

# Tournois en salle 2026 - Juniors D2 – Règlement



## Effectifs, équipements, classements

1. Joueurs qualifiés dans la catégorie **juniors D** (cf. Prescriptions d'exécution du football des juniors ACVF).  
Si un joueur est particulièrement grand pour son âge, merci de prendre une carte d'identité.  
Chaque équipe devra avoir un contingent maximum de 10 joueurs.  
Chaque joueur ne peut jouer qu'avec une seule équipe pendant la durée du tournoi.
2. Pour les matchs, il ne peut être porté que des chaussures de sport pour la salle qui ne laissent pas de traces et sans crampons. Les protège-tibias sont obligatoires. Buts de Handball. Ballon Futsal
3. Classements : Victoire : 3 points, match nul : 1 point, défaite : 0 point.  
Pour établir le classement, en cas d'égalité de points, il sera tenu compte:  
a) de la différence de buts. b) du nombre de buts marqués. c) de la confrontation directe.  
En cas d'égalité dans un match de finale, ou en cas de parfaite égalité pour le classement, 3 penaltys par équipes seront tirés par 3 joueurs différents, si l'égalité subsiste, chaque équipe tirera un penalty (d'autres joueurs) jusqu'à ce qu'une décision soit obtenue.

## Déroulement du Jeu

Les règles officielles de l'ASF sont appliquées, sauf exceptions mentionnées dans les articles ci-dessous :

4. La durée des matchs est de **11** minutes sans interruption de temps (sauf blessure) et sans changement de camp. Le chronométrage du jury fait foi. L'équipe citée en premier sur le programme engage la partie.
5. Les matchs se déroulent avec 4 joueurs de champ et 1 gardien de but – but de hand-ball.
6. Les changements de joueurs sont autorisés pendant les matchs, les joueurs sortis peuvent à nouveau jouer et ceci à volonté. Le changement de joueur doit s'effectuer à proximité du banc d'équipe. En cas de surnombre sur le terrain, une expulsion temporaire de 2 min punira l'équipe fautive. Si l'équipe pénalisée encaisse un but pendant ces 2 min, elle peut réintroduire un joueur.
7. Les **tacles** sont interdits sur toute la surface de jeu et seront sanctionnés d'un coup franc.
8. La règle du hors-jeu n'est pas appliquée.
9. Tous les coups francs sont indirects (sauf penalty). Le mur doit être à une distance de 5m.
10. Il n'y a pas de touches sur le côté « gradins », on peut jouer avec le mur.  
En face la ligne brun-clair délimite la largeur du terrain, les touches s'y font au pied et la balle doit rester au sol (on ne peut pas marquer directement sur une touche). Les adversaires doivent se trouver à une distance de 5 mètres.
11. Les buts marqués directement avant ou depuis la ligne médiane ne sont pas valables (départ du shoot dans son propre camp), même s'ils sont déviés par un joueur adverse. Il en est de même pour le coup d'envoi et l'engagement.
12. Les corners se tirent depuis l'angle brun-clair / blanc du terrain.
13. La zone du gardien est délimitée par un arc de cercle orange. Tous ses dégagements se font à la main (y compris sortie de but), ils ne doivent pas dépasser la ligne médiane. La faute est sanctionnée d'un coup franc indirect depuis la ligne médiane.
14. La passe en retrait au gardien est autorisée mais ce dernier ne peut **pas** se saisir du ballon avec les mains.
15. Après un but, l'engagement se fait à la ligne médiane.
16. Si une faute grave est commise, l'arbitre peut prononcer des expulsions temporaires de 2 minutes, l'équipe jouera alors en infériorité numérique. Si un but est encaissé par l'équipe fautive pendant la pénalité, un autre joueur pourra alors remplacer le joueur expulsé.
17. Les arbitres sont des bénévoles. Nous vous remercions pour votre fair-play.

*En cas de désaccord, de litige ou de situation non prévue par ledit règlement, le jury tranchera.  
Le FC Savigny-Forel décline toutes responsabilités en cas de vols ou d'accidents.*