

Règlement sportif

Attention, certains points de règlement ont été modifiés pour s'adapter aux spécificités de la salle

1. Chaque équipe est constituée de 6 joueurs sur le terrain de jeu dont 1 gardien de but et 5 joueurs de champ. Le nombre maximal de joueurs autorisés à participer aux rencontres est de 11.
2. Déroulement des rencontres : la première équipe citée joue côté lac. Chaque rencontre dure 12 minutes sans mi-temps ni changement de côté. Le match débute avec le coup de sifflet de l'arbitre et se finit par le signal sonore du jury. Le chronomètre est arrêté sur demande de l'arbitre en cas de blessure ou lors de toute action visant à gagner du temps.
3. Classement et points : victoire 3 points, nul 1 point, défaite 0 point. Les équipes à égalité de points seront départagées par : la confrontation directe, la différence de buts, le nombre de buts marqués, série de 3 pénalités.
4. Lois du jeu, celle du football à 11 avec quelques rappels ou adaptations :
 - **Tacles interdits**, les joueurs doivent défendre debout.
 - **La règle du hors jeu ne s'applique pas**.
 - **Le dégagement** du gardien de but ne peut pas passer la ligne médiane directement par les airs. Si le gardien veut adresser une relance (à la main) à un coéquipier se trouvant dans le camp adverse, le ballon devra rebondir au moins une fois ou être touché par un joueur adverse ou un coéquipier avant de franchir la ligne médiane.
 - **Les échanges gardien-coéquipiers** : le gardien est considéré comme un joueur et donc peut jouer et rejouer au pied avec ses coéquipiers autant de fois qu'il le souhaite.
 - **Penalty** : sera frappé à une distance de 6m.
 - **Remplacements illimités** : sauf en ce qui concerne le gardien de but, des changements peuvent être effectués à n'importe quel moment du match sans autorisation préalable des arbitres. Le nouveau joueur (remplaçant) pourra pénétrer sur la surface de jeu que lorsque le joueur appelé à sortir (le remplacé) aura quitté la surface de jeu.
 - **Modalités du coup de pied d'engagement** : le ballon doit êtreposé sur le point central et être immobile. Le joueur qui donne le coup d'envoi peut faire une passe vers l'avant ou l'arrière à un de ses partenaires ou peut choisir de tirer directement vers le but adverse.
 - **Modalités d'exécution du coup franc** : tous les coups francs sont directs et font suite à une faute. L'équipe a le droit d'effectuer un « mur » d'un ou plusieurs joueurs, tout en respectant les 6 mètres de distance avec le ballon. La faute de dernier recours sera sanctionnée par un penalty et une expulsion quelque soit l'endroit.
 - **Remise en jeu latérale (touche)** : a lieu lorsque le ballon a entièrement dépassé une ligne latérale à terre ou en l'air, lorsque le ballon touche le plafond ou une structure au-dessus de la surface du jeu. Dans ce cas, le jeu est repris par une rentrée latérale **au pied** à même hauteur du point où le ballon a touché le plafond ou les structures. **On ne peut pas marquer suite à une remise en jeu**. Tous les joueurs adverses doivent se trouver à 3 mètres de distance du joueur effectuant la rentrée latérale.
 - **Rentrée de coin (corner)** : tous les joueurs adverses doivent se trouver à 3 mètres de distance du joueur effectuant le corner.
 - **Sanctions** : L'arbitre peut sanctionner pour 2 minutes un joueur pour fautes dangereuses, grossières, conduite antisportive etc... en montrant le carton jaune, l'équipe fautive jouera alors en infériorité durant la sanction.
Un joueur expulsé (carton rouge) durant un match ne pourra plus prendre part au match et son équipe jouera en infériorité durant 2 minutes. Si la faute est particulièrement grave le jury peut décider d'augmenter cette sanction à un ou plusieurs matches.