



## **Règles du jeu :**

## **Organisateur :**

L'inscription au tournoi implique la reconnaissance et le respect des présentes règles établies par le comité d'organisation.

## **Terrain de jeu :**

Le terrain mesure 10 mètres de large sur 20 mètres de long.  
Les deux buts mesurent 3 mètres de large sur 2 mètres de haut.  
La profondeur de l'aire de jeu est de 5 mètres.

## **Qualifications :**

Déterminées en fonction du nombre d'équipes inscrites.  
Douze équipes s'affrontent, réparties en quatre groupes de trois.

## **Phase finale :**

Les quatre premières équipes de chaque groupe s'affrontent ;  
les vainqueurs se qualifient pour le match pour la première place.  
Les quatre deuxièmes équipes de chaque groupe s'affrontent ;  
les vainqueurs se qualifient pour le match pour la deuxième place.  
Les quatre troisièmes équipes de chaque groupe s'affrontent ;  
les vainqueurs se qualifient pour le match pour la troisième place.

## **Modifications des règles :**

Le comité se réserve le droit de modifier les règles.  
Veuillez respecter la date de publication des règles.

## **Classements, résultats des qualifications :**

1. Points marqués
2. Face-à-face
3. Plus grand nombre de buts marqués
4. Plus petit nombre de buts encaissés
5. 3 tirs au but par équipe



### **Durée des matchs :**

Les matchs de qualification se joueront en 15 minutes, sans changement de côté.

Les demi-finales se joueront en 20 minutes, sans changement de côté.

La finale se jouera en deux mi-temps de 15 minutes, sans changement de côté.

Le début et la fin du match seront signalés par l'arbitre.

En cas d'égalité, trois pénalités seront accordées à chaque équipe.

Si l'égalité persiste, la séance de pénalités se poursuivra jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage.

Chaque joueur d'une équipe doit tirer ses pénalités,

avant qu'un joueur puisse en tirer une seconde.

Les tirs au but se font à 5 mètres du poteau.

Une victoire vaut 3 points, un match nul vaut 1 point.

### **Inscription :**

L'inscription est gratuite, moyennant un dépôt de 100 CHF qui sera remboursé au début du tournoi.

### **Nombre de joueurs :**

Chaque équipe est composée d'un maximum de trois joueurs de champ.

Un joueur désigné peut évoluer sur toute la largeur du terrain et effectuer des arrêts dans sa propre surface de réparation.

Chaque équipe peut effectuer un maximum de deux remplacements pendant le match.

Le nombre de remplacements est illimité et un joueur remplacé peut revenir en jeu à la place d'un autre joueur.

Le changement de joueur doit être effectué dans la zone désignée. Deux joueurs supplémentaires pourront être ajoutés pendant le tournoi si nécessaire, avec l'approbation du jury.

### **Âge minimum :**

Les joueurs âgés de 13 ans et plus peuvent participer au tournoi.

### **Joueurs sur le terrain :**

Les matchs se jouent avec un maximum de 6 joueurs sur le terrain, soit 3 par équipe.

Représentants d'équipe :

Chaque équipe doit avoir un nom et être représentée par un capitaine, un porte-parole et un manager.



## **Équipement :**

L'équipement minimum obligatoire pour un joueur est un maillot (fourni), un short (fourni) et des chaussures à semelles plates.

Les chaussures à crampons sont strictement interdites.

## **Règles du jeu :**

Passe en retrait d'un joueur de champ vers le gardien de but : le gardien ne peut pas toucher le ballon.

Hors-jeu : Aucun.

Remise en jeu : effectuée au pied. Le ballon doit être immobile sur la ligne de touche et peut être remis en jeu dans n'importe quelle direction.

Les pieds du joueur effectuant la remise en jeu doivent être soit sur la ligne, soit en dehors du terrain.

Un tir direct au but n'est pas valable.

Coups de coin : Aucun ; le ballon continue vers le gardien de but.

Un tir direct au but dévié est valable.

Carton jaune : L'équipe joue à dix pendant 3 minutes.

Carton rouge : Le joueur est expulsé pour le reste du match.

Les cartons ne sont pas cumulés pour les matchs suivants.

La remise en jeu du gardien de but peut franchir la ligne médiane.

Le temps de jeu est calculé en minutes réelles ; le chronomètre est arrêté à chaque interruption.

Un tableau d'affichage indique le temps de jeu réellement écoulé.

## **Arbitrage :**

Les matchs sont arbitrés par des arbitres désignés par le comité, et leurs décisions sont sans appel.

L'arbitre observe le match depuis la position des juges.

En cas de manque de respect envers l'arbitre ou les autres joueurs, les juges se réservent le droit

d'exclure le joueur ou l'équipe concerné(e), sans possibilité de recours.

## **Coup d'envoi :**

Les équipes doivent être présentes et prêtes à jouer au moins 5 minutes avant le début du match.

Tout retard entraînera un forfait (2-0).

## **Réclamations :**

Les juges sont responsables de toute réclamation ou question non traitée par les articles précédents.

## **Responsabilité en cas d'accident :**

Nous déclinons toute responsabilité en cas d'accident survenant à des personnes ou à des biens pendant le tournoi.

Un comportement sportif est recommandé. Aucune action en justice ne sera acceptée.

Une équipe de secouristes sera présente pour prodiguer les premiers soins.