

Comité d'Organisation du Challenge Prince Rainier III



Règlement Sportif Seven (Foot 7)

www.cocpr3.com

SOMMAIRE

1. ENGAGEMENTS	Page
1.1 : droits d'engagement.....	3
1.2 : assurances.....	3
2. CLASSEMENTS	
2.1 : barème des points.....	3
2.2 : égalité au classement.....	3
2.3 : forfait - pénalité.....	3
2.4 : homologation.....	4
3. CALENDRIER	
3.1 : établissement du calendrier.....	4
3.2 : matchs en retard.....	4
3.3 : changement de date.....	4
4. TERRAIN ET MATERIEL DE JEU	
4.1 : terrain impraticable.....	4
4.2 : couleurs des équipes.....	4
4.3 : ballons.....	4
4.4 : pharmacie.....	4
4.5 : protège-tibias.....	4
5. QUALIFICATION DES JOUEURS	
5.1 : liste des joueurs.....	5
5.2 : licences.....	5
<i>EQUIPES AVEC STATUT FOOTBALL ENTREPRISE</i>	
5.3 : qualifications des joueurs.....	5
5.4 : joueurs "Corporatifs".....	5
5.5 : joueurs "Assimilés".....	5
5.6 : joueurs "Dérogations".....	5
5.7 : joueurs "Entreprise Autres".....	5
5.8 : joueurs autorisés sur la feuille de match.....	5
<i>EQUIPES SANS LE STATUT FOOTBALL ENTREPRISE</i>	
5.9 : équipes autorisées.....	6
5.10 : joueurs autorisés.....	6
6. ARBITRES	
6.1 : désignation des arbitres.....	6
6.2 : vérification des licences.....	6
6.3 : feuille de match.....	6
6.4 : forfait constaté.....	6
7. OFFICIELS	
7.1 : commissaires de match.....	7
7.2 : dirigeants d'équipes.....	7
8. LOIS DU JEU	
8.1 : durée des matchs.....	7
8.2 : nombre de joueurs.....	7
8.3 : règles du jeu.....	7
8.4 : exclusion temporaire.....	7
8.5 : libre remplacement.....	7
9. DIVERS	
9.1 : sanctions.....	7
9.2 : modalités pour purger une sanction.....	7
9.3 : Coupe Prince Albert II.....	8
9.4 : droit d'appel.....	9
9.5 : amendes.....	9
9.6 : cas non prévus.....	9
10. REGLES SPECIFIQUES (LOIS DU JEU)	10

REGLEMENT SPORTIF

SEVEN (Foot 7)

1 – ENGAGEMENTS

Art. 1.1: *droits d'engagement.*

Les droits d'engagement sont fixés par le Comité d'Organisation. Les engagements accompagnés de la somme correspondante devront impérativement parvenir aux organisateurs avant la date limite fixée chaque année.

Art. 1.2: *assurances.*

Chaque groupement participant sera responsable des assurances diverses couvrant les risques d'accident, responsabilité civile de ses joueurs et accompagnateurs.

Chaque participant s'engage à prévenir le Comité d'Organisation de tout changement de régime social.

Dans le cas contraire, le Comité d'Organisation décline toute responsabilité en cas de non respect des obligations précédentes.

2 - CLASSEMENTS

Art. 2.1: *barème des points.*

Dans chaque poule, toutes les équipes s'affrontent sur un seul match. Le classement s'effectue par addition de points selon le barème suivant :

- match gagné = 4 points
- match nul = 2 points
- match perdu = 1 point
- match perdu par forfait, pour fraude ou par décision disciplinaire = 0 point.

Art. 2.2: *égalité au classement.*

En cas d'égalité de points au classement final, les équipes seront départagées de la manière suivante :

1) en cas d'égalité entre deux ou plusieurs adversaires, le classement sera déterminé par le nombre de points obtenus entre eux.

2) en cas de nouvelle égalité de points dans le classement des matchs joués entre les clubs ex-æquo, ils seront départagés par la différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacun d'entre eux au cours des matchs qui les ont opposés, étant admis qu'un match perdu à zéro point pour ces mêmes rencontres classera l'équipe en cause immédiatement après l'autre ou les autres équipes à égalité avec elle.

3) en cas de nouvelle égalité lors de la disposition précédente, les clubs ex-æquo seront départagés en tenant compte de leur classement au Challenge du Fair-play, le club le mieux classé à celui-ci étant classé avant l'autre ou les autres.

4) en cas de nouvelle égalité, les clubs ex-æquo seront départagés par le tirage au sort.

Art. 2.3: *forfait - pénalité*

Toute équipe perdant un match par forfait pourra être déclassée à la dernière place de la poule. Une équipe abandonnant un match est considérée comme battue par pénalité. Tous les matchs gagnés par forfait ou pénalité donneront un score forfaitaire de trois buts à zéro sauf si le score acquis sur le terrain, à l'arrêt ou à la fin du match, est plus favorable à l'équipe déclarée vainqueur. Deux forfaits consécutifs ou non entraînent l'exclusion de l'équipe.

En cas de forfait général d'une équipe, les résultats de tous les matchs disputés précédemment par celle-ci seront annulés. Une équipe forfait général ou exclue par décision disciplinaire ne pourra prétendre au remboursement du droit d'engagement versé, et pourra être interdite de participation au championnat la saison suivante.

Art. 2.4: *homologation*

1. L'homologation des rencontres est prononcée par la Commission Sportive.
2. Sauf urgence dûment justifiée, une rencontre ne peut être homologuée avant le quinzième jour qui suit son déroulement. Cette homologation est de droit le trentième jour, si aucune instance la concernant n'est en cours.

3 - CALENDRIER

Art. 3.1: *établissement du calendrier.*

Le calendrier est établi par le Comité d'Organisation et communiqué, si possible, aux équipes lors de la réunion plénière précédant le début du tournoi.

Art. 3.2: *matches en retard.*

Au cas où le nombre de matches en retard serait de nature à fausser le classement final de la compétition, celle-ci pourra être suspendue sur simple décision du Comité d'Organisation jusqu'à résorption complète du retard.

Art. 3.3: *changement de date.*

Lorsque pour une cause tout à fait exceptionnelle et relevant de l'appréciation du Comité d'Organisation une équipe se trouve amenée à solliciter un changement de date, la demande ne pourra être examinée qu'à la condition expresse d'avoir été formulée 15 jours au moins avant la date fixée du match, accompagnée de l'accord écrit de l'adversaire (feuille K), et devra fournir obligatoirement un stade ainsi qu'un créneau horaire.

4 - TERRAIN ET MATERIEL DE JEU

Art. 4.1: *terrain impraticable.*

L'arbitre est seul qualifié pour déclarer le terrain impraticable. En cas de mauvais temps persistant, le Comité d'Organisation peut, le cas échéant, annuler les matchs le jour même.

Art. 4.2: *couleurs des équipes.*

Les joueurs des équipes en présence doivent obligatoirement porter sur le dos de leur maillot un numéro très apparent. Les joueurs portent le numéro correspondant à celui figurant sur la feuille d'arbitrage. En outre, le capitaine de chaque équipe doit porter un brassard apparent d'une couleur opposée au maillot. Si les couleurs des deux équipes prètent à confusion, l'équipe dite "visiteuse" devra choisir une autre couleur.

Art. 4.3: *ballons.*

Chaque équipe doit présenter avant le match **deux ballons en parfait état**. L'arbitre désigne celui avec lequel devra commencer la partie.

Dans le cas où les ballons sont fournis par le Comité d'Organisation, les équipes doivent jouer avec les ballons offerts par le partenaire.

Art. 4.4: *pharmacie.*

Les équipes doivent avoir chacune leur boîte à pharmacie.

Art. 4.5: *protège-tibias.*

Le port des protège-tibias est obligatoire.

5 - QUALIFICATION DES JOUEURS

Art. 5.1: liste des joueurs.

Chaque équipe fournira, au plus tard un mois avant la date prévue du premier match du Tournoi, une liste de 14 joueurs minimum, ainsi que le nom des dirigeants licenciés. Ne peuvent être autorisés sur le banc de touche que deux dirigeants, munis de leur licence et au maximum trois remplaçants en tenue. Tout joueur ne pourra figurer que sur une seule liste.

Art. 5.2: licences.

Pour pouvoir régulièrement prendre part à un match, tout joueur ou dirigeant doit posséder une licence délivrée par le Comité d'Organisation.

Tout nouveau joueur sollicitant une licence doit fournir la photocopie d'une pièce d'identité officielle et deux photographies, ainsi que toutes les pièces spécifiques à sa demande de qualification.

EQUIPES AVEC STATUT FOOTBALL ENTREPRISE

Art. 5.3: qualifications des joueurs.

Sont autorisés à participer au Challenge des joueurs « **Corporatifs** », des joueurs « **Assimilés** », des joueurs « **Dérogations** », des joueurs « **Entreprises Autres** »

Art. 5.4: joueurs « Corporatifs »

Les joueurs « Corporatifs » sont les salariés de l'entreprise. Ils doivent fournir chaque année un certificat d'emploi + la copie de la Carte CCSS, SPME ou CAMTI-CARTI.

Les employés intérimaires pourront être autorisés après examen de leur dossier par le C.O.

Art. 5.5: joueurs « Assimilés »

Les joueurs « Assimilés » sont les conjoints, frères, ascendants ou descendants directs d'un salarié de l'entreprise, sous condition que l'entreprise ou l'administration dans laquelle ils travaillent ne possède pas une équipe engagée dans le Challenge. Ils doivent fournir chaque année :

- un certificat d'emploi du conjoint, de l'ascendant, du descendant, du frère ou de la sœur),
- une fiche individuelle d'état civil ou la copie du livret de famille attestant de leur lien de parenté,
- et pour les salariés de l'entreprise un certificat de leur employeur.

Art. 5.6: joueurs « Dérogations »

Chaque équipe est autorisée à incorporer dans son effectif des joueurs « Dérogation » qui doivent satisfaire aux conditions suivantes :

1. Les joueurs de nationalité Monégasque (licenciés ou non dans un club) doivent fournir une photocopie de leur carte d'identité ou du passeport.
2. Les joueurs non Monégasques doivent travailler ou résider en Principauté, ne pas être licencié dans un club de football. Ils doivent fournir chaque année une photocopie de leur carte de séjour monégasque (ou une copie de leur carte CCSS, SPME ou CAMTI-CARTI) et une attestation sur l'honneur qu'ils ne sont pas licenciés.

Art. 5.7: joueurs « Entreprise Autres »

Chaque équipe pourra être autorisée à incorporer dans son effectif des joueurs ne faisant pas partie de l'entreprise engagée mais qui par leur activité sont amenés à travailler **régulièrement** au sein de celle-ci. Ils doivent fournir chaque année, une attestation signée et tamponnée justifiant leur situation.

Art. 5.8: joueurs autorisés sur la feuille de match

1) Le nombre de joueurs extérieurs à l'entreprise inscrits sur la feuille de match est limité à **cinq dont 3 dérogations au maximum.**

Ex : 3 « Dérogations » + 2 « Assimilés » ou 2 « Dérogations » + 2 « Assimilés » + 1 « Entreprise Autres », etc...

2) Le nombre de joueurs inscrits sur la feuille est limité à 16.(Loi du jeu art. 102)

3) Un joueur arrivant en retard doit impérativement se présenter au délégué qui le rajoutera sur la feuille de match après avoir contrôlé son identité et sa qualification (licence ou CI)

EQUIPES NE POSSEDANT PAS LE STATUT FOOTBALL ENTREPRISE

Art. 5.9: équipes autorisées

Des équipes ne possédant pas le statut Football Entreprise sont autorisées à participer. Elles doivent porter dans leur titre le nom de l'administration, de la corporation, de l'entreprise, de l'association ou du groupement qu'elle représente.

Art. 5.10: joueurs autorisés

Chaque équipe est autorisée à incorporer dans son effectif uniquement des joueurs non titulaires d'une licence de football dans une Fédération reconnue par la F.I.F.A.

Les salariés de l'administration, de la corporation, de l'entreprise, de l'association ou du groupement figurant dans le titre de l'équipe peuvent être incorporés par décision du Conseil d'Administration après avis de la Commission des Compétitions. Ces joueurs peuvent être titulaires d'une licence de football dans une Fédération reconnue par la F.I.F.A.

6 - ARBITRES

Art. 6.1: désignation des arbitres.

L'arbitre est désigné par le Comité d'Organisation.

A défaut d'arbitre officiel, chaque équipe présentera pour arbitrer le match une personne majeure apte physiquement en possession de ses papiers d'identité. Il sera alors procédé au tirage au sort pour la désignation de l'arbitre. Si une seule équipe peut satisfaire aux prescriptions ci-dessus, le membre présenté aura seul qualité pour arbitrer.

En l'absence dans les deux équipes de membres remplissant les conditions énoncées, les équipes ne pourront pas refuser de jouer. Dans ce cas, chaque équipe présentera un joueur majeur et il sera également procédé au tirage au sort pour la désignation de l'arbitre du match. L'arbitre désigné sera considéré comme arbitre officiel de la rencontre.

Au cas où en cours de partie l'arbitre serait malade ou victime d'un accident et ne pourrait continuer à assumer sa tâche, il sera remplacé dans les mêmes conditions que ci-dessus.

Art. 6.2: vérification des licences.

L'arbitre doit exiger la présentation des licences **des joueurs et des dirigeants** avant chaque match. Il les transmet au capitaine adverse aux fins de vérification.

Si un joueur ne présente pas sa licence, l'arbitre doit exiger une pièce d'identité officielle comportant une photographie et s'assurer de son identité. L'arbitre inscrira sur la feuille de match la nature et le numéro de la pièce d'identité fournie.

L'arbitre doit interdire à tout joueur licencié ne présentant pas de licence ou pièce d'identité officielle de prendre part à la rencontre.

Art. 6.3: feuille de match.

L'arbitre doit retranscrire sur la feuille de match à la fin de la rencontre :

3. les réserves formulées au cours du match par le capitaine plaignant, quels que soient la nature et le motif de celles-ci ;
4. les avertissements et exclusions ainsi que les motifs exacts ;
5. le score du match avec le nom des buteurs.
6. la feuille de match doit être intégralement remplie et signée, sans rature, par les capitaines avant le match, et par l'arbitre **puis les capitaines** à la fin du match.

Art. 6.4: forfait constaté.

En cas d'absence de l'une des équipes, le forfait est constaté par l'arbitre à l'heure fixée pour le début du match. Pour le cas où aucune équipe ne serait présente sur le terrain, le forfait est appliqué aux deux adversaires. Une équipe se présentant sur le terrain avec moins de six joueurs pour commencer le match est déclarée forfait. Pour un forfait constaté, une amende sera appliquée à l'équipe fautive.

En cas de 2 forfaits dans la saison, l'équipe sera exclue du tournoi en cours et tous ses résultats seront annulés (art. 23).

7 - OFFICIELS

Art. 7.1: commissaires de match.

Le Comité d'Organisation peut se faire représenter à chaque match par un de ses membres ou par un commissaire de match désigné par ses soins. Ses attributions comportent notamment la responsabilité de la bonne organisation de la rencontre, de l'application des règlements et du respect de l'esprit du Tournoi. Après la rencontre, il transmet au Comité d'Organisation un rapport détaillé sur d'éventuels incidents.

Art. 7.2: dirigeants d'équipes.

Avant un match, les équipes en présence délèguent chacune un dirigeant responsable qui doit se présenter à l'arbitre. Ses nom, prénom, numéro de licence sont portés sur la feuille de match. **Il doit aider à faire respecter les décisions de l'arbitre sans s'immiscer dans la direction ni dans le déroulement de la partie.**

8 - LOIS DU JEU

Art. 8.1: durée des matchs.

Les rencontres se jouent en deux périodes de 25 minutes chacune.

Art. 8.2: nombre de joueurs.

Dix joueurs maximum par équipe sont autorisés à participer à chaque rencontre.

Art. 8.3: règles du jeu.

Les règles de jeu sont celles de l'International Board à l'exception des deux règles expérimentales ci-après et des particularités figurant dans le dossier en annexe de ce règlement.

Art. 8.4: exclusion temporaire.

Pour des raisons éducatives, l'avertissement est assorti d'une exclusion temporaire d'une durée de trois minutes qui ne peut être prononcée qu'une seule fois. En cas de récidive, l'arbitre prononcera une exclusion définitive. Le chronométrage sera effectué par l'arbitre ou le délégué. Il est bien entendu que le retour sur le terrain ne se fera qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

Art. 8.5: libre remplacement.

Les joueurs remplacés deviennent remplaçants et peuvent à nouveau participer à la rencontre plus tard. **Pendant les cinq dernières minutes du match, un joueur remplacé ne pourra plus revenir en jeu.** Il est bien entendu que tous les remplacements ne pourront être effectués, avec l'accord de l'arbitre, qu'à un arrêt de jeu.

9 – DIVERS

Art. 9.1: sanctions.

Le barème des sanctions et des amendes figure dans le CODE DISCIPLINAIRE établi en annexe de ce dossier. Les sanctions sont applicables à l'ensemble des compétitions.

Art. 9.2: modalités pour purger une sanction.

1. La suspension d'un joueur doit être purgée lors des rencontres officielles effectivement jouées par l'équipe au sein de laquelle il reprend la compétition, même s'il ne pouvait y participer règlementairement.

Le joueur ne peut être inscrit sur une feuille de match avec une autre équipe tant qu'il n'a pas purgé sa suspension au regard du calendrier de cette dernière.

Pour les joueurs sanctionnés à la suite d'incidents (expulsion, récidive d'avertissements entraînant une suspension ferme, incidents de natures diverses...) survenus à l'occasion d'une rencontre de Coupe, le ou les matchs à prendre en compte sont ceux de compétition officielle disputés par l'équipe au sein de laquelle le joueur reprend la compétition. Les sanctions complémentaires prononcées doivent être purgées dans les mêmes conditions.

En cas de changement d'équipe, la suspension du joueur est purgée dans la nouvelle équipe, selon les modalités précisées au présent alinéa. Les matchs pris en compte dans ce cas sont les matchs officiels disputés par sa nouvelle équipe depuis la date d'effet de sa sanction et ce, même s'il n'était pas encore qualifié dans cette équipe.

En tout état de cause, en cas de difficulté dans la purge de la sanction, l'équipe intéressée peut toujours demander l'application de l'alinéa 4 ci-après.

2. L'expression "effectivement jouée" s'entend d'une rencontre ayant eu son aboutissement normal, prolongation éventuelle comprise.

Au cas où la rencontre serait interrompue, pour quelque cause que ce soit, le joueur suspendu inclut cette rencontre dans le décompte de sa pénalité.

Si la rencontre interrompue est donnée à rejouer, le joueur suspendu ne peut prendre part à cette nouvelle rencontre.

Par ailleurs, le joueur qui, du fait qu'il était en état de suspension, ne pouvait participer à une rencontre qui a été effectivement jouée, ne peut, dans le cas où ladite rencontre est donnée à rejouer par la commission compétente, participer à la rencontre le jour où elle est rejouée.

A défaut, le club aura match perdu, sans qu'il soit nécessaire que des réserves ou une réclamation aient été formulées.

3. Les sanctions prononcées par la Commission de Discipline à la suite d'avertissements, de révocation de sursis, de rapports d'officiels (délégués, arbitres, etc.) ou de saisine d'un dossier, ne sont exécutoires qu'à partir du mardi zéro heure qui suit leur prononcé. Ce délai n'est pas applicable aux sanctions complémentaires s'ajoutant à la suspension automatique consécutive à une exclusion, lesquelles doivent être purgées consécutivement et sans discontinuité, dès la notification de la décision. Il en est de même pour les sanctions aggravantes pouvant être prononcées par les organes d'appel.

4. En cas de difficulté à purger les peines prévues aux alinéas qui précèdent dans les conditions ci-dessus définies et dont est seul juge l'organisme qui a prononcé la suspension, il appartient à l'équipe intéressée de demander à ce dernier de définir les modalités selon lesquelles ladite suspension sera effectuée.

5. La perte, par pénalité, d'une rencontre disputée par l'équipe de son club avec laquelle un joueur suspendu devait purger sa sanction, libère ce joueur de la suspension d'un match vis-à-vis de cette équipe.

Ce joueur encourt néanmoins une nouvelle sanction pour avoir évolué en état de suspension.

6. Les dispositions du présent article s'appliquent aussi :

- aux dirigeants suspendus, à l'exception de celles prévoyant la perte par pénalité d'une rencontre sans qu'il soit nécessaire que des réserves ou des réclamations soient formulées.

- au dirigeant suspendu détenant également une licence joueur dans la même équipe ou dans une équipe différente.

La perte par pénalité d'un match suite à la présence d'un dirigeant suspendu passe obligatoirement par la formulation de réserves, conformément aux dispositions de l'article 6.3 du présent règlement.

7. Pour les joueurs évoluant dans deux pratiques différentes (Football 11, Football 7, Football 5, etc.), les sanctions inférieures ou égales à deux matchs de suspension ferme sont exclusivement purgées dans la pratique où elles ont été prononcées (Football 11, Football 7, Football 5, etc.),

Art. 9.3: Coupe Prince Albert II.

La participation à la Coupe Prince Albert II (foot à 7) est obligatoire. Pour un forfait constaté, une amende sera appliquée à l'équipe(s) fautive(s) ainsi qu'une **pénalité de 4 points au classement de la saison suivante.**

Art. 9.4: *droit d'appel.*

1. Les décisions des Commissions peuvent être frappées d'appel dans le délai de dix jours à compter du lendemain du jour de la notification de la décision contestée (par exemple, une décision notifiée le 15 du mois ne peut être contestée que par l'envoi d'un appel, au plus tard, le 25 du mois). Si le dernier jour tombe un samedi, un dimanche ou un jour férié ou chômé, le délai est prorogé jusqu'au premier jour ouvrable suivant.

Le jour de la notification est, selon la méthode utilisée :

- soit le jour de la première présentation de la lettre recommandée ;
- soit le jour de la transmission de la décision par fax ou par courrier électronique (avec accusé de réception) ;
- soit le jour de la publication de la décision sur internet ;
- soit le jour de sa notification par tout autre moyen permettant de faire la preuve de sa réception (jour de la remise en mains propres...).

Si plusieurs de ces procédures sont utilisées, la première date est prise en compte.

L'appel est adressé à l'Instance d'appel par lettre recommandée ou télécopie, avec en tête de l'entreprise ou de l'association dans ces deux cas, ou par courrier électronique envoyé d'une adresse officielle fournie en début de saison. A la demande de la commission compétente, l'appelant devra être en mesure de produire un accusé de réception de cet envoi. **Le non-respect de ces formalités entraîne l'irrecevabilité de l'appel.**

2. La Commission concernée fait parvenir à l'Instance d'appel un exemplaire du dossier complet du litige et ce, dans les huit jours suivant la réception d'une copie de l'appel. A défaut, l'Instance d'appel ouvre valablement l'instruction et prononce son jugement, après avoir convoqué les parties.

3. Tout appel entraîne la constitution de frais de dossier d'un montant fixé par le Comité d'organisation (30 euros à ce jour).

4. L'Instance d'appel statue sur sa recevabilité, puis sur la régularité de la procédure antérieure, puis sur le fond.

Art. 9.5: *amendes*

Les amendes suivantes sont infligées :

- 1 - **8 Euros** pour tout **carton jaune** (art. 111)
- 2 - **30 Euros** pour tout **carton rouge** (art. 111)
- 3 - **65 Euros** pour tout **forfait** (art. 75)
- 4 - **10 Euros** pour une **feuille de match illisible, raturée ou incomplète** (art. 74)
- 5 - **20 Euros** pour **non présentation** de deux ballons minimum ou de ballons non gonflés. (art. 43)
- 6 - **10 Euros** pour **non présentation** d'une pharmacie complète. (art. 44)
- 7 - **10 Euros** pour **non respect** des couleurs des équipes (art. 42)

Art. 9.6: *cas non prévus*

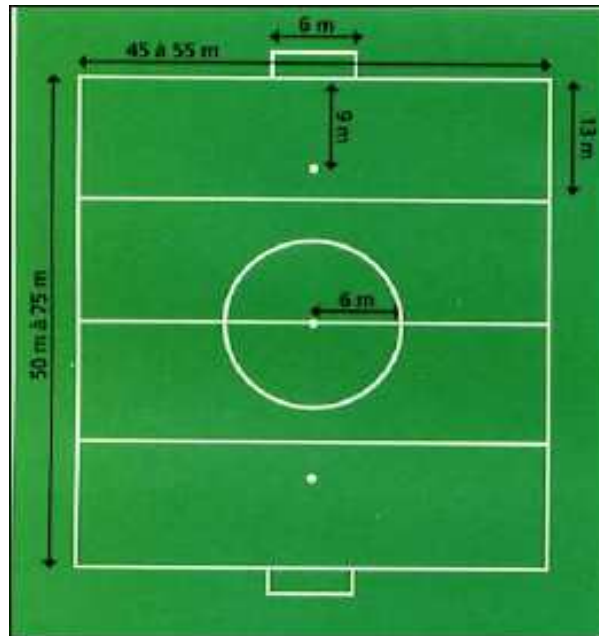
Les litiges et les cas non prévus dans le règlement seront examinés par le Comité d'Organisation. La participation au Tournoi entraîne l'acceptation du présent règlement.

REGLES SPECIFIQUES AU SEVEN (FOOT A 7)

Loi 1 : Terrain de jeu

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :

- Longueur : 50 à 75 mètres,
- Largeur : 45 à 55 mètres.



Loi 2 : Ballon

Ballon utilisé : identique au football à 11.

Loi 3 : Nombre de joueurs

Une équipe se compose de 7 joueurs dont un gardien de but et de 3 remplaçants maximum.

Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et l'autorisation de l'arbitre.

Les joueurs remplacés deviennent remplaçants.

Une équipe présentant moins de 6 joueurs est déclarée forfait.

Loi 4 : Equipement du joueur

Identique à celui du jeu à onze. Rappel : le port de protège-tibias est obligatoire.

Loi 5 : Arbitre

Identique à celle du jeu à onze.

Loi 6 : Arbitres assistants

Identique à celle du jeu à onze.

Loi 7 : Temps de jeu

Durée de jeu = 2 x 25 minutes. Pas de prolongation.

Loi 8 : Coup d'envoi et reprise du jeu

Identique à celle du jeu à onze, mais les joueurs adverses doivent se trouver à 6 mètres du ballon.

Loi 9 : Le ballon en jeu et hors du jeu

Identique à celle du jeu à onze

Loi 10 : But marqué

Identique à celle du jeu à onze.

Loi 11 : Hors-jeu

Identique à celle du jeu à onze, mais la zone de hors-jeu est délimitée par la ligne de but, les lignes de touche et une ligne intérieure tracée à 13 mètres de la ligne de but (voir schéma en fin de document).

Loi 12 : Fautes et comportement anti-sportif

Identique à celle du football à onze, sous réserve des modifications suivantes :

1. Tous les coups francs prévus comme sanctions ou reprise de jeu sont directs.
2. L'arbitre, appréciant la gravité de la faute, peut accorder à l'équipe adverse, soit un coup franc direct, soit un coup de pied de pénalité, face au but, à une distance de 13 mètres, sans mur, lorsqu'un joueur en dehors de sa propre surface de réparation, mais dans son propre camp commet intentionnellement une des 10 fautes référencées dans le coup franc direct
3. Toutes les fautes commises intentionnellement dans la zone des 13 mètres par l'équipe défendante et passibles d'un coup franc direct, entraînent bien entendu un coup de pied de réparation.

Loi 13 : Coups francs

Identique à celle du football à onze.

Toutefois, tous les coups francs sont directs, et la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres.

Loi 14 : Coup de pied de réparation et coup de pied de pénalité

Identique à celle du football à onze, sous réserve de la modification de la distance du point de réparation : 9 mètres au lieu de 11, et du complément suivant : « un coup de pied de pénalité peut être ordonné par l'arbitre : il est exécuté dans les mêmes conditions que le coup de pied de réparation, mais à une distance de 13 mètres de la ligne de but adverse, face au but, sans mur ».

Loi 15 : Rentrée de touche

La rentrée de touche est effectuée par un coup de pied depuis le point situé sur la ligne de touche à l'endroit où le ballon a quitté l'aire de jeu. La règle du hors-jeu s'applique.

Loi 16 : Coup de pied de but

Identique à celle du football à onze. Le ballon est placé devant le but, à une distance de 6 mètres de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation.

Loi 17 : Coup de pied de coin

Identique à celle du football à onze mais la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres au lieu de 9,15 mètres.

CAS DE HORS JEU



Hors-jeu : joueur devant le ballon dans la zone de H.J.



Hors-jeu : joueur devant le ballon dans la zone de H.J.



Pas de Hors-jeu : joueur dans la zone de H.J., mais derrière le ballon



Pas de Hors-jeu : joueur devant le ballon, mais hors de la zone de H.J.