



Formule Sportive Football 4x4

1 : Aire de jeu

Aire de jeu : Terrain type "city stade ou foot5" avec bande autour ou sans (le jeu est arrêté uniquement si le ballon touche les filets ou sort au-dessus des barrières).

Surface de réparation : Demi arc de cercle.

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

Ligne médiane : ligne milieu du terrain

2 : Composition des équipes

Les équipes sont composées de résidents de la cité U qu'ils représentent uniquement. (Présentation de la carte résident au délégué FFSU obligatoire pour jouer).

Foot à 4 (3 joueurs + 1 gardien) et 2 remplaçants maximum.
Équipes mixtes autorisées.

3 : Le protocole et équipements

Avant et à la fin de chaque rencontre, les deux équipes, les arbitres et les éducateurs doivent s'aligner et se serrer la main.

Équipements des joueurs et joueuses : tenue sportive (maillot/short/chaussettes/joggings) et baskets adaptées (pas de crampons).

Des chasubles ou des maillots seront distribuées aux équipes.

4 : La formule et temps de jeu

3 plateau possible :

- 3 plateaux qualificatifs (obligatoires)
- 1 plateau de finales (pour les 4 équipes qualifiées)

Formule Championnat Ligue : toutes les équipes se rencontrent 1 fois au cours des 3 plateaux qualificatifs.

Temps de jeu : 2 * 10 min sans arrêt de jeu avec 5 min de pause

Match Gagné : 4 pts	Match Nul : 2 pts	Match perdu : 1 pt	Forfait : -1 pt
---------------------	-------------------	--------------------	-----------------



Formule Sportive Football 4x4

5 : Arbitrage

L'arbitre devra se situer à l'extérieur de la structure ou à l'intérieur sans gêner les joueurs (plutôt dans l'axe de la médiane le long de la barrière) selon la taille de la structure.

6 : Règles du jeu

Règles city en 4x4 :

1. Buts validés une fois la ligne médiane franchie.
2. Coup de pied de but (6 mètres) sur ballon qui touche le filet ou sort : A la main par le gardien de but.
3. Rentrée de touche (sur ballon qui touche le filet ou qui sort de la structure) : Au pied (interdiction de marquer directement) et adversaire à 3m.
4. Pas de coup de pied de coin (corner), on remet le ballon en jeu par une relance gdb dans sa surface.
5. Distance adversaires sur un coup de pied arrêté : adversaire à 3 m.
6. Tous les coups francs indirects.
7. Remplacement : A la "volée" (le remplaçant rentre lorsque le joueur est sorti du terrain) par les portes d'entrées.
8. Hors-jeu : Pas de hors-jeu.
9. Le tacle est interdit et est sanctionné d'un CFI ou d'un pénalty si c'est dans la surface (sauf pour le gardien dans sa surface).
10. Dégagement du GDB : Tous les dégagements du gardien se font uniquement à la main (pas de volée).
11. Le gardien ne peut pas se saisir du ballon à la main sur une passe volontaire d'un coéquipier. Si c'est le cas : CFI sur la ligne de but.
12. Le gardien de but ne peut pas sortir de sa surface de réparation, si c'est le cas : CFI sur la ligne de but.
13. L'engagement est libre : Sur le point d'engagement (adversaire à 3m). L'équipe qui gagne le toss engage. Engagement après chaque but. On ne peut pas marquer directement sur l'engagement.
14. Interdiction de se tenir aux barrières = CFI
15. Les paniers de basket comptent dans l'air de jeu (pas les poteaux pour le filet de volley-ball).