

# Défi Futsal Junior 2K10

## Règlements du tournoi

### ARTICLE 1

Le nombre d'équipes est fixé à 48. Les inscriptions et paiements doivent être faits avant le 5 novembre 2010. 215\$ par équipe seront demandés. Après le 5 novembre 2010 aucun remboursement ne sera effectué.

### ARTICLE 2

Le nombre de joueurs est limité à 12 pour chaque équipe. **Une pièce d'identité** 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

Les deux premiers de chaque pool accéderont à la demi-finale.

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, 1 point en cas de match nul.

1. Selon le 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 4

La liste des joueurs participant au tournoi devra être remise aux organisateurs **une heure avant le premier match du tournoi.**

### ARTICLE 5

Les matchs de qualifications se disputeront en **2 x 15 minutes**. Le tour final (demi finale et finale) se déroulera en **2 x 20 minutes**. **Les matches se jouent en temps continu, L'HORLOGE NE SERA PAS ARRÊTÉE LORSQUE LE BALLON SORTIRA DU JEU.** Le tableau indicateur est seulement à titre indicatif pour les spectateurs, le temps officiel reste toujours la montre de l'arbitre.

### ARTICLE 6

En cas d'égalité lors des matchs du tour final, chaque équipe tirera **5 penalties par cinq joueurs différents**. Les joueurs sur le banc peuvent aussi tirer. *Si le nombre de joueurs des équipes n'ait pas le même, l'équipe avec le plus de joueurs devra retrancher des joueurs pour que le nombre de joueurs soit égal des 2 côtés.*

## ARTICLE 7

Chaque équipe évoluera avec un gardien et quatre joueurs de champs. **On pourra procéder à des changements volants (sur le fly).** 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. Pour toute réparation de faute, l'adversaire le plus proche sera à une distance minimale de **5 mètres (1 mètre de distance sur une touche)** Le ballon qui sortira derrière le but sera remis en jeu **à la main** par le gardien. Le gardien ne 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 ne 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'élançe 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 lancé le ballon, il le reçoit en retour d'un coéquipier avant que le ballon n'ait franchi la ligne médiane ou n'ait été joué ou touché par un adversaire** *Bref : le gardien ne peut recevoir de passe de son joueur dans sa zone défensive...le ballon doit traverser le centre du terrain pour pouvoir lui faire une passe. En tout temps sur une touche un joueur peut faire une passe au gardien*

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

- fait obstacle à l'évolution d'un adversaire lorsque le ballon n'est pas joué
- 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

**CUMUL DES FAUTES** Tous les coups francs directs mentionnés à l'article 13 sont des fautes cumulables. Les cinq premières fautes cumulées par chaque équipe durant chaque mi-temps sont enregistrées dans le rapport de match. **À partir de la sixième faute l'arbitre accordera un coup franc direct à 9 mètres sans mur sans rebond.**

#### ARTICLE 15

Toute remise en jeu devra s'effectuer dans les 4 secondes dès que le joueur adverse est à distance réglementaire, au-delà de ce temps et après décision arbitrale, la remise en jeu sera donnée à l'équipe adverse.

#### ARTICLE 16

Les équipes sont priées de respecter scrupuleusement les horaires. Toute équipe non présente sur le terrain ou non en règle à l'heure du coup d'envoi perdra le match par forfait (0-3 et 0 point).

#### ARTICLE 17

Aucune boisson alcoolisée ne sera tolérée sur le site de la compétition. Tant à l'intérieur qu'à l'extérieur du complexe.

#### ARTICLE 18

Aucun protêt ne sera accepté.

#### ARTICLE 19

Toutes les équipes participantes ont pris connaissance du présent règlement et s'engagent à le respecter.

