



## **Règlement du tournoi Juniors F**

Ce tournoi se déroulera selon les règles officielles de football de l'ASF, avec en complément les règles « Futsal version light » citées ci-dessous :

- 1) La 1<sup>ère</sup> équipe citée sur le programme évoluera **côté fenêtres** et possèdera l'engagement.  
L'équipe visiteuse, **côté gradins**, devra changer de jeu de maillots (ou mettre des chasubles) si les couleurs sont trop ressemblantes.
- 2) **Nombre de joueur** : 4 joueurs et 1 gardien  
Merci de remettre la liste des joueurs avec les numéros de maillots exact en format Clubcorner au jury avant le premier match.
- 3) **Durée des matchs** : La durée des matchs est de 10 minutes, sans changement de camp.  
A la fin de chaque rencontre, il est prévu au **maximum 2 minutes** pour le changement des équipes.
- 4) **Non-présentation** : Lorsqu'une équipe ne se présente pas, sur le terrain, à l'heure convenue sur le planning des matchs, l'équipe en question perd le match 3:0 forfait.
- 5) **Ballon** : Le ballon utilisé sera un ballon de Futsal taille 4 à semi rebond 290 grammes.
- 6) **Changement** : Un nombre illimité de changements peut avoir lieu pendant le match. Cependant ces changements doivent intervenir **devant la zone de coaching**.
- 7) **Hors-Jeu** : La règle du hors-jeu est supprimée.
- 8) **Dégagement** : Le gardien remet le ballon en jeu de la main et celui-ci peut dépasser la ligne médiane.
- 9) **Passe au gardien** : La passe en retrait au gardien est autorisée **mais** ce dernier n'a pas le droit de se saisir du ballon avec les mains. (coup-franc indirect).
- 10) **Tacle** : Le tacle est **strictement interdit** sur toute la surface de jeu (sauf le gardien dans sa surface) et sera sanctionné par un coup-franc direct (penalty à 6 mètres si dans la surface de réparation).
- 11) **Coup-Franc indirect / direct** : Lors des coups-francs, une distance de 5 mètres doit être respectée.
- 12) **Penalty à 6 mètres** : En cas de faute dans la surface de réparation (tacle inclu), un penalty est accordé.

13) Remise en jeu (Touche): La remise en jeu s'effectue au pied et le **ballon doit être arrêté sur la ligne**. L'adversaire se tient à 5 mètres.

Il n'est pas permis de marquer un goal directement sur une touche.

14) Jeu en hauteur : Lorsque le ballon touche le plafond de la salle ou un objet au-dessus de la surface de jeu, une remise en jeu (touche) sera accordée à l'équipe adverse.

15) Terrain de jeu : Le terrain de jeu est délimité par **les lignes noires**. La surface du gardien est celle du terrain de handball (ligne brune continue).

16) Grandeur des buts : But de handball (3m de largeur x 2m de hauteur).

17) Sanctions : Un joueur qui reçoit un carton jaune devra quitter le terrain et son équipe évoluera en infériorité numérique (3 joueurs + le gardien) **pendant 2 minutes** (suspension temporaire annulée après avoir encaissé un but).

En cas de carton rouge, la même sanction de **2 minutes** sera appliquée, mais le joueur fautif ne pourra pas rejouer avant le match suivant (2<sup>ème</sup> carton rouge = exclusion du tournoi).

18) En cas d'égalité de points lors de la phase de poules, le classement sera établi selon les critères suivants :

- |                             |  |                              |
|-----------------------------|--|------------------------------|
| a. La confrontation directe |  | c. Le nombre de buts marqués |
| b. La différence de buts    |  | d. 3 tirs au but (6 mètres)  |

19) En cas d'égalité lors des tours de classement ou des finales, il sera procédé à 3 tirs au but par équipe depuis la ligne des 6 mètres (principe de mort-subite en cas d'égalité).

**Tout litige non prévu par le règlement ci-dessus, sera réglé par le jury du tournoi.**

