

TOURNOI EN SALLE ES AZE- FOOTBALL

ORGANISATION GENERALE

Le tournoi de futsal organisé par l'ES AZE Football est réservé aux équipes des clubs invités. Tous les joueurs participants aux rencontres évolueront sous la responsabilité des clubs engagés.

L'ES AZE organisateur se dégage de toute responsabilité en cas de vols, pertes ou accidents. Il se réserve le droit de poursuite en cas de dégradations.

Les décisions du club constitué par la commission sportive sont sans appel.

TERRAIN

Terrain de hand-ball/ Buts de hand-ball/ Surface de réparation : 6 m /

Point de réparation : 6 m

BALLON

Ballon spécifique FUTSAL en cuir (et non un ballon en feutrine jaune) Taille N°4 qui rebondit peu.

L'EQUIPE

Chaque équipe est composée de cinq joueurs dont un gardien.

Attention, un joueur ne peut jouer dans deux équipes (sauf gardien de but sous conditions que cela ne perturbe pas l'ordre des rencontres)

JOUEURS

5 joueurs dont un gardien et jusqu'à 2 remplaçants.

Les remplacements "volants" sont illimités (par une tape à la main au niveau de la ligne médiane).

Les protège-tibias sont obligatoires (c'est pour votre sécurité).

Seules les chaussures de type « training ou tennis » sont autorisées.

Si une équipe se retrouve à 2 joueurs (3 joueurs exclus par un carton rouge), 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.

DUREE DE LA PARTIE

En fonction du nombre d'équipes dans la poule: matchs de 6 à 8 min, le chronométrage sera assuré par la table de marque ou les arbitres officiels

COUP D'ENVOI

Idem que le football à 11 – adversaires à 3 mètres

Un but marqué sur un coup d'envoi n'est pas valable.

FAUTES ET INCORRECTIONS

Règlement du foot à 11 pour les Coups Francs Indirects et les Coups Francs Directs sauf pour les **TACLES** sur adversaire et **CHARGES (y compris épaule contre épaule)** qui sont **INTERDITS**.

Carton jaune: TACLES (y compris du gardien en dehors de sa surface) et **fautes dangereuses** notamment.

Carton rouge: exclusion définitive du match pour le joueur et l'équipe joue avec un joueur en moins jusqu'à la fin de la partie.

Exclusion du tournoi (décision de la commission sportive ES AZE Football).

Pas de hors-jeu

Etant gardien de but :

- Ne peut pas toucher ou contrôler le ballon avec les mains dans sa surface de réparation (s'il reçoit le ballon d'un partenaire) ou les pieds dans sa propre propre surface et garder le ballon pendant plus de 4 secondes.
- Après l'avoir dégagé ou l'avoir clairement lancé, il ne peut pas recevoir le ballon d'un coéquipier tant que ce ballon n'a pas franchi la ligne médiane ou qu'il n'a pas été joué ou touché par un adversaire.
- Le gardien de but ne peut, en aucun cas, marquer un but de la main dans le but adverse.
- Passe en retrait au gardien : idem que le football à 11 sauf restrictions ci-dessus.

Coups-francs Directs

- 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
- Tient un adversaire
- Crache sur un adversaire
- S'élançait 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 fautes
- Touche le ballon des mains (ceci ne s'applique pas au gardien dans sa propre surface de réparation)

Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Coups-francs Indirects

- Jouer d'une manière dangereuse
- Faire obstacle à l'évolution d'un adversaire lorsque le ballon n'est pas joué
- Empêcher délibérément le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- Commet d'autres fautes mentionnées dans la loi XII, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou exclure un joueur.

Tout 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.**

COUPS-FRANCS & RENTREE DE TOUCHE & Sortie de But

Coups-Francs directs, adversaire à 5m puis 4 secondes pour jouer (si plus de 4 secondes, coup franc indirect à l'adversaire).

Touche au pied, adversaire à au moins 5 mètres puis 4 secondes pour jouer (si plus de 4 secondes, coup franc indirect à l'adversaire). Touches directes interdites.

Ballon qui touche le plafond: arrêt du jeu, la reprise du jeu est effectuée par l'équipe adverse sous forme de rentrée de touche à l'endroit le plus proche de la verticale du point d'impact

COUP PIED DE RÉPARATION

A 6 mètres des buts de handball, tous les joueurs derrière le ballon et à 5 mètres du ballon, le gardien sur la ligne de but.

RENTRÉE DE TOUCHE

Ballon immobile et posé sur la ligne au niveau où il est sorti, au pied, adversaires à 5 mètres. 4 secondes pour effectuer la touche sinon coup franc indirect pour l'équipe adverse.

COUP PIED DE COIN

Au pied, adversaires à 5 mètres, 4 secondes pour effectuer le coup pied de coin sinon coup franc indirect pour l'équipe adverse.

Remarque : quand le gardien sort la balle, il y a coup pied de coin comme le football à 11.

SORTIE DE BUT

Remise en jeu par le gardien obligatoirement à la main.

La remise en jeu pour être valable : le ballon devra avoir été touché par un joueur (partenaire ou adversaire) avant la ligne médiane.

GARDIEN DE BUT

Le gardien peut sortir de sa surface, **sans utiliser le TACLE.**

ARBITRAGE

Deux arbitres centraux (ou un) pour l'arbitrage du match: un par moitié de terrain.

Un responsable de la table de marque pour la comptabilisation des fautes, la gestion du temps.

LES RENCONTRES

L'attribution des points est établie comme suit :

- Match gagné : 4 points
- Match nul : 2 points
- Match perdu : 1 point

En cas d'égalité de points dans chaque poule, seront pris en compte :

- La différence de but
- Le goal avéragé particulier
- La meilleure attaque
- La meilleure défense
- Tirage au sort

S'il y a plus de deux équipes à égalité dans la même poule, seront pris en compte :

- La différence de but
- Le goal avéragé particulier
- La meilleure attaque
- La meilleure défense
- Tirage au sort

Suivant le nombre d'équipe(s), la commission sportive décidera de l'organisation de la phase finale.

Lors des phases finales (tournoi catégories « jeunes »), en cas d'égalité, il sera procédé à un « FOOT-OUT » 3 joueurs auront 5 secondes chacun pour aller battre le gardien à partir du milieu du terrain,

LA COMMISSION SPORTIVE ES AZE Football