



Tournoi du dimanche 25 janvier 2026 Oron-la-Ville

Salle triple

Règlement - Juniors C

Les règles officielles de l'ASF sont appliquées, les exceptions ci-dessous mises à part.

1. Nombre de joueurs: **1** gardien et **5** joueurs de champ.
2. Chaque rencontre aura une durée de **1 x 10** minutes, sans changement de camp. A la fin de chaque rencontre, il est prévu au maximum une minute pour le changement des équipes.
3. Les équipes se présentent sur la surface de jeu dès la fin du match précédent.
4. L'équipe A joue à gauche du terrain (vue de la table du jury), bénéficie de l'engagement et de la couleur des maillots. Pour les finales, l'engagement est déterminé par tirage au sort effectué par l'arbitre.
5. Chaque équipe peut changer de joueurs pendant le match; les joueurs sortis peuvent à nouveau jouer et ceci à volonté. Les changements peuvent se faire à tout moment, sans intervention de l'arbitre. En cas de surnombre sur le terrain, l'équipe fautive sera sanctionnée d'un carton jaune et devra donc jouer en infériorité numérique durant 2 minutes.
6. Chaque joueur ne peut jouer qu'avec une équipe, à l'exception du gardien qui pourra évoluer avec les 2 groupes inscrits sous le nom d'un même club.
7. L'équipe qui ne se présente pas sur le terrain à l'heure fixée par l'horaire perdra son match par forfait 3-0.
8. Un carton jaune engendre une expulsion temporaire pour le joueur sanctionné. Son équipe jouera donc en infériorité numérique durant 2 minutes. Un deuxième carton jaune engendre un carton rouge. Un carton rouge engendre l'expulsion du joueur. Son équipe jouera donc en infériorité numérique jusqu'à la fin du match. Un joueur qui récolte un deuxième carton rouge durant la journée sera exclu définitivement du tournoi.
9. Un carton rouge engendre la suspension du joueur pour le match en cours; il peut donc rejouer le match suivant. Par contre, un deuxième carton rouge l'éliminera définitivement du tournoi.
10. Les entraîneurs, les coaches et les remplaçants se tiennent hors de la surface de jeu.
11. La règle du hors-jeu n'est pas appliquée. Lors d'une passe en retrait au gardien, ce dernier est obligé de jouer aux pieds, il ne peut s'emparer du ballon avec les mains.
12. Tous les coups francs sont indirects sauf le penalty. Le mur doit être à une distance de 5m. Si le ballon touche le plafond de la salle ou les engins, un coup franc indirect sera sifflé à l'endroit où le ballon a touché.
13. Il n'est pas autorisé de marquer directement sur un coup d'envoi ou une touche. De plus, les buts marqués directement avant la ligne médiane (départ du shoot dans son propre camp) seront également annulés.
14. La surface de jeu est délimitée par la ligne rouge. Il n'est **pas** autorisé de jouer avec les murs latéraux. Si la balle franchit la ligne de fond, il sera procédé au corner ou à la sortie de but.
15. La remise en touche s'effectue avec les pieds et la balle devra rester au sol (tolérance 10 cm), le ballon doit être placé sur la ligne de touche et l'adversaire doit respecter la distance nécessaire pour l'exécution de la touche. La remise en touche doit s'effectuer dans les 5 secondes, sinon la touche est donnée à l'adversaire.
16. Le corner se tire depuis les angles de la surface de jeu.
17. La surface de réparation est égale à la zone du gardien, délimitée par la ligne rouge en demi-cercle.
18. A la place du dégagement à 5 mètres, le gardien remet en jeu du pied ou à la main.
19. Le dégagement du gardien ne peut pas dépasser le milieu du terrain en l'air sans avoir touché le sol au moins une fois dans son propre camp, sinon une faute sera sanctionnée d'un coup franc indirect sur la ligne médiane.
20. Les **tacles glissés** sont interdits sur toute la surface de jeu et seront sanctionnés d'un coup franc.
21. Seuls les joueurs qualifiés dans la catégorie **JUNIORS C**, ou plus jeunes peuvent participer au tournoi.
22. Pour les classements, en cas d'égalité de point entre deux équipes, sont pris en compte par ordre de priorité : la différence de buts, le nombre de buts marqués, la confrontation directe.
23. En cas d'égalité, lors des finales il est procédé aux tirs au penalty. Si l'égalité subsiste, 3 joueurs différents de chaque équipe tireront un penalty, et en cas d'égalité de nouveaux joueurs feront de même, selon la règle du but en or.
24. La coupe fair-play récompense la meilleure équipe pour sa tenue sur le terrain et dans le complexe sportif.

REMARQUES IMPORTANTES:

- a) Les passeports et la liste des joueurs sont à remettre à la table du jury dès votre arrivée.
- b) La finance d'inscription de CHF 100.00 est à verser à la buvette dès votre arrivée et avant votre premier match (*si pas payée par le bulletin avec QR code disponible sur le site*).
- c) A l'exception de la surface de jeu, tout jeu de ballon est interdit dans les locaux mis à la disposition des équipes.
- d) Tous les joueurs doivent être chaussés de pantoufles de gym adéquates (**semelles claires** et sans crampons) et de **protège tibia**.
- e) Il est interdit de sortir du bâtiment avec les pantoufles de match.
- f) Ne pas oublier de mettre vos affaires dans les sacs puis de mettre les sacs en lieu sûr (pour éviter les risques de vols aux vestiaires). Un sac des valeurs peut être demandé à la buvette.
- g) Le groupement juniors ASHB-FCJM-FCSF décline toutes responsabilités en cas de vols ou d'accidents.
- h) Tout litige non prévu dans ce règlement sera réglé par le jury du tournoi.