

## SWIFTY INDOOR 2019

### Règlement officiel du tournoi Du samedi 23 et dimanche 24 février 2019

Le FC SWIFT Hesper organise son traditionnel SWIFTY INDOOR.

Il se déroule le samedi 23 février 2019 pour les Poussins et les Minimes et le dimanche 24 février 2019 pour les Bambinis et les Pupilles.

#### 1. Chaque équipe peut inscrire **10 joueurs au maximum**.

Pendant les rencontres, les équipes sur le terrain se composent :

De 4 joueurs de champ et 1 gardien pour les Minimes et les Poussins ;

De 5 joueurs de champ et 1 gardien pour les Pupilles ;

De 5 joueurs de champ avec petits buts sans gardien sur ½ salle (largeur) pour les Bambinis.

#### 2. La durée de chaque match est de **1 x 12 minutes** avec une pause de 3 minutes entre les matchs.

3. Chaque responsable remplit impérativement une feuille de match unique pour l'ensemble du tournoi, celle-ci est à remettre aux responsables au moins 15 minutes avant la première rencontre.

Toute fraude sur l'âge ou l'identité d'un joueur entraîne l'exclusion dudit joueur et la perte de la rencontre sur le score 0 – 3. Toute équipe absente sur le terrain 3 minutes après l'appel et le timing est déclarée battue par forfait sur le score 0 – 3.

#### 4. Le classement des équipes du tournoi se fait par addition des points obtenus :

3 points pour une victoire

1 point pour un match nul

0 point pour une défaite

Les équipes ex-aequo en points au classement sont départagées comme suit :

La confrontation directe

La différence de buts

Le plus grand nombre de buts marqués

Le nombre de matchs gagnés

Pour les rencontres à élimination directe, si le score est à égalité à la fin de la rencontre. On procède à des tirs au but (3 par équipes) puis on utilise le procédé de la mort subite (à égalité de tir pour chaque équipe).

#### 5. Remplacements.

Les changements peuvent se faire tout le long des rencontres.

Le joueur entrant doit attendre la sortie d'un joueur à remplacer avant de prendre part au jeu.

#### 6. Dégagement du ballon par le gardien.

Le dégagement à la main est une remise en jeu à partir de laquelle aucun but ne peut être marqué directement.

Le ballon est dégagé à la main d'un endroit quelconque de la surface de réparation par le gardien de but de l'équipe en défense.

Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Le dégagement du ballon ne doit pas traverser la ligne médiane. Si la balle traverse la ligne médiane, un coup franc sur la ligne médiane sera accordé à l'adversaire.

## 7. Tackling

Toute sorte de „tacle“ est interdit en salle. Seul le gardien a le droit de tacler dans sa surface de réparation. Un tacle interdit sera sanctionné par un coup franc indirect.

## 8. Sanctions

Pour chaque match du tournoi, le carton JAUNE est remplacé par une expulsion du terrain de 2 minutes pour le joueur concerné.

Si une équipe punie d'une suspension de terrain de 2 minutes pour un de ses joueurs encaisse un but, un joueur de réserve a le droit de revenir sur le terrain (pas le joueur expulsé).

Carton ROUGE: un joueur qui prend un carton rouge lors d'un match est suspendu pour le reste du match (mais pourra toutefois rentrer au match suivant si la Commission d'organisation le valide selon la gravité de l'expulsion)

Un entraîneur renvoyé du terrain est suspendu pour le reste du tournoi et doit quitter l'aire de jeu et remonter en tribune.

Lorsqu'une équipe quitte le terrain avant la fin du match, l'équipe est éliminée pour le reste du tournoi.

## 9. Coup-franc

**Tout coup-franc est indirect.** Au moment d'un coup franc, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à une distance d'au moins 4 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il y ait eu un premier contact entre un joueur de l'équipe qui effectue le coup franc et le ballon.

Si le coup franc n'est pas effectué dans un délai de 4 secondes à partir du signalement de l'arbitre, l'équipe adverse bénéficie à son tour d'un coup-franc.

## 10. Pénalty

Les règles du pénalty pour le futsal sont les mêmes que pour les matchs de football en extérieur sauf qu'en futsal le point de pénalty se trouve à **6 mètres de la ligne de but**.

## 11. Rentrée en touche et Coup de pied de coin (corner)

**Toute rentrée en touche se fait au pied**, le 1<sup>er</sup> adversaire doit se trouver à 4 mètres.

**On ne peut marquer directement sur une rentrée en touche.** Si c'est le cas on repart par un dégagement du gardien à la main.

**Tout coup de pied de coin s'effectue au pied**, le 1<sup>er</sup> adversaire doit se trouver à 4 mètres. On peut marquer directement sur un coup de pied de coin.

**12.** Toutes les équipes doivent **s'équiper d'un second jeu d'uniformes de couleur différente.**

**13.** Les vestiaires et douches se trouvent dans le Hall Sportif.

L'organisateur décline toute responsabilité en cas d'accidents, perte d'objets ou vol dans les vestiaires.

**14. Les classements** sont établis sous la seule responsabilité du comité d'organisation

L'engagement du tournoi entraîne l'acceptation entière du présent règlement.

**Et n'oubliez que le FAIR PLAY est le maître mot de ce tournoi.**