



Défi Futsal 2K10

Règlements du tournoi

ARTICLE 1

Le nombre d'équipes est fixé à 28. Celles-ci sont réparties en 7 groupes (sous réserve de modification). Les inscriptions et paiements doivent être faites avant le **8 février 2010**. 300 \$ par équipe seront demandés. Bourse de 1500\$. Après le 8 février 2010 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, 1 point en cas de match nul. Les premiers de chaque groupe iront directement en quart de finale ainsi que le meilleur 2^{ième} de l'ensemble des groupes. Si, à l'issue du tour qualificatif, plusieurs équipes se trouvent à égalité de points dans le groupe ou entre les groupes (meilleur 2^{ième}), elles seront départagées comme suit :

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**. Vous pouvez inscrire le nom d'un joueur qui se présentera après votre premier match. Seul les joueurs inscrits sur la liste des joueurs (10) pourront participer au tournoi.

ARTICLE 5

Les matchs de qualifications se disputeront en **1 x 25 minutes**. Le tour final (quart de finale, demie finale, et finale) se déroulera en **2 x 15 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 des 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 à l'extérieur du terrain pour effectuer une touche aux pieds. Si le ballon touche à la ligne ou est à l'intérieur du terrain lors de l'exécution de la touche, le ballon sera donné à l'autre équipe. Pour toute réparation de faute, l'adversaire le plus proche sera à une distance minimale de **5 mètres**. Pour les corner **2 mètres**. 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 après avoir lancé(main)le ballon 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,

- joue d'une manière dangereuse
- 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. Lorsque le gardien reçoit le ballon, il a 4 secondes pour se débarrasser du ballon ou le traverser au-delà de la ligne du centre.

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.

