



Tournois Futsal Juniors C Championnat ANF Juniors D

Règlement

Nombre de joueurs	Illimité, mais sur le terrain 1 gardien et 4 joueurs de champ (si, durant un match, et suite à des expulsions - jaune et rouge - le nombre de joueurs devient inférieur à 3, l'équipe concernée perd automatiquement par forfait). Le même joueur ne peut pas jouer dans deux équipes différentes lors des tournois Futsal. La liste des joueurs figurant avec la convocation ainsi que le listing club corner sont remis au Jury au plus tard 30' avant le début du tournoi. Seuls les joueurs en possession d'un passeport pourront jouer !
Equipement	Chaussures de gymnastique ne laissant pas de traces sur le sol et protège-tibias obligatoires. Au début du match, les maillots sont complètement dans les shorts.
Banc	Durant les matches, seuls les joueurs remplaçants et les entraîneurs ont accès au banc qui leur est réservé et ils y sont assis.
Changements de joueurs	Les changements sont uniquement autorisés lors d'un arrêt de jeu ! (Changements volants pas autorisés). Les équipes doivent effectuer leurs changements uniquement devant leurs propres bancs. Pour les changements « en bloc », une durée exceptionnelle de 6 sec. sera accordée par l'arbitre pour autant que l'équipe effectuant le changement soit en possession de la balle (voir rubriques coup-franc et remise en touche).
Coup-franc et engagement	L'adversaire doit se tenir au moins à 5 mètres de l'endroit de la remise en jeu, sinon carton jaune (= pénalité de 2 minutes). L'exécutant doit procéder dans les 4 sec. à partir du moment où la balle est au sol et jouable (faute de quoi la balle est donnée à l'équipe adverse).
Remise en touche	La remise en touche se fera avec les pieds et la balle devra rester au sol , le ballon doit être placé sur la ligne de touche - tolérance 10 cm - (pas possible de marquer directement). L'adversaire doit se tenir à 5 mètres et la remise en touche doit s'effectuer dans les 4 sec. (voir règle des coups-francs).
Pénalty	Il s'effectue sur le demi-cercle du handball (à défaut à 9 m) pour des buts de juniors D ou à 6 m pour des buts de handball.
Hors-jeu	Supprimé.
Sortie de but et relance du gardien	Dans les 2 cas, le gardien doit remettre en jeu ou relancer la balle avec les mains. Le ballon ne peut pas dépasser le milieu du terrain de jeu sans être au préalable touché par un joueur (coéquipier ou adversaire) ou avoir touché le sol avant le milieu du terrain. Le gardien peut bien sûr poser la balle au sol et jouer comme un joueur de champ, il ne peut alors plus reprendre la balle avec les mains. Dans ce cas la balle peut passer le milieu du terrain.

Tacklings	Les tacklings (tackling glissé ou sliding) sont interdits sur toute la surface de jeu (ils sont toutefois autorisés pour récupérer une balle pour autant qu'il n'y ait pas d'adversaire autour). Cette règle ne s'applique pas pour les gardiens dans leur surface de réparation. Sanction : coup-franc direct (penalty dans la surface de réparation).
Pénalités	Une pénalité de 2 minutes peut être décidée par l'arbitre pour faute grossière, gestes ou paroles antisportifs, surnombre. Carton jaune = 2 minutes sans jouer (pas de remplacement possible). Par contre, une équipe qui joue avec un joueur en moins suite à une expulsion temporaire (avertissement) et qui encaisse un but peut à nouveau rejouer au complet. Dans le même cas, une équipe en infériorité qui marque un but continuera de jouer en infériorité. Carton rouge = expulsion (l'équipe joue le reste du match avec un joueur en moins).
Plafond	Coup franc indirect.
Forfait	Après 2 min. d'attente, le forfait (3-0) est accordé à l'équipe présente sur le terrain.
Autres règles	Appliquées par l'arbitre sur la base des règles officielles de l'ASF.
Classement du groupe	Points / différence des buts / plus de buts marqués / confrontation directe / 3 tirs au but.
Nombre de tirs au but en cas d'égalité lors des finales	3 (trois), puis un par un.
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.
Vols	Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de disparition d'objets personnels dans les vestiaires.
Accidents	Les organisateurs déclinent toute responsabilité pour les accidents pouvant survenir lors du tournoi.
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 ou de s'échauffer dans la halle ou dans les corridors. Les entraîneurs contrôlent et remettent en ordre les vestiaires à la fin du tournoi et avant le départ. Ils sont tenus responsables de tout dégât matériel causé aux installations.

ANF / CTJ

