

FC Val du Loir

Vendredi 05 et Samedi 06 Janvier 2024

REGLEMENT du Tournoi FUTSAL

1. L'INSCRIPTION - ORGANISATION

- Au début du tournoi une fiche d'inscription sera a remplir avec la liste des joueurs (avec N° Licence FFF) et le nom d'un encadrant (pour les sections jeunes). Cette fiche sera a remettre à la table de marque.
- Le FC Val Du Loir décline toute responsabilité en cas de vol
- En cas de désistement de dernière minute, le FC Val du Loir encaissera quand même le chèque d'engagement de l'équipe ou du club concerné.
- Les cas non prévu par ce règlement seront tranchés sans appel par l'équipe organisatrice du tournoi.

2. <u>LE TERRAIN - LE BALLON</u>

- Terrain et buts de hand-ball. Ballon N°4, spécifique Futsal en cuir
- Surface de réparation à 6 mètres : ligne continue, buts de handball.

3. L'ÉQUIPE

- Une équipe est composée de 5 à 7 joueurs maximum.
- Sur le terrain : 4 Joueurs + 1 GB
- Il faut 5 joueurs (dont 1 gardien) sur le terrain pour débuter une rencontre.
- Si une équipe se retrouve à 2 joueurs (3 joueurs exclus), le match est arrêté et perdu pour cette équipe par 3 à 0 voire davantage si le score au moment des faits lui était encore plus défavorable.

4. LES JOUEURS

- Les participants doivent être assurés et licenciés à la Fédération Française de Football.
- Le port des protège-tibias est obligatoire.

5. LES MATCHS

- La durée de match est positionnée à 8 minutes. Les arrêts de jeu ne sont pas décomptés. Coup d'envoi et chronométrage depuis la table de marque.
- Une planification sera disponible et chaque équipe devra se présenter à l'horaire établi. En cas d'absence d'une équipe, le match sera perdu sur le score de 3 à 0.
- Suivant le nombre d'équipe participante, la formule des rencontres varie. Chaque équipe est assurée d'effectué un minimum de 5 matchs.

• Phase de poule :

- Les points attribués sont : Match gagné=4points; Match nul=2points;
 Match perdu=1point; Arrêt par pénalité=0point
- En cas d'égalité les équipes seront départagées par la différence de but générale, puis particulière, puis la meilleure attaque et enfin en cas d'égalité de 3 tires aux buts.
- Phases finales : en cas d'égalité les équipes sont départagées par 3 tires aux buts.

6. LES REGLES

- Chaussures de salle (baskets) obligatoires.
- Coup d'envoi : advesaire à 3 mètres.
- Pas de hors jeu.
- Les dégagements du gardien se font à la main (y compris les sorties de but).
- Le gardien ne peut repartir au pied si il a eu le ballon entre les mains. Il doit s'appuer sur un cohéquipier.
- Les touches se font au pied, ballon immobile sur la ligne et sont indirectes.
- Les remises en jeu doivent être faites dans les 5" après la possession du ballon, l'adversaire est à 3m. Dans le cas contraire, la possession du ballon passe à l'adversaire.
- Si le ballon frappe le plafond, il y aura remise en jeu par l'équipe adverse, sous forme de rentrée de touche, à l'endroit le plus proche de la verticale du point d'impact.
- Une relance directe (seulement à la main) du gardien dans sa zone (ballon non touché par un joueur) au-delà de la ligne médiane est interdite : sinon coup franc indirect sur la ligne médiane.
- Les changements volants sont autorisés tant qu'il n'y a pas plus de 5 joueurs d'une même équipe en même temps sur le terrain.
- Passe en retrait au gardien interdite : si ce dernier touche le ballon de la main, coup franc indirect a l'emplacement du gardien.

• FAUTES:

- Toute faute hors surface provoque un coup franc direct (mur à 9m)
 - Les tacles et charges (y compris épaule contre épaule) sont interdits.
- Fautes dans surface de réparation = penalty. Ballon à 6 metre et tous les joueurs sauf le tirreur et le gardien a 5 metres derrière le ballon).
- L'arbitre peut sactionner d'un avertissement, d'une exclusion temporaire (2 minutes) ou définitive un joueur. (En cas d'exclusion définitive, un remplacent peut être mis en jeu après 2 minutes).
- 3 fautes par match et par équipe sont autorisées. A la 4ième faute, coup franc sans mur à 8 m et dans l'axe du but adverse.

Bonne Humeur et fairplay sont exigés ...

