



TOURNOI SCOLAIRE DE FOOTBALL



AIDE-MEMOIRE A L'INTENTION DES ARBITRES

Les dispositions réglementaires ci-dessous s'appliquent au tournoi scolaire genevois. Les points non mentionnés sont régis par les prescriptions officielles de l'ASF pour le football à 7 joueurs catégorie juniors E.

EQUIPES

Toutes les équipes jouent à 7.

Sous-effectif : au début du match, l'équipe doit compter 5 joueurs au minimum pour que la rencontre puisse avoir lieu. Si, en cours de partie, l'équipe compte moins de 4 joueurs, le match est interrompu.

Le nombre des remplaçants n'est pas limité. Leurs noms doivent figurer sur la feuille de match remise au responsable de stade avant la première rencontre de la journée.

En catégorie mixte, l'équipe doit faire évoluer en permanence 3 joueuses au minimum sur 7 (ou 3 sur 6, ou 2 sur 5, ou 2 sur 4).

EQUIPEMENT : hormis les chaussures de gymnastique, seuls les multicrampons moulés dans la semelle sont autorisés. Les chaussures avec crampons en métal et/ou interchangeables sont interdites.

DUREE DES MATCHS

La partie se joue en **une seule mi-temps de 25 minutes**, sans changement de camp. Dans la phase finale seulement, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, on procède **directement** à une série de tirs au but : tirs alternés de **3 pénaltys** par 3 joueurs différents. Seuls le gardien et les joueurs ayant terminé le match peuvent participer à la séance de tirs au but. Si l'égalité subsiste, poursuite des tirs au but par les autres joueurs de l'équipe, jusqu'à la décision.

CHANGEMENTS

Le nombre de remplacements de joueurs n'est pas limité. Les joueurs remplacés peuvent eux-mêmes revenir dans la partie. Les changements "volants", c'est-à-dire lorsque le jeu est en cours, sont interdits : tout remplacement doit avoir lieu durant un arrêt de jeu et avec l'autorisation de l'arbitre.

COUPS FRANCS

Tous les coups francs sanctionnant une faute sont dits **indirects**.

Seul le pénalty peut être tiré de manière directe.

COUP DE COIN (CORNER)

Il est tiré depuis l'intersection de la ligne de but et de la ligne de surface de réparation (corner court).

HORS-JEU

La règle du hors-jeu n'est pas appliquée dans tout le camp adverse mais uniquement à partir de la surface de réparation (zone du gardien), jusqu'à la ligne de touche.

RENTREE DE TOUCHE

Elle s'effectue balle en mains, conformément à la règle officielle. Toute remise en jeu incorrecte peut être tentée au maximum une deuxième fois, par le même joueur ou l'un de ses coéquipiers. Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche. La règle du hors-jeu est suspendue. Lors d'une rentrée de touche adressée à son propre gardien, celui-ci peut saisir la balle avec les mains.

PASSE EN RETRAIT AU GARDIEN

La règle de la FIFA concernant la passe en retrait est valable. Le gardien a l'interdiction de toucher ou saisir la balle avec les mains lors d'une passe en retrait. Un coup-franc indirect est joué à l'emplacement où le gardien a touché le ballon et l'adversaire doit se tenir à une distance de 6m.

REMISE EN JEU DU GARDIEN

La remise en jeu du gardien s'effectue obligatoirement à **la main**. Pour cela, il est autorisé à avancer balle en main jusqu'à la limite de la surface de réparation. La balle doit être adressée à un autre joueur (le gardien ne peut la prolonger pour lui-même).

PUNITION TEMPORAIRE

A la sanction du carton jaune est substituée une punition temporaire de 5 minutes, durant lesquelles le joueur exclu ne peut pas être remplacé.

SIGNATURES FIN DU MATCH

A la fin de chaque match, l'arbitre note le score sur la carte de match et demande aux responsables des deux équipes, par leur signature, de valider le résultat de la rencontre. L'arbitre contresigne la carte et attribue enfin les points concernant le fair-play. Le score inscrit par l'arbitre et cosigné par les responsables fait foi en cas de litige.

Commission du tournoi scolaire de football