



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^{ère} 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 joueurs : 4 joueurs et 1 gardien
Merci de remettre la liste des joueurs avec les numéros de maillots exacts 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) Zone de coaching : Les entraîneurs et les joueurs remplaçants **se tiennent dans la zone technique** définie avec un marquage au sol.
- 8) Hors-jeu : La règle du hors-jeu est supprimée.
- 9) Dégagement : Le gardien remet le ballon en jeu de la main et celui-ci **ne peut pas** dépasser la ligne médiane.
- 10) Passé 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).
- 11) 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 indirect** (penalty à 6 mètres si dans la surface de réparation).
- 12) Coup-franc indirect / direct : **Tous les coups francs sont indirects** sauf le penalty. Lors de l'exécution des coups francs, une distance de 5 mètres doit être respectée.
- 13) Penalty à 6 mètres : En cas de faute dans la surface de réparation (tacle inclu), un penalty est accordé.

14) 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.

15) 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.

16) Terrain de jeu : Le terrain de jeu est délimité par **les lignes blanches**. La surface du gardien est celle du terrain de handball (ligne blanche continue).

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

18) 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 **et** le joueur fautif devra **purger un match de suspension** (2^{ème} carton rouge = exclusion du tournoi).

19) 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) |

20) 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).

21) **En cas de comportement déplacé de la part des joueurs, de l'entraîneur ou des parents, le jury se réserve le droit de sanctionner l'équipe allant jusqu'au renvoi définitif du tournoi.**



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

