



RÈGLEMENT FOOTBALL



SOMMAIRE

1. Règles	3
1.1. Équipe et Gestion	3
1.2. Format	3
1.3. Consignes aux joueur.es	4
1.4. Jeu déloyal	4
2. Règles spécifiques TEC 2026	5
2.1. Respect de l'esprit sportif	5
2.2. Rôle du capitaine	5
2.3. Composition des équipes	6
2.4. Ponctualité	6
2.5. Attribution des points	7
2.6. Arbitrage	7

1. Règles

1.1. Équipe et Gestion

Chaque équipe se compose de 7 à 12 joueurs.ses. Au début du match : 7 joueurs.ses sur le terrain, 5 joueurs.ses au plus pour les remplacements.

Les remplacements sont illimités et doivent s'effectuer au niveau de la ligne médiane, uniquement lors d'un arrêt de jeu. Les joueurs doivent demander à l'arbitre avant d'effectuer un changement et attendre au niveau de la ligne médiane.

1.2. Format

Dimensions des terrains :

Les dimensions sont celles de la moitié d'un terrain de football réglementaire.

Durée de la partie:

La répartition des temps pour les matchs M et F est la suivante :

Poules	Une mi-temps de 15 min
Phases finales	Une mi-temps de 15 min
Petite et grande finale	Deux mi-temps de 10 min avec 5 min de repos entre les deux

Pour les matchs comportant 2 mi-temps, les équipes changent de côté à la pause.

En phases finales, si 2 équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura une séance de tirs au but durant laquelle chaque équipe alignera 3 tireurs.ses. Après les 3 tirs, si aucune équipe ne l'emporte, on procédera à une mort subite. Les joueur.es doivent faire tirer en priorité les personnes sur le terrain à la fin du match.

1.3. Consignes aux joueur.es

Pas de hors-jeu

Les tacles sont autorisés, cependant tout tacle dangereux et/ou en retard sera sanctionné par l'arbitre qui n'hésitera pas à attribuer un carton jaune ou rouge au.à la joueur.joueuse ayant commis la faute, ceci dans le but de préserver l'intégrité physique des joueurs.ses, et le bon esprit du tournoi.

Sur une passe en retrait au pied, le.la gardien.ne ne peut pas prendre le ballon à la main. S'il.elle le.la fait, cela se traduira par un coup franc indirect à la limite de la surface de réparation, n'importe où sur la ligne.

Les relances du.de la gardien.ne se font à la main sauf sur un six mètres où cela se fait au pied. Sur les coups-francs, le mur est placé à une distance de 6 mètres minimum du ballon.

Pour ce qui est de l'équipement, les protèges tibias sont obligatoires. Un.e joueur.joueuse ne possédant pas ces équipements ne sera pas autorisé.e à jouer. Les crampons fer ne sont pas autorisés car les matchs se feront sur terrain synthétique.

1.4. Jeu déloyal

En cas de comportement déloyal, dangereux ou de manque de respect l'arbitre est libre d'attribuer un carton jaune ou rouge aux joueurs ou coach des équipes qu'ils soient sur le

terrain ou remplaçants. Sur un carton jaune, le.la joueur.se ne sera pas expulsé.e et sur un carton rouge le.la joueur.se sera expulsé.e jusqu'à la fin du temps de jeu et il.elle ne peut pas être remplacé. En cas d'expulsion d'un match ou de deux cartons jaunes dans deux matchs différents, le.la joueur.es n'est pas autorisé à jouer le match suivant. Au bout de deux cartons jaunes un joueur reçoit automatiquement un carton rouge.

2. Règles spécifiques TEC 2026

2.1. Respect de l'esprit sportif

Afin de respecter l'esprit sportif du tournoi, l'organisation se réserve le droit de pénaliser ou même d'exclure à tout moment une équipe qui fait preuve d'irrespect envers le jury, le public, l'équipe organisatrice ou une autre équipe sportive.

2.2. Rôle du capitaine

Nous rappelons que seul.e le.la capitaine est autorisé.e à s'adresser à l'arbitre et que cela doit être fait de manière respectueuse. Si un arbitre ne sait pas à qui doit être mis un carton après un manque de respect ou une faute le.la capitaine se doit de le renseigner. Si il.elle ne le fait pas l'arbitre peut lui mettre à lui.elle.

Le capitaine est responsable de son équipe, notamment en ce qui concerne la ponctualité et le respect des règles.

2.3. Composition des équipes

Par soucis d'équité et d'esprit sportif, les équipes doivent respecter les règles suivantes :

- Les équipes engagées en début de tournoi sont non-modifiables. Une équipe ne peut en aucun cas intégrer des sportifs.ves qui viennent d'une autre équipe, école ou extérieurs au tournoi, sous peine de pénalité ou d'exclusion. Un.e sportif.ve absent.e ne peut pas être remplacé.e, mais une absence ne compromet pas la participation de l'équipe si le nombre de sportifs.ves reste supérieur à 6.
- Les joueurs.joueuses devront avoir leur carte étudiante à portée de main de façon à vérifier leur licence. Chaque joueur.se engagé.e dans l'équipe d'une école doit être scolarisé.e dans l'établissement en question. Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes étudiantes et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueurs.joueuses qui ne lui appartiennent pas.

2.4. Ponctualité

Aucun retard ne sera toléré. Si une équipe ne se présente pas à l'heure, l'équipe présente gagne par forfait avec un score de 3-0. Si aucune des deux équipes ne se présente, chacune perd le match avec 0 point. Il est de la responsabilité des équipes d'arriver avant l'heure du début du match si elles souhaitent s'échauffer.

2.5. Attribution des points

Dans chaque match de poule, l'attribution des points se fait comme suit :

Vainqueur : 4 points.

Match nul : 2 points.

Perdant : 1 point.

Forfait : 0 point

À l'issue des matchs de poules, si des équipes ont le même nombre de points, le classement se fera de la manière suivante :

- Goal Average
- Résultat du match opposant les équipes ex-aequo
- Meilleur Defense
- Meilleur Attaque
- Moins de cartons reçu
- Séance de tir au but opposant les deux équipes avec trois tireur.ses

La première équipe de chaque poule sera qualifiée en phases finales pour les équipes masculines.

Les deux premières équipes de chaque poule seront qualifiées en phases finales pour les équipes féminines.

2.6. Arbitrage

Cette année le tournoi de football sera arbitré par des arbitres FFSU.