



Règlement pour les tournois de football en salle.

1. Déroulement

- Le tournoi se joue en 2 groupes de 5 équipes par groupe (catégorie D).
- Le tournoi se joue en 2 groupes de 8 équipes par groupe (catégorie F).
- Le tournoi se joue en 2 groupes de 5 équipes par groupe (catégorie G).
- Le tournoi se joue en 2 groupes de 7 équipes par groupe (catégorie E).
- Chaque équipe de chaque groupe se rencontre une fois.

2. Classement

Le classement est déterminé comme suit :

- Match gagné = 3 points
- Match nul = 1 point
- Match perdu = 0 point

Les équipes sont classées en fonction du nombre de points obtenus.

En cas d'égalité les équipes sont départagées respectivement par :

- la confrontation directe,
- le goal average,
- le nombre de buts marqués,
- des tirs aux penalties.

Pour les catégories G ; F et E chaque équipe joue sa finale (les 2 derniers de chaque groupe commencent jusqu'au 2 premiers).

Pour la catégorie D seuls les 3 premières équipes de chaque groupe jouent leur finale.

3. Financement

La finance d'inscription est à remettre à votre arrivée en main propre au caissier (CHF80.00 par équipe en Juniors D et CHF100.00 par équipe en Juniors G ; F et E). **Ce montant est demandé par équipe et non par club.**

Les repas se paient au même moment (CHF8.00 par personne le vendredi soir et CHF10.00 par personne le samedi et le dimanche).

Une quittance de caisse vous sera remise.

4. Accompagnant

Chaque équipe doit être accompagnée d'un responsable adulte au minimum.

Important : Les parents ne sont pas autorisés à accéder sur le lieu de repas des équipes (exception pour les G ou 2 accompagnants « repas » sont autorisés en plus du coach).

5. Equipe / matériel sanitaire

Chaque équipe doit se présenter avec une tenue d'équipe uniforme. Par ailleurs, les équipes doivent disposer elles-mêmes du matériel sanitaire.

6. Carte de match

30 minutes avant le premier match, une copie de la carte de l'équipe imprimée via *Clubcorner* **devra** être remise au jury. Pour les catégories G et F, la feuille « *liste équipe juniors* » devra être remplie.

7. Equipement des joueurs



Règlement pour les tournois de football en salle.

Pour les matches, il ne peut être porté que des chaussures de sport pour la salle, **sans semelle noire** et **sans crampons**.

Les protège-tibias sont également **obligatoires** en salle !



Règlement pour les tournois de football en salle.

8. Désaccord / litige

En cas de désaccord ou de litige, le jury du tournoi décidera de manière définitive.

9. Nombre de joueurs

Chaque équipe peut engager un nombre de joueurs illimité. Les matches se déroulent avec :

4 joueurs de champ et un gardien de but ensemble sur le terrain pour les catégories (F et G).

5 joueurs de champ et un gardien de but ensemble sur le terrain pour les catégories (D et E).

10. Changement de joueurs

Il peut être procédé à des changements volants. Le changement de joueur doit s'effectuer à proximité du banc d'équipe.

11. Durée des matches

La durée des matches est de 11 minutes pour les catégories F et G de 10 minutes pour la catégorie E et D. 1 minute de pause entre 2 matchs. Il n'y a pas de changement de camp. Le chronométrage du jury fait foi.

12. Mise en jeu

L'équipe citée en premier sur le plan des rencontres a le coup d'envoi, selon les indications du jury.

13. Règles du jeu

Les règles officielles du football sont appliquées, avec les modifications suivantes :

- **Ballon** : il est fait usage d'un ballon spécial pour le football en salle.
- **Hors-jeu** : la règle du hors-jeu **est supprimée**.
- **Dégagement** : le gardien ne peut remettre le ballon en jeu que dans les limites **de son propre camp** (avec la main ou le pied), c.à.d. que le ballon doit toucher le sol ou un joueur dans sa propre moitié du terrain. En cas d'irrégularité, il sera accordé un coup-franc indirect à l'équipe adverse sur la ligne médiane. **(Le temps à disposition est de 4 secondes)**.
- **Coup-franc** : lors des coup-franc, une distance de **5 mètres** doit être respectée.
- **Remise en touche** : la remise en touche s'effectue comme un coup-franc indirect (passe au sol). **(Le temps à disposition est de 4 secondes)**.
- **Hauteur du ballon** : lorsque le ballon touche le plafond ou un engin au-dessus du terrain de jeu, un coup-franc indirect est accordé à l'équipe adverse en-dessous de l'endroit touché.
- **Terrain de jeu** : les surfaces de but et de réparation sont déterminées par des lignes.
- **But** : le but n'est accordé que lorsqu'il a été marqué **depuis le camp d'attaque**.
- **Pénalité temporaire** : la carte jaune signifie une pénalité de **2 minutes**.
- Le contrôle du temps s'effectue à la table du jury. Le gardien doit purger lui-même sa pénalité.
- La pénalité **n'est pas supprimée** lorsqu'un but est marqué.
- **Expulsion** : un joueur expulsé du terrain ne peut **pas être remplacé** durant le match en cours. Le joueur expulsé est exclu pour tout le reste du tournoi.
- Lorsque les joueurs se trouvent en surnombre sur le terrain, l'équipe responsable est sanctionnée d'une pénalité temporaire.



Règlement pour les tournois de football en salle.

14. Ordre / propreté

L'ordre et la propreté doivent être respectés dans la salle, les vestiaires et les douches sous l'entière responsabilité des coaches. Le FC Le Landeron se réserve le droit de facturer les éventuels dégâts ou déprédations causés par un club ou une équipe.

15. Absence d'une équipe

Si une équipe venait à ne pas se présenter au tournoi, la finance d'inscription ainsi que les frais de nourriture de l'équipe (selon inscription de cette dernière) lui seront facturés auprès de son club.

En cas de contestation, le jury du tournoi décidera de manière définitive.