



DÉFI FUTSAL SÉNIOR 2K12

Règlements du tournoi

ARTICLE 1

Le nombre d'équipes est fixé à 16 pour la classe invitation masculine, à 16 dans la classe participative et à 16 dans la classe féminine. Les inscriptions et paiements doivent être faits avant le **13 février 2012**. 275 \$ par équipe seront demandés dans la classe féminine et sur invitation masculine, 250 \$ seront demandés dans la classe compétitive. Après le 13 février 2012, aucun remboursement ne sera effectué.

ARTICLE 2

Le nombre de **joueurs** est limité à **10 et de 2 entraîneurs** pour chaque équipe. **Une pièce d'identité avec photo** sera demandée lors de l'inscription pour l'enregistrement des joueurs. En tout temps, cette pièce peut vous être demandée pour vérification par les arbitres ou responsables du tournoi.

ARTICLE 3

Tour qualificatif et tour final

Chaque équipe jouera contre toutes les équipes de son groupe. Le classement se fera au nombre de points, soit 3 points en cas de victoire. Aucun match nul possible, en cas d'égalité lors des matchs du tour qualificatif, chaque équipe tirera **3 penalties par trois joueurs différents** (les joueurs sur le banc peuvent tirer aussi). Un différentiel maximum de 6 points par match sera comptabilisé pour un match. Si, à l'issue du tour qualificatif, plusieurs équipes se trouvent à égalité de points dans le groupe, elles seront départagées comme suit :

1. Selon le résultat du match entre les 2 équipes (même groupe).
2. Le différentiel des équipes (+/-)
3. Les buts pour (+)
4. Les buts contre (-)
5. Les cartons rouges
6. Les cartons jaunes
7. Le total des fautes

ARTICLE 3.1

Les 4 premiers et les 4 deuxièmes de chaque groupe iront en $\frac{1}{4}$ de finale pour l'ensemble des trois catégories.

ARTICLE 4

La liste des joueurs officielle participant au tournoi devra être remise aux organisateurs **une heure avant le premier match du tournoi**. Vous pouvez inscrire le nom d'un joueur qui se présentera après votre premier match. Seuls les joueurs inscrits sur la liste des joueurs (10) pourront participer au tournoi.

ARTICLE 5

Les matches de qualification et de se disputeront en **1 x 25 minutes**. Le tour final (quart de finale, demi-finale) se déroulera en **2 x 15 minutes** et la finale **2 x 20 minutes**. **Les matchs se jouent en temps continu, L'HORLOGE NE SERA PAS ARRÊTÉE LORSQUE LE BALLON SORTIRA DU JEU.**

Le tableau indicateur est seulement là pour les spectateurs. Le chronomètre de l'arbitre sera le temps officiel du match.

ARTICLE 6

En cas d'égalité lors es matchs du tour final, chaque équipe tirera **5 penalties par cinq joueurs différents** (les joueurs sur le banc peuvent tirer aussi).

ARTICLE 7

Chaque équipe évoluera avec un gardien et quatre joueurs de champs. **On pourra procéder à des changements volants** (sur le fly). Vous devez attendre que le joueur soit complètement sorti du terrain pour pouvoir embarquer sur le terrain. En cas de surnombre sur le terrain, l'équipe fautive sera pénalisée d'un coup franc indirect et pourra être sanctionnée d'un carton jaune.

ARTICLE 8

En cas de blessures, les dirigeants d'équipes seront responsables de leurs joueurs et le comité d'organisation décline toute responsabilité en cas d'accident et d'incident.

ARTICLE 9

Les matches seront dirigés par des arbitres provinciaux ayant suivi les cours d'arbitrage de « Futsal » et selon **les règlements du « Futsal » édicté par la FIFA.**

ARTICLE 10

L'utilisation des bandes de côté et de fond n'est pas autorisée. Lorsque le ballon sortira du terrain, il sera remis en jeu au pied. Il faut que le ballon soit placé sur la ligne du terrain pour pouvoir effectuer une touche aux pieds. Si le ballon est à l'intérieur du terrain lors de l'exécution de la touche, le ballon sera donné à l'autre équipe. Vous avez maximum 4 secondes pour effectuer une touche. Pour toutes réparations de faute, l'adversaire le plus proche sera à une distance minimale de **5 mètres**. Pour les corners, de **3 mètres**. Le ballon qui sortira derrière le but sera remis en jeu à **la main** par le gardien. Le gardien peut se servir de ses mains que dans la zone devant le but.

ARTICLE 11

Toutes les fautes commises dans la zone du but seront sanctionnées par un penalty.

ARTICLE 12

Un joueur expulsé par l'arbitre (carton rouge) ne **pourra plus jouer pendant le tournoi**. S'il reçoit 2 cartons jaunes dans le même match, il aura un carton rouge et sera expulsé pour le match en cours et seulement pour le match suivant. Si un joueur reçoit 3 cartons jaunes pendant le premier tour, il est suspendu un match (ce match peut être purgé dans le tour suivant). Au tour suivant, les cartes retombent à zéro et l'accumulation des cartons jaunes recommence. L'équipe fautive qui reçoit un carton rouge pendant le match jouera en infériorité numérique pendant une période de 2 minutes. Cette pénalité pourra prendre fin si l'équipe fautive se fait marquer un but. Le joueur sera remplacé qu'à la fin de la pénalité.

ARTICLE 13

COUP FRANC DIRECT :

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des fautes suivantes :

- Donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire.
- Fait ou essaie de faire un croche-pied à l'adversaire.
- Saute sur un adversaire.
- Charge un adversaire, même avec l'épaule.
- Frappe ou essaie de frapper un adversaire.
- Bouscule un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des fautes suivantes :

- Tient un adversaire.
- Crache sur un adversaire.
- S'élanche pour tenter de jouer le ballon alors que celui-ci est déjà joué ou tente d'être joué par un adversaire (tacle glissé), excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation à condition qu'il ne commette pas de faute par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité.

- Touche le ballon des mains (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation).

COUP FRANC INDIRECT :

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse **du gardien de but**, qui de l'avis de l'arbitre, commet l'une des fautes suivantes :

- Il touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier.

- Il touche ou contrôle le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

- Il touche ou contrôle le ballon des mains ou des pieds, à un point quelconque du terrain de jeu, pendant plus de quatre secondes, sauf si cela se passe dans la moitié de terrain de l'équipe adverse.

- Après avoir fait une passe avec ces mains ou ces pieds, il le reçoit en retour d'un coéquipier dans la même possession de balle de son équipe. Vous pouvez seulement rejouer avec votre gardien si l'adversaire touche au ballon. Même si vous traversez le centre du terrain, vous ne pouvez pas rejouer avec le gardien. Bref : le gardien après avoir joué le ballon ne peut recevoir de passe de son joueur dans sa zone défensive... le ballon doit toucher un adversaire ou sortir en touche pour pouvoir lui faire une passe. En tout temps sur une touche un joueur peut faire une passe au gardien. Si le gardien passe le milieu de terrain, il peut jouer comme un joueur avec ces pieds et recevoir le ballon le nombre de fois qu'il le désire.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- Empêche délibérément le gardien de but de lâcher le ballon des mains.

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

ARTICLE 14

Le port du protège tibia est obligatoire.

ARTICLE 15

Sur toutes remises en jeu (coup de pied but, touche, coup franc) un joueur a un maximum de 4 secondes pour effectuer son geste sinon le ballon sera redonné à l'autre équipe.

ARTICLE 16

Un tacle glissé est autorisé pour récupérer un ballon ou pour marquer un but lorsqu'il y a aucun adversaire proche du ballon et que cela n'est pas dangereux pour le joueur adverse.

Commanditaires :

