



# REGLEMENT GENERAL FIVE STARS CHALLENGE



**« Le football est une question de détails et chaque détail compte »  
-Clarence Seedorf**

## EQUIPEMENTS, MATERIEL ET ENVIRONNEMENT

---

- Obligation de respecter l'environnement de jeu et d'accueil (terrain, matériel etc...).
- Obligation de restituer tout équipement prêté après la remise des lots.
- Les crampons moulés, vissés et lamelles sont **STRICTEMENT INTERDITS**.
- Les protèges tibias sont autorisés.
- Lot de 8 chasubles réversibles prêtées pour chaque équipe.
- Port de chasuble obligatoire durant le match de son équipe.
- 1 Chronomètre pour la gestion temps sera prêté pour chaque équipe.

## L'ARBITRE :

---

- Il est le seul juge et son autorité prendra effet dès son entrée sur le terrain.
- L'arbitre reste exclusivement le seul décisionnaire durant le déroulement des matchs.
- Tout reproche envers sa décision sera sanctionné d'une pénalité (Cf. fautes et pénalités)

## FAUTES ET PENALITES :

---

- Toutes fautes commises dans le jeu, le règlement ou le comportement seront sanctionnées sous forme de pénalité.
- Les pénalités sont applicables durant toute la durée du tournoi et ce à l'intérieur et hors des terrains de jeu.
- Toutes pénalités ou fautes seront enregistrées et cumulées sous forme de carton jaune au tableau de classement.
- **ATTENTION : Perte de 1 point au classement tous les 10 cartons jaunes cumulés.**
- **ATTENTION : En cas d'égalité au classement, le cumul des cartons jaunes sera prioritaire avant le goal average.**
- **La gravité de la faute engagera une ou plusieurs pénalités allant jusqu'à l'exclusion totale du joueur ou de l'équipe pour le match en cours ou pour le tournoi sans aucune capacité de gain possible ou de remboursement.**
- **Toutes fautes ou comportements jugés GRAVES\* par l'arbitre seront sanctionnés d'une exclusion du ou des joueurs concernés pour le match en cours ou d'une exclusion totale du tournoi (selon sa gravité) suivi d'un pénalty et d'une double pénalité au classement.**

## LE MATCH :

---

- Durée: 10 minutes.
- 2 équipes de 8 joueurs : 1 gardien, 4 joueurs de champ et 3 remplaçants maximum.
- 4 joueurs au minimum sur le terrain pour chaque équipe pendant le jeu, si nombre inférieur « arrêt du match ».
- Choix de l'engagement : jeu de la pièce géré par l'arbitre.
- Signal début des matchs : Coup de sifflet général par la table de marque.
- Retard au signal du début des matchs : pénalité de 1 but jusqu'à la 2<sup>ème</sup> minute de jeu et engagement pour l'équipe présente.
- Retard après la 2<sup>ème</sup> minute de jeu : Match forfait pour la ou les équipes absentes.
- Tout filet touché par le ballon : remise en jeu par le gardien adverse.
- Interdiction au gardien de sortir de sa surface. Si sortie, coup franc à 6m de la ligne de but et sans mur.
- Engagement après but concédé : remise en jeu du gardien sous un délai maximum de 10sec.
- Demande obligatoire à l'arbitre pour le changement de joueur(s) et lors d'une remise en jeu par son propre gardien de but.
- 2 Changements autorisés par équipe, sans limite de joueurs, délais maximum de changement 10 secondes.
- Tacles interdits qu'ils soient défensifs ou offensifs, obligation de défendre debout.
- Interdiction de s'agripper aux filets et aux balustrades pour créer de l'anti jeu.
- Interdiction de pousser volontairement un adversaire contre les balustrades.
- Toute faute ou interdiction commise aura pour conséquence une pénalité et un coup franc à l'endroit de l'acte commis.
- Coup franc : Ballon arrêté, direct ou indirect avec possibilité de jeu rapide pour l'équipe en possession du ballon
- Distance minimum du coup franc par rapport à la cage adverse : 6m, axé par l'identification de la faute et sans mur.
- Toute entrave au coup franc sera sanctionnée d'une pénalité
- Demande du mur : Par l'équipe en possession du coup franc.
- Distance du mur : à 4m du ballon et à 6 mètres minimum de ma ligne du but
- Aucun penalty sauf en cas de faute jugée grave (**voir partie FAUTES ET PENALITES**)
- Tout ballon touché par l'arbitre : remise en jeu par le gardien de l'équipe ayant touché l'arbitre.
- Aucun hors-jeu
- Fin des matchs : Au coup de sifflet général de la table de marque arrêt IMMEDIAT de toutes actions en cours.
- Délai de turn over des équipes entre les matchs : 2 minutes



# REGLEMENT GENERAL FIVE STARS CHALLENGE



## LE CLASSEMENT :

---

- Déterminé par le nombre de points cumulés.
- Victoire = 3 points, Nul = 1 point, défaite = 0 point.
- **ATTENTION : pénalité de -1 point tous les 10 cartons jaunes cumulés.**
- Une équipe déclarée forfait se verra perdre le match avec un score de 3-0.
- En cas d'égalité de points entre plusieurs équipes au classement, elles seront départagées par :
  - Le nombre de cartons jaunes cumulés durant toute la durée du tournoi
  - Le goal average.
  - Séance de tirs au but

## TIRS AU BUT ET PENALTY (Pénalty uniquement en cas de faute jugé grave)

---

- Ballon sur la ligne de surface du gardien face à la cage.
- 1 tir par équipe, à tour de rôle à élimination directe.
- Le tireur devra garder son pied d'appui fixe au moment du tir.
- Le gardien ne pourra être autre que celui qui a joué jusqu'au coup de sifflet final, sauf cas de blessure.
- Le gardien devra rester sur sa ligne lorsqu'il sera à la cage
- Le gardien peut être tireur.
- En cas de pénalty pour faute jugée grave applications des mêmes règles.
- **FAUTES JUGEES GRAVES (Liste non exhaustive) :**
- Acte de brutalité
- Crachat et insultes sur un adversaire, l'arbitre ou toute autre personne
- Arrêter le ballon de la main de manière volontaire
- Propos blessants, injurieux ou grossiers
- Etc...

## NOS 5 VALEURS

★ FAIR-PLAY

★ CONVIVIALITE

★ CHALLENGE

★ PLAISIR

★ PARTAGE