

## **1) Organisation**

L'activité futsal de la RNS 2016 se déroulera le samedi 26 Mars 2016 au :  
Gymnase CHANFRAY – 1 rue casimir Périer -69002 Lyon de 14h00 à 20h00

## **2) Nombre d'équipes participantes et tirage au sort**

Le tirage au sort a eu lieu le 27 février 2016 à Poissy (78) à partir de 18h00.  
Les équipes seront réparties sous la forme de deux groupes de quatre équipes.

FUTSAL RNS 2016	
Poule A	Poule B
MIMOSA	MOZAÏKA 1
AKATSUKI	PIRATES
MOZAÏKA 2	GRENOBLE
MY5	CROCOSY

## **3) Phase et déroulement**

### **3.1 Phase de poule**

Chaque équipe se rencontrera et jouera 3 matchs de poule.

Victoire : 4pts

Nul : 2pts

Défaite 1 pts

Forfait : 0pts

Si à l'issue des matchs, les équipes se retrouvent à égalité de points, elles seront départagées selon les critères suivant :

- 1) Différence de but particulière
- 2) Meilleure attaque
- 3) Meilleure défense
- 4) Résultats entre les équipes concernées
- 5) Tir au but à la mort subite entre les deux équipes concernées (1 tireur)

**QU'IMPORTE LE CLASSEMENT DES EQUIPES APRES LA PHASE DE POULE,  
CHAQUE EQUIPE JOUERA LE MEME NOMBRE DE MATCH DURANT LE TOURNOI**

### 3.2 ½ Finales vainqueur et consolante

Les demies finales se joueront sous forme de match-aller-retour simple.

#### **VAINQUEUR**

1er Poule A vs 2eme Poule B

1er Poule B vs 2eme Poule A

#### **CONSOLANTE**

3eme poule A vs 4eme Poule B

3eme poule B vs 4eme poule A

Le vainqueur de la demi-finale est l'équipe ayant le plus grand nombre de but aux résultats cumulés à la fin des matchs A/R.

En cas d'égalité, le départage se fera aux tirs au buts à la mort subite (1 tireur)

### 3.3 Matchs de classement et finale

Les matchs de classement se dérouleront dans l'ordre suivant :

- 7-8eme place

- 5-6eme place

- Petite Finale

- Finale

En cas d'égalité à la fin des matchs, il y aura un tir au but à la mort subite (1 tireur)

## 4) Règlement

Chaque match sera dirigé par 1 arbitre officiel, ses décisions sont irrévocables.

Les joueurs participants au tournoi doivent obligatoirement avoir une **licence photo délivrée par le CEN**. Les licences seront déposées à la table de marque avant le début tournoi et restitués après la finale. Ils seront consultables par les équipes sur simple demande à l'organisateur référent et après en avoir informé l'équipe concernée.

Les matchs se joueront sous les règles suivantes :

#### **TEMPS DE JEU**

1x12 minutes

#### **NOMBRE DE JOUEURS**

5 dont le gardien et jusqu'à 4 remplaçants. Nombre illimité de remplacements et à tout moment de la partie.

#### **EQUIPEMENTS DES JOUEURS**

Maillot, short, baskets propres. Les protégés tibias ne sont pas obligatoires (signature d'une attestation déchargeant la responsabilité du CEN en cas d'accident) Chaque équipe devra posséder deux jeux de maillots de couleurs différentes.

#### **FAUTES ET COMPORTEMENTS**

Les tacles sont interdits. Toutes les contestations sont sanctionnées par un coup franc. Deux cartons jaunes dans un match valent une exclusion et l'impossibilité pour le joueur sanctionné de participer aux match suivant

Deux cartons rouges au sein du tournoi entraînent l'exclusion immédiate du joueur pour le reste du tournoi. La règle des cinq fautes n'est pas appliquée au cours du tournoi (Jet-Franc)

### **GARDIEN DE BUT**

Un gardien ne peut pas prendre avec les mains une passe volontaire d'un partenaire (coup franc indirect). Le gardien peut jouer au pied sur une passe d'un partenaire.  
La méthode du « Power play » est autorisée durant le tournoi, le joueur prenant la place du gardien de but devra porter une chasuble de couleur différents que les maillots des deux équipes.

### **DEGAGEMENT DU BALLON**

Le gardien doit remettre le ballon en jeu à la main ou au pied (ballon au sol). Le dégagement est interdit !

### **COUPS FRANCS**

Tous les coups francs sont directs (sauf la passe au gardien de but) Joueurs adverses à 5 mètres.

### **PENALTY**

Penalty à 6 mètres de la ligne de but lorsqu'une faute est commise dans la surface de réparation.

### **COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU**

Coup d'envoi vers l'avant et joueurs adverses à 5 mètres. Si le ballon touche le haut du gymnase, reprise du jeu sur la ligne de touche la plus proche de l'action par l'avant dernière équipe qui à toucher le ballon

### **RENTREE DE TOUCHE**

Exclusivement au pied : ballon arrêté sur la ligne. Pas de but direct. Joueur adverse à 5 mètres.

### **CORNER**

Exclusivement au pied dans l'angle du terrain désigné par l'arbitre  
Joueurs adverses à 5 mètres.

### **BUT MARQUE**

Un but peut être marqué lors de toutes les actions de jeu réglementaires (sauf la touche directe). Le but est dit marqué lorsque le ballon à entièrement franchi la ligne de but située entre les montants

**La participation d'une équipe et de ses joueurs au tournoi entraîne l'acceptation de l'intégralité du règlement.**