



# Règlement du tournoi en salle juniors D - E Samedi 28 et dimanche 29 février 2004

**FC NENDAZ**  
www.fcendaz.ch

**Art. 1** Le règlement de jeu est celui des juniors de l'ASF à l'exception des conditions suivantes :

**Art. 2** Avant le premier match de son équipe, le responsable remettra la liste des joueurs participant au tournoi ainsi que les passeports au jury. Seuls les joueurs qualifiés dans leur club et auprès de l'ASF peuvent participer au tournoi dans la catégorie qui correspond à leur âge. Soit pour les juniors E les joueurs nés en 1993-94 et plus jeunes. Pour les juniors D les joueurs nés en 1991-92 et plus jeunes. Un joueur ne peut évoluer qu'avec l'équipe pour laquelle il est inscrit. L'équipe qui accueille un joueur non inscrit sur la liste perd le match par forfait (3-0). Les passeports seront restitués lors de la remise des prix.

**Art. 3** Les matches se disputent sur une surface de 26 m. de long et 12 m. de largeur, entourée d'un ring, avec des buts de handball. Chaque équipe évoluant sur le terrain dispose d'une zone réservée aux entraîneurs et remplaçants.

**Art. 4** Les matches ont une durée de 14 minutes sans changement de camp. L'équipe désignée en premier sur le programme joue côté scène et bénéficie de l'engagement. Elle joue sous ses couleurs habituelles. Le début et la fin des matches seront indiqués par le jury. Seuls les matches des finales pour les places 1, 2, 3, 4 ont une durée de 20 minutes.

**Art. 5** Afin d'observer l'horaire des rencontres, chaque équipe devra se présenter aux abords de la place de jeu au plus tard 5 minutes avant le coup d'envoi de la partie qu'elle doit disputer. Après une minute d'attente, le forfait (3-0) sera accordé à l'équipe présente sur le terrain. Seule l'heure de la table du jury fait foi.

**Art. 6** L'emploi de chaussures à crampons ou multi crampons est interdit. Uniquement les joueurs munis de pantoufles à semelles claires pourront participer aux matches. Tout joueur qui se rend à l'extérieur de la salle a l'obligation de chausser d'autres souliers.

**Art. 7** L'effectif total par équipe est libre ; les équipes évolueront à 5 joueurs (gardien compris). Les changements de joueurs sont volants, individuellement ou par blocs à n'importe quel moment du match sans autorisation de l'arbitre. Les changements doivent s'effectuer à partir du banc des remplaçants. Si une équipe se trouve en supériorité numérique, une pénalité de 2 minutes lui sera infligée.

**Art. 8** Un joueur qui reçoit 3 avertissements, pendant le tournoi sera expulsé pour le reste du tournoi. Un joueur qui reçoit un carton rouge, sera expulsé du match et du tournoi.

**Art. 9** La règle du hors-jeu n'est pas appliquée.

**Art. 10** La zone du gardien de but est délimitée par une ligne tracée en rectangle devant le but. Cette zone détermine l'endroit où le gardien peut prendre ou toucher le ballon avec les mains, elle est également déterminante pour l'octroi d'un penalty.

**Art. 11** Le gardien ne peut dégager le ballon (de la main ou du pied) au delà de la ligne médiane. Si le ballon dépasse cette limite, l'arbitre accordera un coup franc indirect sur la ligne médiane.

**Art. 12** Les corners seront tirés.

**Art. 13** Si deux équipes ont des équipements de même couleur, il leur sera mis à disposition un équipement de réserve. Celui-ci sera attribué à l'équipe citée en deuxième sur le programme.

**Art. 14** Tous les coups francs sont indirects à l'exception du penalty. Lors des coups francs et des remises en touche, les joueurs adverses doivent se tenir à 4 mètres de la balle.

**Art. 15** Le jeu avec les bandes est autorisé. Les remises en jeu se font au pied à l'endroit où le ballon est sorti du ring. Si le ballon touche le plafond de la salle, le jeu sera repris à l'endroit se trouvant au dessous du plafond.

**Art. 16** Le penalty sera tiré d'un point situé à 7m des goals. Aucun joueur, à part le gardien ne doit se trouver devant le ballon et à moins de 4 m. de celui-ci.

**Art. 17** La règle concernant la passe au gardien n'est pas appliquée.

**Art. 18** Le comité d'organisation fournit uniquement les ballons en feutre n° 4 pour les matches.

**Art. 19** Tous les joueurs doivent être assurés contre les accidents, le comité d'organisation déclinant toute responsabilité à ce sujet.

**Art. 20** Les protêts et les cas non prévus par le présent règlement, seront tranchés par le jury, et seront sans appel.

**Art. 21** Le comité d'organisation décline toute responsabilité en cas d'accident, de vol, de dommage causé aux installations.

**Art. 22** La finance d'inscription de 100.- sera versée au début du tournoi à la table du jury.

**Art. 23** L'entraîneur est responsable de la bonne tenue de son équipe et veillera à l'application du présent règlement.

## **PRIX FAIR PLAY ET BONNE CONDUITE**

*Ce prix est attribué à l'équipe qui se sera le mieux comportée durant les matches et en dehors de ceux-ci. Il sera également tenu compte du meilleur esprit sportif, de la bonne tenue et de la propreté des locaux mis à disposition ainsi que de la discipline horaire*