

Règlement du tournoi Juniors D et E

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

Principe de base

- 1) La 1^{ère} équipe citée sur le programme évoluera **à gauche du jury** et bénéficiera de l'engagement. L'équipe visiteuse, **à droite du jury**, devra changer de jeu de maillots (ou porter des chasubles) si les couleurs sont trop similaires.
- 2) **Nombre de joueurs** : 4 joueurs et 1 gardien (juniors D) ou 5 joueurs et 1 gardien (juniors E).
- 3) **Liste des joueurs** : Merci de remettre la liste des joueurs avec les numéros exacts de maillots, en format Clubcorner ou en utilisant le fichier fourni par e-mail, au jury **avant le premier match**.
- 4) **Durée des matchs** : La durée des matchs est entre 10 à 12 minutes, sans changement de camp. A la fin de chaque rencontre, il est prévu au **maximum 1 minute** pour le changement des équipes.
- 5) **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**.
- 6) **Ballon** : Le ballon utilisé sera un ballon de Futsal taille 4 à semi rebond 290 grammes.
- 7) **Equipement** : Chaque joueur devra être muni de **chaussures de sport spécifiques pour la salle** qui ne laissent pas de traces, sans semelle noire et sans crampons.

Le port des protège-tibias est obligatoire en salle.

Règlement spécifique Futsal

- 8) **Zone de coaching** : Les entraîneurs et les joueurs remplaçants **se tiennent dans la zone technique** définie avec un marquage au sol.
- 9) **Changement** : Un nombre illimité de changements peut avoir lieu pendant le match. Cependant ces changements doivent intervenir **devant la zone de coaching**.
- 10) **Hors-jeu** : La règle du hors-jeu est supprimée.
- 11) **Dégagement** : Le gardien remet le ballon en jeu de la main et celui-ci peut dépasser la ligne médiane. Le gardien a **4 secondes** à disposition pour relancer le ballon.

- 12) **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. En cas d'infraction, un coup franc indirect sera donné à l'équipe adverse sur la ligne de la surface de réparation du gardien.
- 13) **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).
- Le tacle consiste en la tentative, par glissement (tackling, sliding) depuis le côté ou l'arrière, de jouer le ballon, alors que ce dernier est en possession de l'adversaire. Le tacle est toléré pour récupérer une balle/empêcher une balle de sortir pour autant qu'il n'y ait pas d'adversaire autour.
- 14) **Coup franc** : Lors de l'exécution des coups francs, une distance de 5 mètres doit être respectée.
- 15) **Règle des 4 secondes** : Lors de l'exécution des coups francs, de remise en jeu (touche), du dégagement du gardien ainsi que des corners, le temps à disposition est **de 4 secondes**. Dans le cas contraire, le ballon sera donné à l'adversaire. La distance de 5 mètres doit être respectée.
- 16) **Penalty à 7 mètres** : En cas de faute dans la surface de réparation (tacle inclu), un penalty est accordé.
- 17) **Penalty à 10 mètres** : **Lors de la 4^{ème} faute** (coups francs directs) commise par une équipe au cours du même match, un signal sonore avertira les équipes que **toutes les fautes suivantes** (coups francs directs) seront sanctionnées par un « penalty » depuis la ligne des 10 mètres.
- 18) **Remise en jeu (touche)** : La remise en jeu s'effectue **au pied** (avec une passe) et le **ballon doit être arrêté sur la ligne**. L'adversaire se tient à 5 mètres et le ballon est donné à l'adversaire en cas d'infraction.
- Il n'est **pas permis de marquer** un goal directement sur une touche.
- 19) **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 sur la ligne de touche la plus proche.
- 20) **Terrain de jeu** : Le terrain de jeu est délimité **par les lignes rouges**. La surface du gardien est celle du terrain de handball (ligne rouge continue).
- 21) **Grandeur des buts** : But de football juniors D et E (5m de largeur x 2m de hauteur).
- 22) **Sanctions** : Un joueur qui reçoit **un carton jaune** devra quitter le terrain et son équipe évoluera en infériorité numérique (3 ou 4 joueurs selon la catégorie + 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).

Classement

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

- a. La confrontation directe
- b. La différence de buts*

- c. Le nombre de buts marqués
- d. 3 tirs au but (7 mètres)

24) *En cas d'égalité de points **entre trois équipes ou plus** lors de la phase de poules, et si la confrontation directe ne permet pas de les départager, la différence de buts sera calculée en premier lieu uniquement sur les matchs joués entre les équipes concernées.

Si l'égalité persiste, la différence de buts sur l'ensemble des autres matchs sera alors prise en considération.

25) 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 7 mètres (principe de mort-subite en cas d'égalité).

Divers

26) **Litige** : En cas de litige, seul le jury est habilité à prendre une décision qui sera sans appel.

Par leur participation, joueurs et entraîneurs acceptent et se soumettent au présent règlement.

27) **Responsabilité des entraîneurs** : Les entraîneurs sont responsables du comportement de leurs joueurs durant tout le tournoi, sur et autour du terrain.

Il n'est pas permis de jouer avec un ballon dans les corridors.

28) 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.

