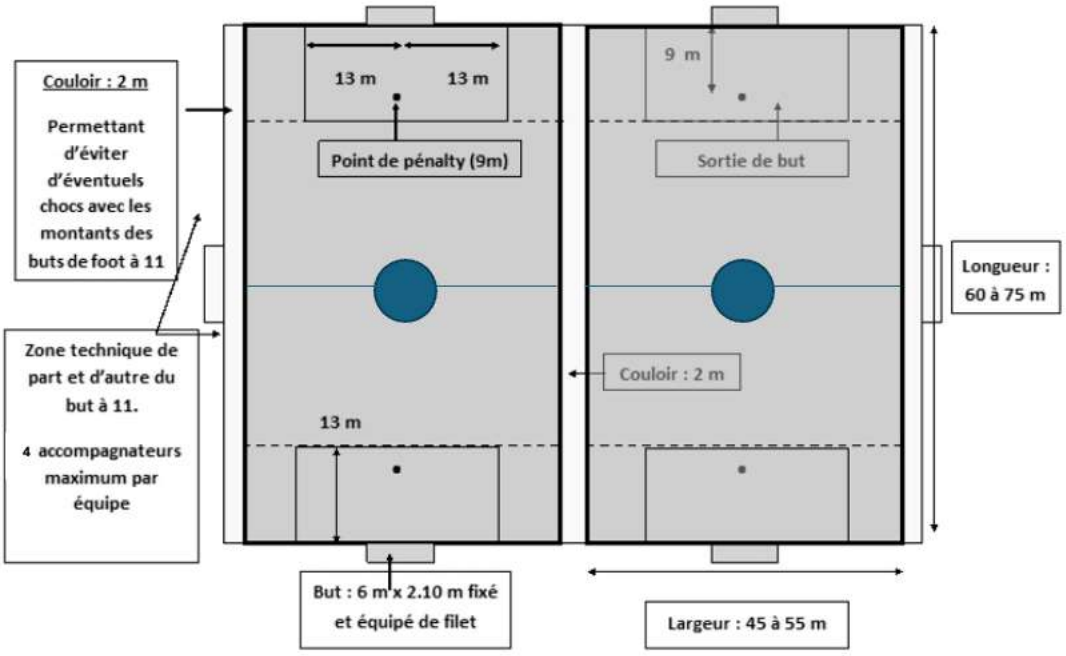
Les buts doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule. Les rayons du cercle central : 6m - penalty : 9m - ligne de but : 5m.

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).

Surfaces de jeu autorisées : pelouse, synthétique.

Le banc exemplaire :

- Les remplaçants
- Le staff licencie à la FFSA
- 1 seul entraineur peut être debout



Loi 2 : Le ballon

Le ballon est sphérique et en cuir ou en autre matière officialisée. Son poids sera de 450 à 410 g au moins (taille 5) et sa circonférence de 70 cm au plus et 68 cm au moins
Hormis en championnat de France, l'équipe qui reçoit fournie le ballon qui sera approuvé par l'arbitre.

Loi 3 : Nombre de joueurs

Une équipe se compose de 7 joueurs (garçons ou filles) dont un gardien de but sur le terrain plus 5 remplaçants. 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. Remarque : Un match ne peut se dérouler si une équipe présente moins de 6 joueurs.

Loi 4 : Arbitre

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 marquer, 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.
- Il prendra les mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. Il notera les faits sur sa carte d'arbitrage, le tout étant reporté sur la feuille de match à la fin de la rencontre.

Loi 5 : Arbitres assistants

2 arbitres assistants souhaitables, aideront l'arbitre.
Les arbitres assistants doivent suivre les consignes de l'arbitre et l'aider à contrôler le match en accord avec les Lois du Jeu. Ils ne doivent pas marquer leur dissentiment à son égard. Ils veilleront à signaler sans hésitation et sans ambiguïté.
L'arbitre doit pouvoir se reposer entièrement sur eux pour ce qui est de leurs attributions.

Loi 6 : Durée de la partie

Le Temps de jeu ne pourra excéder 120 minutes
par jour

ATTENTION

Jamais de prolongation ; en cas d'égalité si qualification indispensable, seul les 7 joueurs de chaque équipe ayant terminée la rencontre pourront prendre part à la séance de tirs au but. 5 joueurs de chaque équipe tirent un coup de pied de réparation (du point de penalty). Pour cette épreuve, l'arbitre effectue un tirage au sort pour déterminer l'équipe qui débute. Le capitaine vainqueur du tirage a la possibilité de choisir, soit débuter l'épreuve, soit laisser l'équipe adverse commencer.

En cas d'égalité au terme des 5 tirs de chaque équipe, l'épreuve continue avec les 2 joueurs qui n'ont pas tiré.
En cas d'égalité l'épreuve se poursuit en reprenant dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tirs.

Loi 7 : Coup d'envoi

Le capitaine favorisé par le sort choisit obligatoirement le camp.
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.

Loi 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.

Loi 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 le 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.

Loi 10 : Hors-jeu

Pour la classe BCDE , 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 :

1. s'il a au moins deux adversaires plus rapprochés que lui de leur propre ligne de but,
2. s'il ne se trouve simplement qu'en position de hors-jeu,
3. s'il reçoit directement le ballon sur un coup de pied de but,
4. s'il reçoit directement le ballon sur un coup de pied de coin,
5. s'il reçoit directement le ballon sur une rentrée de touche,
6. s'il reçoit directement le ballon sur une balle à terre.

Un joueur qui se trouve simplement en position de 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 laissera le jeu se dérouler

Loi 11 : Fautes et comportement antisportif

1. Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire
2. Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire
3. Sauter sur un adversaire
4. Charger un adversaire
5. Frapper ou essayer de frapper un adversaire
6. Bousculer un adversaire
7. Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
8. Tenir un adversaire
9. Cracher sur un adversaire
10. 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 donné, face au but, à une distance de 13 mètres, lorsqu'un joueur, en dehors de sa surface de réparation mais dans son propre camp commet 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

- 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.

Carton blanc

Le carton blanc a pour objet de sanctionner un joueur qui de par son comportement met en difficulté son équipe.

Après avoir averti l'entraineur du sportif, l'arbitre pourra donner un carton blanc au joueur ce qui entraine :

- Exclusion temporaire décidée par l'arbitre d'une durée qui sera fonction du temps de jeu.
  - 2 minutes pour des périodes de matchs de 10 minutes
  - 3 minutes pour une durée de 20 minutes
  - 4 minutes pour des périodes de 30 minutes

L'équipe jouera en infériorité numérique pendant toute la durée de l'exclusion temporaire.

Loi 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

Loi 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 (cf. ci-dessus d'a à j), "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 des 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.

Loi 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

Loi 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 a 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.

Loi 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 autre que le tireur du corner.

Loi 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 avant le coup de sifflet final, en aucun cas durant la séance de tirs aux buts

Loi 18 : Équipement des joueurs

Les joueurs devront être munis obligatoirement de :
- maillot Numéroté
- short
- chaussettes de couleurs uniformes (Pas de Tip -Top)
- Le port des protèges tibias est obligatoire (Ils doivent être entièrement recouverts par les chaussettes

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 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.
Chaque équipe devra avoir deux jeux de maillots de couleurs différentes numérotés.

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

VI. Les lois du jeu du Para-football à 11 adapté

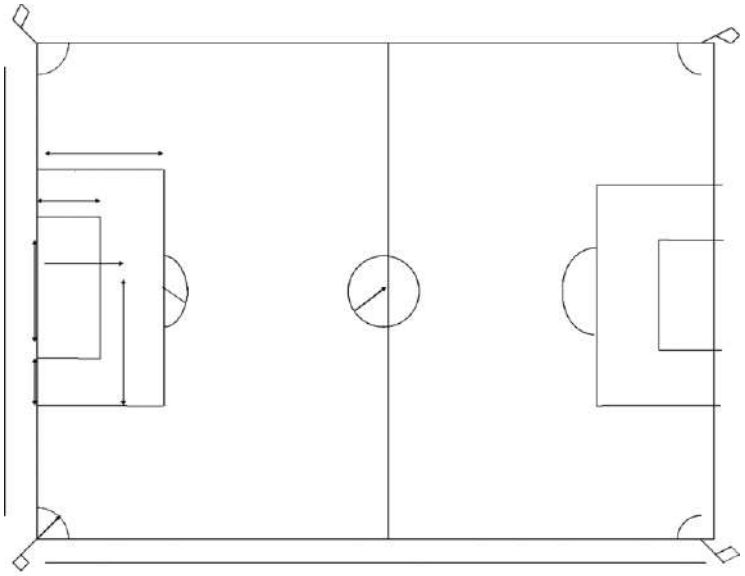
De par sa complexité les compétitions de Para-football à 11 adaptés sont réservées aux joueurs de la classe BCDE

Loi 1 : Le terrain de Para football adapté à 11

Quatorze mesures à connaître :

- 120 à 90m : ligne de touche
- 90 à 45m : ligne de but
- 16,50m : surface de réparation
- 11m : point de réparation : ligne de touche
- 9,15m : cercle central et arc de réparation
- 7,32m : longueur intérieure des buts
- 5,50m : surface de but
- 1,00m : quart de cercle de la surface de coin
- 0,12m : largeur maximum des barres, montants de but et lignes
- 2,00m : départ de la ligne des photographes derrière le piquet de coin
- 3,50m : arrivée de cette ligne derrière la ligne marquant la surface de but
- 6,00m : distance de cette ligne derrière les buts

Le terrain doit être tracé et posséder ses quatre drapeaux de coin, de 1,50 mètre de hauteur minimum. L'arbitre ne peut prendre la responsabilité de jouer sur un terrain non tracé



Loi 2 : le ballon

Le ballon sera sphérique : l'enveloppe extérieure sera en cuir ou en une autre matière approuvée. Aucune matière susceptible de constituer un danger pour les joueurs ne pourra être utilisée dans sa confection.
Le ballon aura une circonférence de 70 cm au plus et de 68 cm au moins. Il pèsera au début de la partie 450g au plus et 410g au moins.
La pression devra être comprise entre 0,6 et 1,1 atmosphère (600 à 11 00g/cm2 au niveau de la mer).
Il ne pourra être changé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

Loi 3 : Nombre de joueurs

11 joueurs au maximum (garçons ou filles) sur le terrain de jeu, dont un gardien de but.
Le gardien de but, durant la partie, pourra être remplacé par un de ses partenaires ; il faut que l'arbitre soit préalablement averti par le capitaine. Le remplacement s'effectue à un arrêt de jeu.
Un joueur peut être remplacé à n'importe quel moment de la partie et pour n'importe quel motif, sauf exclusion**. 5 remplaçants** au maximum sont autorisés. Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre.
En cas d'organisation de poules de brassage, tous les joueurs devront obligatoirement jouer la ou les rencontres qui permettront de mettre en place les poules de niveau.

Loi 4 : Équipement des joueurs

Les joueurs devront être munis obligatoirement de :
- maillot Numéroté
- short
- chaussettes de couleurs uniformes (Pas de Tip -Top)
- Le port des protèges tibias est obligatoire (Ils doivent être entièrement recouverts par les chaussettes

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 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.

Chaque équipe devra avoir deux jeux de maillots de couleurs différentes numérotés.

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

Loi 5 : L'arbitre

Il prendra les décisions dans tous les cas litigieux. Toutes ses décisions à propos de questions de fait sont sans appel. Par exemple, s'il accorde un but qu'il juge régulièrement marquer, le but reste valable envers et contre tout
Il peut toujours revenir sur sa décision, pour autant que le jeu
n'ait pas repris Il est le seul chronométreur de la partie

Loi 6 : Les arbitres assistants

2 arbitres assistants seront désignés. Ils auront pour mission de signaler sous réserve de décision de l'arbitre :

- que le ballon est sorti du jeu
- l'équipe à laquelle revient le coup de pied de coin, le coup de pied de but ou la rentrée de touche
- si l'on désire un remplacement

Ils aideront également l'arbitre à contrôler le jeu en application des lois. En cas d'ingérence non justifiée ou de conduite répréhensible d'un arbitre assistant, l'arbitre renoncera à ses services et prendra ses dispositions pour le faire remplacer. (Il portera ce fait à la connaissance de l'organisme compétent).
Les arbitres assistants seront munis de drapeaux fournis par le club sur le terrain duquel a lieu le match. Un dirigeant sera amené à assister l'arbitre à défaut d'assistants officiels

Loi 7 : Durée de la partie

2 périodes de 45 minutes, entrecoupées d'un repos de 15 minutes maximum.
En cas de plusieurs matchs dans la journée, le temps de jeu cumulé ne peut dépasser la durée autorisée par jour.
Le temps perdu accidentellement ou intentionnellement doit être ajouté au temps réglementaire. De plus, l'arbitre décomptera 30 seconds minimums pour chaque remplacement et 1 minute minimum pour faire transporter un joueur blessé hors du terrain
Si une faute est sifflée dans les dernières secondes de chaque période, l'exécution de la sanction correspondante n'aura pas lieu au-delà du temps réglementaire, sauf s'il s'agit d'un penalty.

ATTENTION

Jamais de prolongation ; en cas d'égalité si qualification indispensable, seul les 7 joueurs de chaque équipe ayant terminée la rencontre pourront prendre part à la séance de tirs au but. 5 joueurs de chaque équipe tirent un coup de pied de réparation (du point de penalty). Pour cette épreuve, l'arbitre effectue un tirage au sort pour déterminer l'équipe qui débute. Le capitaine vainqueur du tirage a la possibilité de choisir, soit débuter l'épreuve, soit laisser l'équipe adverse commencer.

En cas d'égalité au terme des 5 tirs de chaque équipe, l'épreuve continue avec les joueurs qui n'ont pas tiré.

En cas d'égalité à Nouveau, l'épreuve se poursuit en reprenant dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tirs.

Le changement de Gardien de But peut s'effectuer avant le coup de sifflet final, en aucun cas durant la séance de tirs aux buts .

Loi 8 : Coup d'envoi

Le capitaine favorisé par le sort choisit obligatoirement le camp.

L'arbitre doit impérativement se placer derrière le ballon et à gauche du cercle central, à 5 mètres en retrait de la ligne médiane afin de ne pas gêner les joueurs et pouvoir contrôler la régularité du coup d'envoi.

Joueurs dans leur propre camp.

Après la mi-temps, les équipes changeront de camp et le coup d'envoi sera donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas bénéficié du coup d'envoi au commencement de la partie.

Loi 9 : 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 ou 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.

Loi 10 : 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 le 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.

Loi 11 : Le hors-jeu

1. Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant dernier adversaire sauf :
   - s'il se trouve dans sa propre moitié de terrain ou
   - s'il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire
   - s'il se trouve à la même hauteur que les deux derniers adversaires
2. Un joueur sera déclaré hors-jeu et sanctionné comme tel, seulement si l'arbitre estime qu'au moment où le ballon touche un de ses coéquipiers ou est joué par celui-ci, il prend une part active au jeu :
   - en intervenant dans le jeu
   - en influençant un adversaire
   - en tirant un avantage de cette position
3. Un joueur ne sera pas déclaré hors-jeu par l'arbitre
   - s'il ne se trouve simplement qu'en position de hors-jeu, ou
   - s'il reçoit directement le ballon lors d'un coup de pied de but, d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche.
4. Si un joueur est déclaré hors-jeu, l'arbitre accordera un coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise, à moins que celle-ci n'ait été commise dans la surface de but adverse auquel cas le coup franc indirect sera exécuté d'un point quelconque de la surface de but dans laquelle la faute a été commise.
5. Le hors-jeu ne doit pas se juger au moment où le joueur en cause reçoit le ballon mais bien au moment où le ballon lui est envoyé par un de ses partenaires. Un joueur qui ne se trouve pas en position de hors-jeu lorsqu'un de ses partenaires lui fait une passe ou botte un coup franc, ne devient pas hors-jeu s'il se porte en avant durant la trajectoire du ballon.

Nota Bene :Passe au gardien (complément loi 11)

Chaque fois qu'un joueur botte délibérément le ballon en direction du gardien de but de son équipe, ce dernier n'est pas autorisé à le toucher avec les mains. Cependant, si le gardien de but touche le ballon avec les mains, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise, sous réserve des circonstances particulières de la Loi VIII.

Précisions

Le verbe "botter", cité dans le texte précédent, se réfère uniquement à l'action, commise par un joueur, de jouer le ballon avec un pied ou avec les pieds.

1. La déviation du ballon, au moyen d'un pied ou des deux, est permise pour autant qu'elle ne soit pas intentionnelle (déviation involontaire ou mauvaise reprise d'un coéquipier).
2. Lorsqu'un coéquipier botte délibérément le ballon non pas en direction du gardien (par exemple à côté des buts) mais de manière à ce que celui-ci puisse s'en saisir, l'esprit des Lois incite à considérer cette action comme une passe intentionnelle vers le gardien. Par conséquent, si dans une telle situation, le gardien touche le ballon avec les mains, il convient d'attribuer un coup franc indirect à l'équipe adverse.

Loi 12 : Fautes et Comportement Antisportif

Le rôle de l'arbitre est de réprimer à bon escient les actions déloyales, les incorrections et les violences

La faute ne doit être sanctionnée que si elle est intentionnelle, mais à condition de constituer, en même temps un avantage pour l'équipe adverse

Toutefois, l'application du principe de l'avantage ne doit pas être une cause de désordre et prétexte à laisser le jeu dégénérer

A faute importante, sanction importante. A faute légère,
sanction légère Le coup franc indirect et l'avertissement
sont des sanctions légères

Le coup franc direct et l'exclusion sont des sanctions importantes

Il y a 10 fautes importantes qui provoquent un coup franc direct. Si ces fautes sont commises par un défenseur dans sa surface de réparation quelle que soit la position du ballon en jeu, le coup franc direct est transformé en coup de pied de réparation.

Carton blanc

Le carton blanc a pour objet de sanctionner un joueur qui du fait de son comportement met en difficulté son équipe. Après avoir averti l'entraineur du sportif, l'arbitre pourra donner un carton blanc au joueur ce qui entraine :

- Exclusion temporaire décidée par l'arbitre d'une durée qui sera fonction du temps de jeu.
- 2 minutes pour des périodes de matchs de 10 minutes
- 3 minutes pour une durée de 20 minutes
- 4 minutes pour des périodes de 30 minutes

L'équipe jouera en infériorité numérique pendant toute la durée de l'exclusion temporaire.

Loi 13 : 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 librement, lorsqu'il est arrêté à l'endroit de la faute.

Loi 14 : Le coup de pied de réparation

Un coup de pied de réparation sera donné du point de réparation et avant qu'il ne soit botté, tous les joueurs, à l'exception de celui qui doit donner le coup et du gardien de but adverse, devront se tenir à l'intérieur du terrain de jeu, derrière le ballon et en dehors de la surface de réparation et à 9m15 au moins du point de réparation. Le gardien de but adverse devra rester sur sa propre ligne de but entre les montants de but (il pourra bouger sur sa ligne) jusqu'à ce que le coup ait été botté.
Le joueur bottant le coup devra envoyer le ballon vers l'avant et ne pourra le rejouer qu'après qu'il aura été touché ou joué par un autre joueur. Le ballon sera considéré comme en jeu aussitôt qu'il aura été botté vers l'avant.
Un but pourra être marqué directement sur un coup de pied de réparation accordé à l'expiration de la première période ou de la partie. En cas de nécessité, la durée du jeu pourra être prolongée à la fin de la première période ou de la partie pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.

Loi 15 : La rentrée de touche

Remise en jeu accordée à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.
Le joueur doit faire face au terrain. Il ne doit pas se trouver à plus d'un mètre de la ligne de touche lorsqu'il effectue la remise en jeu sinon la rentrée de touche est à recommencer par l'équipe adverse.
Il doit avoir au moins partiellement les deux pieds soit sur la ligne de touche, soit sur la bande extérieure à cette ligne.

Il doit tenir le ballon des deux mains.
Le joueur lance le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête.
Le joueur ne doit pas jouer à nouveau le ballon avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.
Si le ballon pénètre directement dans le but adverse sur rentrée de touche, le but n'est pas valable. Le jeu est repris par un coup de pied de but. S'il s'agit de son propre but, le jeu est repris par un corner.
Pas de hors-jeu sur rentrée de touche.

Loi 16 : Le coup de pied de but (6m)

Coup de pied placé accordé quand le ballon est sorti par un attaquant au-delà de la ligne de but adverse. Le ballon est placé à un point quelconque de la surface de but.

La balle peut être touchée par un deuxième joueur dans la surface de réparation, surface dans laquelle un adversaire est autorisé à se trouver s'il n'intervient pas. Le cas contraire, le six mètres doit être retiré. Le but marqué sur coup de pied de but est valable contre l'équipe adverse.
Pas de hors-jeu sur coup de pied de but.

Loi 17 : Le coup de pied de coin (corner)

Coup de pied placé accordé quand le ballon est sorti par le défenseur au-delà de sa propre ligne de but. Le ballon est placé à l'intérieur du quart de cercle de 1m.
Les adversaires se tiennent au moins à 9,15 m du ballon. Le but est valable si le ballon pénètre directement dans les filets.
Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a bougé.
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.

VII. Les lois du jeu du Para-futsal adapté

Ce championnat s'adresse par ses difficultés techniques, stratégiques et sa complexité réglementaire principalement aux joueurs Séniors

Loi 1 : terrain de jeu

Dans un gymnase de type C, sur un terrain d'handball

Dimensions

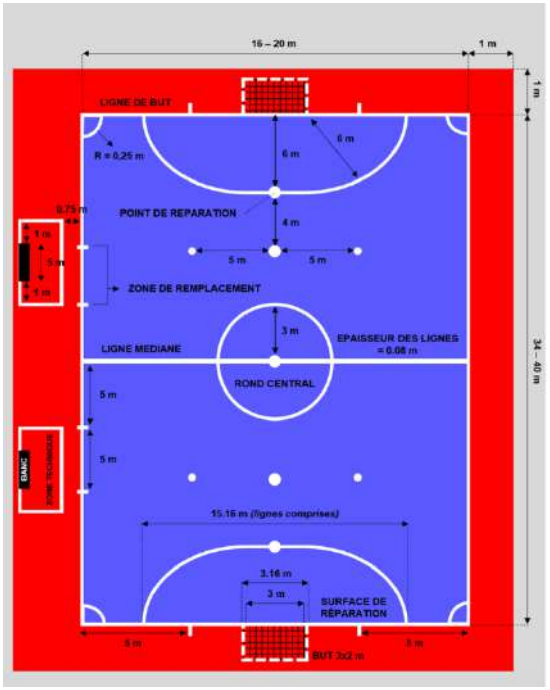
- Longueur de 25 à 42 m
- Largeur de 15 à 25 m
- Point de réparation à 6 m du milieu des montants du but
- Second point de réparation à 10 m
- Zones de remplacement Parties situées sur la ligne de touche côté des bancs des équipes lieu ou les joueurs entrent et sortent à chaque remplacement

Buts

- Buts de hand-ball (3x2)

Les buts doivent être fixés au sol et sécurisés

- Surface de jeu : la surface de jeu doit être lisse, dépourvue d'aspérités



Loi 2 : Le Ballon

Ballon spécifique en cuir ou dans une autre matière adéquate (le ballon de feutre n'est pas autorisé (entre 62 et 64 de circonférence et entre 400 et 440 gr)

Loi 3 : nombre de joueurs

- Chaque équipe est composée de 5 joueurs (garçons ou filles) sur le terrain, dont 1 gardien de but. Le match sera arrêté si une équipe ne présente plus que 3 joueurs sur le terrain.
- Le nombre maximum de remplaçants autorisé est de 7 joueurs.
- Le nombre de remplacements est illimité pendant la durée du match, un joueur remplacé peu revenir sur le terrain.
- Tout replacement est soumis à l'autorité de l'arbitre
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain et prend la place du remplacé.

Loi 4 : Équipement des joueurs

Les joueurs devront être munis obligatoirement de :
- maillot Numéroté
- short
- chaussettes de couleurs uniformes (Pas de Tip -Top)
- Le port des protèges tibias est obligatoire (Ils doivent être entièrement recouverts par les chaussettes

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 gardien de but peut porter 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 Spécifiques Futsal sans crampons ; les chaussures de basket et de tennis sont tolérées.

Chaque équipe devra avoir deux jeux de maillots de couleurs différentes numérotés.

Loi 5 : Arbitre

- Il couvre le côté opposé de celui de l'arbitre
- Il aide l'arbitre à l'application des lois
- Il peut arrêter le jeu pour toute infraction
- Il s'assure que les remplacements sont effectués correctement

Loi 6 : Chronométreur et troisième arbitre

1. Chronométreur
   - Veille à ce que le match dure le temps stipulé, enclenche et arrête tous les arrêts de jeu.
   - Supervise la période de 2 minutes effectives infligée comme punition à un joueur exclu
   - Assure le chronométrage des temps morts

Annonce la fin de la première mi-temps, la fin du match, la fin de la prolongation, la fin d'un temps mort

- Comptabilise les temps morts, les cinq premières fautes commises par chacune des équipes lors de chaque mi-temps

2. Troisième arbitre
   - Assiste le chronométreur

Loi 7 : Durée du match

- Le match se déroule en 2 périodes de 20 mn avec un temps décompté pour la classe BCDE. Le temps n'est pas décompté pour la classe ABC.
- Si plusieurs matches dans la journée, la durée des périodes doit être réduite.

ATTENTION

Jamais de prolongation ; en cas d'égalité si qualification indispensable, seul les 5 joueurs de chaque équipe ayant terminée la rencontre pourront prendre part à la séance de tirs au but. 5 joueurs de chaque équipe tirent un coup de pied de réparation (du point de penalty). Pour cette épreuve, l'arbitre effectue un tirage au sort pour déterminer l'équipe qui débute. Le capitaine vainqueur du tirage a la possibilité de choisir, soit débuter l'épreuve, soit laisser l'équipe adverse commencer.

En cas d'égalité au terme des 5 tirs de chaque équipe, l'épreuve se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tirs

Le changement de Gardien de But peut s'effectuer avant le coup de sifflet final, en aucun cas durant la séance de tirs aux buts

Loi 8 : coup d'envoi et reprise de jeu

Idem Para-football adapté à 11-adversaires à 3 m

Loi 9 : ballon en jeu et hors du jeu

Idem Para-football adapté à 11
Lorsque le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche pour l'adversaire

Loi 10 : But marqué

Idem Para-football adapté à 11 et à 7

Loi 11 : fautes et comportement Antisportif

- Coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise
- Un penalty est accordé quand la faute est commise dans la surface de réparation
- Un joueur exclu ne peut plus participer à la rencontre. Il pourra être remplacé 2 mn après son exclusion.
- Si l'équipe en supériorité numérique marque, l'équipe en infériorité numérique peut faire rentrer un remplaçant avant la fin des 2 m

Carton blanc
Le carton blanc a pour objet de sanctionner un joueur qui de par son comportement met en difficulté son équipe.
Après avoir averti l'entraineur du sportif, l'arbitre pourra donner un carton blanc au joueur ce qui entraine :

- Exclusion temporaire décidée par l'arbitre d'une durée qui sera fonction du temps de jeu.
- Durée 1 minute

L'équipe jouera en infériorité numérique pendant toute la durée de l'exclusion temporaire.

Loi 12 : coups francs

- Coup franc indirect, en fonction de l'infraction
- Coup franc direct
- Si le ballon pénètre directement, le but est accordé
- Tous les joueurs adverses doivent se tenir à 5 m du ballon

Loi 13 : cumul de fautes

- Tous les coups francs directs (loi 12) sont des fautes cumulées

- Les 5 premières fautes de chaque équipe sont enregistrées
- A compter de la 6ème faute, le coup franc est tiré sans mur avec l'intention de marquer directement (second point de réparation ou à l'endroit de la Faute, au choix du tireur).

Loi 14 : coup de pied de réparation

- Idem foot à 11
- Tous joueurs doivent se trouver à 5m du point de réparation.

Loi 15 : rentrée de touche au pied

- Un but ne peut être marqué directement sur une rentrée de touche
- Le ballon doit être placé sur la ligne de touche
- Le joueur exécutant la rentrée de touche doit avoir partiellement les 2 pieds sur la ligne de touche, soit sur la bande extérieure à cette ligne
- Les joueurs adverses doivent se situés à 5m
- Pour la Classe BCDE, Le joueur à 4 secondes pour jouer la touche.
- Poule classe ABC, le temps n'est pas limité

Loi 16 : dégagement du ballon

- Le dégagement est la manière de remettre ballon en jeu après une sortie de but
- Le but ne peut être marqué sur un dégagement
- Le gardien doit remettre le ballon à la main
- Pour la classe BCDE uniquement. Le gardien ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.
- Pour la classe ABC le gardien doit renvoyer le ballon dans sa moitié de terrain
- Pour la Classe BCDE, Le dégagement doit être exécuté dans les 4 secondes à compter ou le gardien prend possession du ballon.
- Poule classe ABC, il n'y a pas de limite de temps

Loi 17 : coup de pied de coin

- Idem Para-football adapté à 11
- Les joueurs adverses doivent se tenir à 5m.
- Pour la Classe BCDE, Le joueur à 4 secondes pour exécuter le coup pied de coin
- Poule classe ABC, le temps n'est pas limité

La commission nationale s'offre la possibilité d'apporter des modifications à la réglementation nationale en cours de paralympiade

VIII. Commission de litige

1. Réclamations des équipes

Lors d'un championnat de France, en cas de contestation sur les résultats ou le déroulement d'une épreuve, la contestation devra être formulée obligatoirement par écrit, accompagnée d'un dépôt de garantie de 50 € à l'ordre de la FFSA. Cette réclamation devra être déposée auprès de la commission sportive nationale qui convoquera aussitôt la commission de d'appel (le coordonnateur arbitre, le représentant du président de la FFSA, DTN ou son représentant et 1 membre de la CSN Para Foot Adapté). Le demandeur, qui sera une personne licenciée à la FFSA, aura la possibilité de présenter au juge arbitre ou à la commission en charge de la compétition toutes les preuves en sa possession afin d'appuyer sa demande. En cas de prise en compte de la réclamation, le dépôt de garantie sera restitué au demandeur. En cas de rejet, le dépôt de garantie sera conservé par la FFSA. Les modalités relatives au dépôt d'une contestation (durée, supports…) peuvent varier et seront déterminées par chaque discipline (commission sportive nationale).

2. Sanctions des équipes

La commission sportive nationale est seule juge pour la planification et l'organisation des compétitions Para-football adapté du sport adapté.

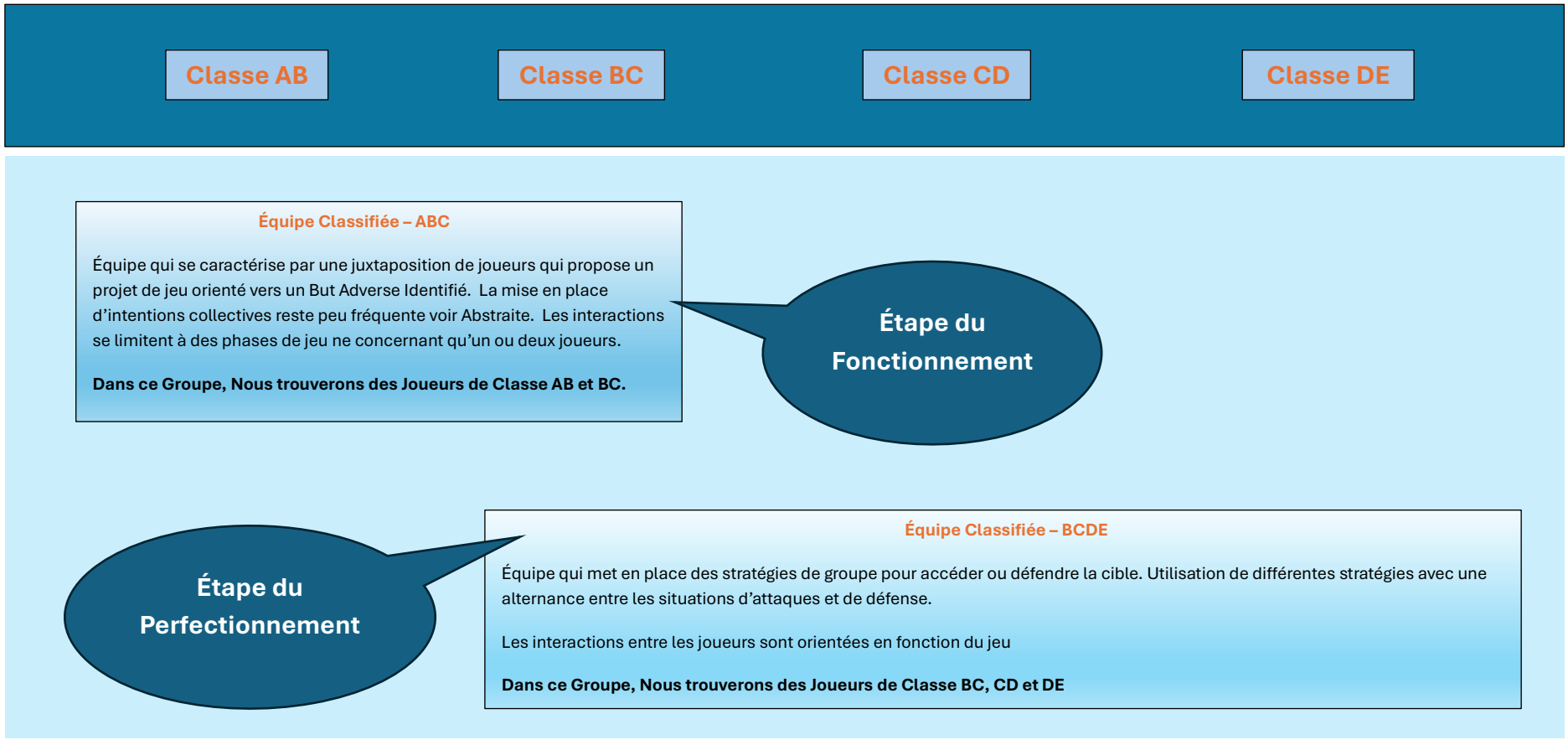
Toutes conduites qui seront contraires à l'esprit sportif ou contraire à l'éthique de la fédération précisée dans les règlements généraux se verra sanctionnée en fonction de la gravité de situation.

Exemple de conduite antisportive :

- Manipuler les joueurs pour manifester son mécontentement (refus de jouer)

Repères de la classification d'équipe

Proposition de Classification d'EQUIPE



Équipe Classifiée – ABC

Équipe qui se caractérise par une juxtaposition de joueurs qui propose un projet de jeu orienté vers un But Adverse Identifié. La mise en place d'intentions collectives reste peu fréquente voir Abstraite. Les interactions se limitent à des phases de jeu ne concernant qu'un ou deux joueurs.

Dans ce Groupe, Nous trouverons des Joueurs de Classe AB et BC.

	Faire progresser la balle	Conserver la balle	Atteindre la cible adverse	Reconquérir la balle	Gêner la progression du ballon	Protéger son but
Etape du fonctionnement **Prise d'informations/intentions**	La balle avance avec 2 ou 3 partenaires privilégiés situés dans le champ visuel proche, ou privilégié affectivement	Le joueur se met dans des conditions pour recevoir la balle mais reste souvent dans des espaces encombré	Il pénètre seul la défense, tir avec peu de réussite	Il cherche à reconquérir en interceptant sur le porteur du ballon ne gère pas son rapport au corps, geste trop brusque	Gène physiquement le porteur du ballon, ne contrôle pas la proximité des corps	Intention de protéger sans réelle efficacité, n'occupe pas l'espace, ne retourne pas forcément dans sa zone

Équipe Classifiée – BCDE

Équipe qui met en place des stratégies de groupe pour accéder ou défendre la cible. Utilisation de différentes stratégies avec une alternance entre les situations d'attaques et de défense.

Les interactions entre les joueurs sont orientées en fonction du jeu

Dans ce Groupe, Nous trouverons des Joueurs de Classe BC, CD et DE

Niveau 1	Faire progresser la balle	Conserver la balle	Atteindre la cible adverse	Reconquérir la balle	Gêner la progression du ballon	Protéger son but
Résolution / mise en Œuvre des Intentions	Les joueurs s'organisent par rapport à plusieurs partenaires. Utilisation d'espaces libres, création de danger	Le joueur se démarque de ses adversaires pour favoriser la réussite de la passe en soutien ou en appui.	Organisation en groupe restreint, le joueur pénètre ou contourne la défense, le tir se réalise avec efficacité	Anticipe l'action pour intercepter, récupérer, le joueur tient compte de sa place sur le terrain, il protège un espace défini	Marquer, s'interposer sur le porteur et les trajectoires du ballon collectivement	Emergence d'une défense de zone, organisation collective défensive par un placement entre le but et l'adversaire

Niveau 2	Faire Progresser le Ballon	Conserver le Ballon	Atteindre la Cible	Reconquérir le Ballon	Gêner la Progression du Ballon	Protéger le But
Résolution / mise en Œuvre des Intentions	Le Ballon avance avec 2 ou 3 partenaires privilégiés situé dans un Espace Proche	Le Joueur se met dans des conditions de réception du ballon mais reste dans la densité	Il pénètre seul la défense, tir avec peu de maîtrise	Il cherche à récupérer le ballon en interceptant sur le porteur sans maitriser son engagement	Gêne Physiquement le porteur du Ballon	Intention de protéger sans réelle efficacité, n'occupe pas l'espace en fonction de ses partenaires

	Classe ABC	CLASSE BCDE
Les EPREUVES OUVERTES en Compétition	Para football adapté à 5 Para futsal adapté	Para football adapté à 5 Para football adapté à 7 Para football adapté à 11 Para futsal adapté
Les ADAPATIONS par rapport à la réglementation actuelle	**Pratique à 5 Joueurs (4 + 1 GB)** **Nombre de sportifs AB Obligatoire sur et en dehors du terrain** Pas de Hors-Jeu Changement de Côté et de Banc à la Mi-temps Penalty à 9 Mètres	Règlement actuel

Niveau de pratique et qualifications pour les championnats de France	- Pas de niveau de pratique dans la classe ABC - Pour la Classe BCDE, un niveau de pratique pourra être envisagé pour les niveaux infra Championnat de France - Le parcours de qualification passera par les compétitions départementales, de zone ou de régions.