

# Règlement du tournoi en salle des juniors E du 28.01.2023, organisé par le FC Richemond à la salle de Ste-Croix à Fribourg

---

## Règle 1 :

Les règles officielles de jeu sont applicables, sous réserve des exceptions suivantes :

## Règle 2 : joueurs / changements

Les équipes sont formées de joueurs dont l'âge correspond à la catégorie des juniors E de l'ASF. Chaque équipe évolue à 5 joueurs (1 gardien et 4 joueurs de champ) et avec un nombre illimité de remplaçants. Chaque équipe remet aux organisateurs une liste de ses joueurs (nom, prénom, date de naissance complète) avant le début du tournoi. Les changements sont illimités et peuvent être effectués sans être annoncés à l'arbitre. Les joueurs remplacés peuvent à nouveau prendre part au jeu ultérieurement.

## Règle 3 : durée des matchs / attribution du camp / engagement

La durée des matchs est fixée dans le programme remis aux équipes, soit 12 minutes. Il n'y a pas de changement de camp. Un tirage au sort désigne l'équipe qui bénéficie de l'engagement.

## Règle 4 : hors-jeu

La règle du hors-jeu est supprimée.

## Règle 5 : surface de but

Elle est délimitée par le demi-cercle de handball (surface de lancement).

## Règle 6 : dégagements

Les dégagements aux 5m sont remplacés par un dégagement à la main du gardien. Si le gardien dégage au pied, un coup franc indirect sera tiré contre l'équipe fautive à l'endroit où est sorti le ballon, sur la ligne de la surface de but. Le dégagement ne doit pas dépasser le milieu du terrain sans qu'il soit touché par un joueur. La faute sera sanctionnée par un coup franc indirect tiré depuis le milieu du terrain. Le ballon peut être joué au pied par le gardien seulement s'il roule à terre (pas de rebonds) ; dès que le ballon touche le sol, il est considéré comme mis en jeu.

## Règle 7 : distance entre les joueurs

Lors d'un coup franc, d'un coup d'envoi ou d'un corner, les joueurs adverses doivent se trouver à 5m au moins du ballon.

## Règle 8 : jeu avec les parois / remise en touche

Le jeu avec les parois n'est pas autorisé, le terrain est délimité par la ligne noire. Si le ballon sort des limites du terrain, le jeu est repris par une touche au pied tirée par l'adversaire à l'endroit où le ballon est sorti ; il s'agit alors d'un coup franc indirect.

## Règle 9 : ballon / hauteur de vol du ballon

Le tournoi se joue avec des ballons de futsal « taille 4 ».

Si le ballon touche le plafond de la halle ou un engin se trouvant au-dessus du terrain, le jeu est repris par un coup franc indirect tiré par l'adversaire à l'endroit où se trouvait le tireur du ballon.

## Règle 10 : penalty / infractions

Toutes les infractions sont sanctionnées par un coup franc indirect sur le terrain de jeu et par un penalty lorsqu'elles sont commises dans la surface de but. Le point de penalty est situé sur la petite ligne tracée à l'extérieur du demi-cercle de handball. Les tacklings glissés sont interdits et sont sanctionnés par un coup franc indirect sur la surface de jeu ou par un penalty lorsqu'ils sont commis dans la surface de but.

## Règle 11 : passe en retrait

La passe en retrait au gardien est autorisée ; celui-ci peut donc prendre le ballon avec les mains dans ce cas.

## Règle 12 : équipement

Les dispositions correspondantes du règlement de l'ASF sont applicables, les protège-tibias sont notamment obligatoires. Toutefois, il n'est permis de jouer qu'avec des espadrilles, avec des semelles de caoutchouc ou crêpe, sans crampons (semelles noires interdites).

## Règle 13 : classement

Pour la phase de groupes (de qualification), sont déterminants pour le classement de chaque groupe : tout d'abord les points acquis, puis la différence de buts, puis le nombre de buts marqués, puis, en cas d'égalité parfaite, un tirage au sort est effectué par les organisateurs du tournoi.

L'après-midi, les 5<sup>èmes</sup> et 6<sup>èmes</sup> de chaque groupe du matin ne participent pas à la phase d'élimination directe, mais ces équipes jouent chacune deux matchs contre des équipes de niveau comparable, selon le programme établi.

L'après-midi, une phase d'élimination directe rassemble les autres équipes de chaque groupe selon le programme établi.

Les matchs à élimination directe se jouent selon les mêmes règles que ci-dessus. En cas d'égalité, une série de 3 penaltys par équipe sera tirée ; puis, en cas de nouvelle égalité, les équipes tirent un penalty à tour de rôle jusqu'à ce qu'une équipe marque et l'autre non ; les penaltys sont tirés par des joueurs différents de l'équipe jusqu'à ce que chaque joueur ait tiré.

## Règle 14 : cas particuliers

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés sans appel par le jury du tournoi.

## Règle 15 : finance d'inscription / prix

La finance d'inscription doit être réglée avant le début du tournoi. Un prix récompensera chaque joueur.

## Règle 16 : dommages

Le FC Richemond décline toute responsabilité en cas de vol, de dommages corporels ou matériels que subirait les participants au tournoi, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la salle.



# Football-Club Richemond