

# Règlement du Tournoi



FUTSAL VERSION LIGHT

## 1. Equipement/matériel sanitaire

Chaque équipe doit se présenter avec **une tenue uniforme et devra disposer de son propre matériel sanitaire.**

## 2. Carte de match

30 minutes avant le premier match, **une carte des joueurs** entièrement remplie (avec passeports ASF ou si manquant carte d'identité) doit **être remise** au jury du tournoi.

## 3. Chaussures

Pour les matchs, il ne peut être porté que des chaussures de sport pour la salle **qui ne laissent pas de traces**, **sans semelle noire et sans crampons.**

## 4. Protège-tibias

**Les protège-tibias** sont également **obligatoires** en salle!

## 5. Classement

Pour établir le classement d'un groupe (y compris **poule finale**), en cas d'égalité de points, il sera tenu compte:

- a) de la confrontation directe
- b) de la différence de buts
- c) du nombre de buts marqués
- d) pénalty

## 6. Désaccords/litiges

En cas de désaccord ou de litige, le jury du tournoi décider de manière définitive.

## 7. Nombre de joueurs

Chaque équipe peut engager un nombre de joueurs indéfini **ou selon règlement explicite du tournoi.** Les matchs se déroulent avec 4 joueurs de champ et un gardien de but ensemble sur le terrain.

## 8. Changements de joueurs

Il peut être procédé à des changements volants. Le changement de joueur doit s'effectuer à proximité du banc d'équipe.

## 9. Durée des matches

La durée des matches figure sur le plan des rencontres. Il n'y a pas de changement de camp. Le chronométrage du jury fait foi.

## 10. Mise en jeu

L'équipe citée en premier sur le plan des rencontres a le coup d'envoi et joue selon les indications du jury.

## 11. Règles du jeu

Les règles officielles du football sont appliquées, avec en complément les règles « Futsal light » citées ci-dessous.

Les règles officielles **Futsal version light** seront appliquées

- a) **Ballon:** il est fait usage d'un **ballon spécial Futsal**
- b) **Hors-jeu:** la règle du hors-jeu **est supprimée.**

- c) **Dégagement:** le gardien remet le ballon en **jeu de la main** et celui-ci **peut dépasser la ligne médiane**
- d) Tackling interdit (s'élancer pour tenter de jouer le ballon alors qu'un adversaire l'a déjà joué ou tenter de le jouer en se glissant au sol).
- e) **Coup-franc:** lors des coup-franc, une distance de **5 mètres** doit être respectée.
- f) **Coup-franc indirect et direct :** pour effectuer les coups-franc, les dehors, le dégagement de but et les corners **le temps à disposition est de 4 secondes**. Distance minimale 5 m
- g) **Coup de coin / corner :** comme d'habitude
  
- h) **Pénalty 6 mètres :** Pour un foul dans la surface de réparation il sera accordé un pénalty
- i) **Pénalty 10 mètres :** A partir du 6<sup>ème</sup> foul (coup-franc direct) sera accordé pour chaque prochain foul (coup franc direct) un coup franc « pénalty » aux 10 mètres.
  
- j) **Remise en jeu :** la remise en jeu est à exécuter comme un coup-franc indirect, ballon au sol. La remise en jeu du gardien doit sortir de sa surface de réparation.
  
- k) **Jeu en hauteur :** lorsque le ballon touche le plafond ou un engin au dessus du terrain de jeu, un coup-franc indirect est accordé à l'équipe adverse en dessous de l'endroit touché.
  
- l) **Terrain de jeu :** la surface du gardien/surface de réparation est délimitée par la ligne (Handball-surface réparation). Sur les côtés des buts des bandes peuvent être disponibles et utilisées comme remise
- m) **Grandeur des buts :** Buts de juniors E 5 x 2 mètres
  
- n) **But :** un but ne peut-être marqué que dans la surface d'attaque
  
- o) **Pénalité temporaire:** la carte jaune signifie une pénalité de **2 minutes**. Le contrôle du temps s'effectue à la table du jury. Lorsqu'une équipe est sanctionnée de plus de 2 pénalité en même temps, le match sera interrompu et enregistré avec un forfait de 0-3. Le gardien doit purger lui-même sa pénalité. La pénalité **est supprimée** lorsqu'un but est marqué.
- k) **Expulsion:** un joueur expulsé du terrain ne peut **pas être remplacé** durant le match en cours. Le joueur expulsé est exclu pour tout le reste du tournoi.
- l) Lorsqu'une équipe se trouve en surnombre sur le terrain, l'équipe responsable est sanctionnée d'une pénalité temporaire.

## 12. Tâches du Jury

Les fautes cumulées seront signifiées au Jury par les arbitres. (tous les coup-francs directs) . Elles seront comptabilisées et dès la 5<sup>e</sup> faute signalé à l'arbitre au moyen d'un sifflet ou d'un signal acoustique. La faute suivante, sera donc pénalisée par un coup de pied aux 10 mètres.

## 13. Ordre/propreté

L'ordre et la propreté doivent être respectés dans la salle, les vestiaires et les douches.

## 14. Absence d'une équipe

Une participation aux frais de **Fr. 250.-** sera demandée à l'équipe qui ne se présenterait pas au tournoi.