

REGLEMENT DU TOURNOI DES SERVICES DE L'ADMINISTRATION CANTONALE (PROVISOIRE)

Terrain :

Les parties se joueront sur **terrain de football en herbe**, selon les dimensions suivantes :

- ★ 60 m de long, 35 m de large
- ★ Surface de réparation : 10 m
- ★ Penalty : 7.5 m

Buts :

Dimensions : 5m x 2m

Ballon :

Le ballon de la partie est fourni par les organisateurs.

Nombre de joueurs* et aptitudes physiques :

- ★ La partie est jouée par deux équipes de 6 joueurs (y compris le gardien) avec un nombre maximal de 6 remplaçants.
- ★ **Chaque équipe devra avoir en permanence au minimum deux femmes et deux hommes sur le terrain.**
- ★ Les changements de joueurs sont illimités et peuvent s'effectuer à tout moment de la partie, le joueur sortant croisant le joueur entrant sur une ligne du terrain.
- ★ Le minimum de joueurs nécessaires pour disputer une rencontre est de 5. Une équipe qui se présente avec plus de 3 minutes de retard sur l'horaire officiel, sera déclarée forfait.
- ★ Un des joueurs de l'équipe est « capitaine » et représente son équipe. Il peut porter un brassard comme signe distinctif.
- ★ Chaque joueur devra être en possession d'une bonne condition physique.
Des entraînements sont conseillés. 😊

Equipement des joueurs :

* Les qualités et fonction des personnes sont rédigées au masculin. Il va sans dire qu'elles doivent également être comprises au féminin.

- ★ Chaque joueur d'une même équipe porte le même maillot, à l'exception du gardien de but qui porte un maillot de couleur différente de celle des deux équipes.
- ★ Le port des objets dangereux (montres, bracelets, etc.) est interdit.
- ★ Seules les chaussures à crampons moulés (ou multiples, ou stabilisés), les chaussures de basket et de tennis sont tolérées. **Les chaussures à crampons alu ou vissés ne seront pas admises.**

Arbitrage et règles :

Chaque match sera dirigé par un arbitre officiel. Ses décisions seront sans appel.

Les règles:

- ★ l'absence de hors-jeu: simple à appliquer, évite ainsi de nombreuses contestations.
- ★ l'absence de tacle : on évite ainsi les conflits; en cas de tacle, la sanction de la durée de la sortie temporaire sera de deux minutes.

Il n'y a pas de juge de touche.

Durée de la partie : (sous réserve)

Eliminatoires : **10 minutes**

Phases finales : **10 minutes**

Le temps indiqué est le temps maximum de jeu possible.

On ne fait pas jouer d'arrêt de jeu (les équipes ont la possibilité de remettre en jeu un autre ballon si le ballon du match est momentanément hors de portée).

Coup d'envoi :

- ★ Les capitaines des 2 équipes procèdent au choix du coup d'envoi ou du camp (tirage au sort possible).
- ★ Les joueurs sont dans chaque camp respectif, l'équipe qui n'a pas le coup d'envoi est à 6 m du ballon.
- ★ Le ballon, placé au centre du terrain, peut être donné en arrière (car en pratique il n'existe pas de tracé de ligne centrale).

Ballon en jeu et hors du jeu :

- ★ Le ballon n'est plus en jeu quand il franchit entièrement les limites du terrain.
- ★ Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent, en conséquence un ballon se trouvant sur la ligne de but ou la ligne de touche est toujours en jeu.

But marqué :

Un but est valablement marqué quand le ballon franchit entièrement la ligne de but (en l'air ou au sol) entre les montants et sous la barre transversale.

Hors-jeu :

Le hors-jeu n'existe pas dans le jeu à 6.

Fautes et incorrections :

- ★ Le gardien peut prendre le ballon avec les mains dans toute sa surface de réparation, **excepté sur passe de ses coéquipiers.**
- ★ Les fautes sanctionnées sont les mêmes qu'au football à 11 "traditionnel".
- ★ Les tacles (même corrects) effectués sur un adversaire seront sanctionnés d'une sortie temporaire.

Sortie temporaire

But : sanctionner durant un temps limité l'attitude d'un joueur se situant hors comportement normal.

- ★ L'arbitre le signifie au joueur verbalement.
- ★ La durée de la sortie temporaire est de deux minutes.
- ★ Un joueur sanctionné une seconde fois lors du même match est exclu. Son équipe finit le match en infériorité numérique.

Fautes passibles d'une expulsion définitive du match

- ★ Effectuer un tacle par derrière.
- ★ Faire une faute sur un joueur adverse en position de dernier défenseur.
- ★ Se rendre coupable de brutalité.
- ★ Conduite violente, grossière.
- ★ En cas d'expulsion, le joueur est suspendu pour le prochain match, et l'équipe doit finir le match en cours en infériorité numérique. En cas de récidive, il pourra être exclu du tournoi.

Coup-franc :

Tous les coups-francs sont indirects. Les joueurs adverses doivent se tenir à 6 m du ballon.

Coup de pied de réparation (penalty) :

- ★ Comme au football à 11 "traditionnel", le coup de pied de réparation ou penalty est accordé pour une faute dans la surface de réparation (surface des 10 m).
- ★ Le ballon est placé à une distance de 7.5 m de la ligne de but, en face des buts.
- ★ Le joueur doit toucher le ballon en avant et ne pas le rejouer avant qu'il ait été touché par un autre joueur.
- ★ Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but entre les montants.
- ★ Les autres joueurs se tiennent en dehors de la surface des 10 m.

Rentrée de touche :

- ★ Les touches sont jouées à la main, à proximité ou au contact de la ligne de touche à l'endroit de la sortie du ballon. Le joueur adverse se tient à 2 m du ballon.
- ★ Un but ne peut pas être marqué directement sur rentrée de touche (si tel est le cas on joue une sortie de but).

Sortie de but :

- ★ Lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de but (en dehors des buts) après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, c'est une sortie de but.
- ★ Pour la remise en jeu, les joueurs de l'équipe adverse devront se trouver en dehors de la surface des 10 m.
- ★ Le joueur de l'équipe qui exécute la remise en jeu peut placer le ballon à terre dans une partie quelconque de la surface de réparation et le ballon est en jeu dès sa sortie de la dite surface.
- ★ Le gardien peut effectuer cette remise en jeu à la main (jeu rapide) ou au pied.

Coup de pied de coin (corner) :

- ★ Le jeu sera repris par coup de pied de coin lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de but (en dehors des buts) après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend.
- ★ Pour l'exécution, les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 6 m du ballon.
- ★

Forfait :

- ★ Une équipe déclarée forfait sur un match marque 0 point et 0 but. Son adversaire marque 3 points et 1 but.
- ★ En cas de forfait des 2 équipes d'un même match (équipes non présentes 3 minute après le signal), les 2 équipes marquent 0 point et 0 but.

Eliminatoires (sous réserve) :

Le classement des groupes est réalisé en respectant les critères suivants et dans l'ordre :

- ★ Nombre de points (3 points match gagné, 2 points match nul, 1 point match perdu, 0 forfait ou pénalité)
- ★ Confrontation directe
- ★ Différence de buts lors des confrontations directes
- ★ Plus grand nombre de buts marqués lors des confrontations directes
- ★ Différence de buts générale
- ★ Plus grand nombre de buts marqués
- ★ Tirage au sort

Phases finales :

Il sera décidé ultérieurement, en fonction du nombre d'équipes inscrites et de l'horaire :

- ★ Si la phase éliminatoire est suivie de $\frac{1}{4}$ de finale ou directement de $\frac{1}{2}$ finales.
- ★ La manière de qualifier le nombre d'équipe voulu pour les matches à élimination directe ($\frac{1}{4}$ ou $\frac{1}{2}$ finales) en fonction du nombre de groupes.

Finales :

- ★ A partir des matches à élimination directe, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, l'arbitre fait procéder à une série de tirs aux buts (3 par équipe). En cas d'égalité, on procède à "la mort subite". Un joueur de chaque équipe tire. Si l'un rate et que l'autre marque, le match est terminé. Dans le cas contraire, on continue.
- ★ Forfait : une équipe déclarée forfait sur un match est éliminée et son adversaire est qualifié.

Jury :

Tous cas particuliers seront traités par le jury du tournoi.