



## Règlement Futsal du FSSU - SHSV Futsal Reglement

### 1. Généralités

Le championnat suisse de futsal se dispute en équipe de cinq joueurs (quatre joueurs de champ et un gardien). Le nombre de joueurs par équipe est limité à 14 joueurs.

#### Generelles

Die Schweizer Hochschulmeisterschaft im Futsal wird mit 5 Spielern (4 Feldspielern und 1 Torhüter) pro Mannschaft ausgetragen. Die Teamgrösse ist auf maximal 14 Personen limitiert.

Gespielt wird mit einem Standard Futsal Ball auf einen Handballspielfeld mit Toren von 2x2m Grösse. Die Torhüterzone wird durch den Handballwurfkreis (6m) markiert.

### 2. Périodes / Dates

Le tournoi aura lieu pendant le semestre d'automne, d'habitude fin novembre ou début décembre. Il n'y a pas de date de remplacement prévue.

#### Zeitraum / Daten

Das Turnier findet während des Herbstsemester statt, normalerweise Ende November oder anfangs Dezember. Es ist kein Verschiebungsdatum vorgesehen.

### 3. Participation

Toutes les Universités et Ecoles polytechniques fédérales ainsi que les HES sont admises au sein de la FSSU.

#### Teilnehmer

Zum Turnier zugelassen sind alle Universitäten und Eidgenössischen Technischen Hochschulen sowie die durch den SHSV zugelassenen Fachhochschulen.

### 4. Mode

- 4.1. Le championnat universitaire suisse se déroule, en principe, sur une journée. Il se compose d'un tour de qualification et d'un tour final.
- 4.2. La formation des groupes du tour qualificatif est faite par l'organisateur selon le nombre d'équipes inscrites, le nombre de terrains à disposition et en tenant compte du classement de l'année précédente.
- 4.3. L'équipe mentionnée en premier sur le plan de match a la mise en jeu. L'adversaire choisit le camp.

#### Modus

- 4.1. Die Schweizer Hochschulmeisterschaft findet in der Regel an einem Tag statt. Das Turnier setzt sich aus einer Qualifikationsrunde und einer Finalrunde zusammen.
- 4.2. Die Gruppeneinteilung für die Qualifikationsrunde wird durch den Organisator vorgenommen unter Berücksichtigung der Anzahl der teilnehmenden Teams, der Anzahl der vorhandenen Spielfelder und der Klassierungen im Vorjahr.
- 4.3. Die erstgenannte Mannschaft auf dem Spielplan hat Anspiel, das andere Team Platzwahl.



## 5. Inscriptions

Les inscriptions doivent parvenir à l'organisateur deux semaines avant le début du tournoi.

### Einschreibungen

Einschreibungen müssen bis 2 Wochen vor dem Austragungsdatum beim Organisator eingetroffen sein.

## 6. Plan de jeu

Il est envoyé aux équipes participantes dix jours avant le tournoi, sera soumis et accepté auparavant par le chef de discipline.

### Spielplan

Der Spielplan wird 10 Tage vor dem Turnier an die teilnehmenden Mannschaften versendet. Er wird vorher vom Disziplinenchef gutgeheissen.

## 7. Règles

- 7.1. Nombre de joueurs : 1 gardien et 4 joueurs de champs; chaque équipe peut compter au maximum 14 joueurs.
- 7.2. Changement de joueurs : Les changements de joueurs se font librement depuis le banc des équipes. On ne peut pas avoir plus de 7 joueurs par équipe sur le terrain. L'équipe en situation de surnombre reçoit une pénalité de 2' puis le capitaine de l'équipe désigne le joueur qui doit sortir. Le jeu reprend par un coup franc indirect depuis la ligne médiane. Si l'équipe prend un but elle peut faire rentrer le joueur sorti.
- 7.3 équipement : les protège-tibias sont obligatoires
- 7.4 carton jaune : Le joueur est renvoyé pendant deux minutes. Le joueur ne peut pas être remplacé pendant ces deux minutes. Si l'équipe pénalisée prend un but, le joueur peut revenir sur le terrain
- 7.5 carton rouge : Le joueur est renvoyé pour la totalité du match. Son équipe joue en infériorité numérique pendant les deux minutes qui suivent la faute. Si l'équipe pénalisée prend un but, un autre joueur peut entrer sur le terrain.
- 7.6 Hors-jeu : Il n'y a pas de règle d'hors-jeu
- 7.7 distance : Pour les coups francs directs et indirects, le coup d'envoi, la touche et les penalties, les joueurs adverses doivent spontanément respecter une distance de 5m.
- 7.8 La touche : La balle est remise en jeu avec le pied après qu'elle ait franchie la ligne de côté. La balle doit être immobile et sur ou 25cm derrière la ligne. Il n'est pas possible de marquer un but directement avec une remise en jeu.
- 7.9 Remise en jeu du gardien: Le coup d'envoi du but est toujours fait par le gardien. Il doit mettre la balle en jeu à l'aide de la main et il est permis de lancer la balle au-dessus de la ligne médiane. Il n'est pas possible de marquer un but directement après une remise en jeu de la main.
- 7.10 La règle des 4 secondes: Pour les coups francs directs et indirects, le coup d'envoi, la remise en jeu du gardien, la passe en retrait au gardien dans son camp et pour les coups de pied de coin la balle doit être jouée en 4 secondes. L'arbitre montre les secondes restantes avec sa main.
- 7.11 Fautes cumulées : Pour les trois premières fautes il y a une sanction avec un coup franc à l'endroit de la faute. L'arbitre siffle à partir de la 4<sup>ème</sup> faute un coup franc direct, sans mur sur la ligne de 10m. Le gardien doit respecter une distance de 5m (ne doit alors pas rester sur sa ligne de but). Le tireur peut essayer de marquer directement. Après le tir il n'est pas possible pour les autres joueurs de toucher la balle jusqu'à ce qu'elle soit touchée par le gardien adverse, par un poteau, par la barre transversale ou si elle sort du terrain.



- 7.12 Penalty: Un coup franc après une faute dans la surface de réparation. Le penalty est tiré sur le point de penalty qui se trouve à 6m devant le but. Le gardien doit rester sur sa ligne de but.
- 7.13 Règles spéciales pour le gardien de but: Le gardien provoque une faute qui mène à un coup Franc indirect pour l'équipe adverse si:
- Toucher la balle avec la main dans la surface de réparation après qu'un co-équipier lui ai fait une passe
  - Garder la balle, avec le pied ou la main dans sa moitié de terrain pendant plus de 4 secondes.
  - Toucher la balle avec la main dans la surface de réparation alors qu'un co-équipier à fait la remise en jeu.
  - Toucher la balle une deuxième fois dans sa moitié de terrain alors qu'aucun adversaire l'ai touché avant.

## Regeln

- 7.1. Anzahl Spieler: 1 Torhüter und 4 Feldspieler auf dem Feld; pro Team können maximal 14 Spieler eingesetzt werden.
- 7.2. Spielerauswechslungen: Spieler können vor der Spielerbank innerhalb der Wechselzone « fliegend » eingewechselt werden. Wenn ein Auswechselspieler das Spielfeld betritt, bevor der zu ersetzende Spieler das Spielfeld verlassen hat, oder ein Auswechselspieler das Spielfeld nicht durch die Auswechselzone seines eigenen Teams betritt, unterbrechen die Schiedsrichter die Partie (möglicherweise nicht sofort, wenn sie auf Vorteil entscheiden) und verwarnt den Spieler. Haben die Schiedsrichter die Partie unterbrochen, wird diese mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Wenn der Auswechselspieler oder sein Team ein weiteres Vergehen begangen hat, wird das Spiel gemäss diesem Pfiff fortgesetzt.
- 7.3. Ausrüstung: Schienbeinschoner sind obligatorisch zu tragen.
- 7.4. Gelbe Karten: Der Spieler wird für 2 Minuten vom Feld verwiesen. Während diesen 2 Minuten kann der entsprechende Spieler nicht ersetzt werden. Erhält die bestrafte Mannschaft in dieser Zeit ein Tor, kann der Spieler auf das Feld zurückkehren.
- 7.5. Rote Karten: Der Spieler wird für die Dauer des Spiels ausgeschlossen. Sein Team spielt für die kommenden 2 Minuten in Unterzahl. Erhält die bestrafte Mannschaft in dieser Zeit ein Tor, kann ein anderer Spieler auf das Feld zurückkehren.
- 7.6. Offside: Es gibt keine Abseitsregel.
- 7.7. Abstand: Bei direkten oder indirekten Freistössen, Anspiel, Einkick und Penaltys müssen die gegnerischen Spieler unaufgefordert einen Abstand von 5m einhalten.
- 7.8. Einkick: Der Ball wird nach überqueren der Seitenlinie mit dem Fuss per Kick-In ins Spiel gebracht. Der Ball muss zum Einkick auf der Linie oder bis maximal 25cm dahinter ruhen. Aus einem Einkick kann direkt kein Tor erzielt werden.
- 7.9. Abstoss: Der Abstoss wird stets durch den Torhüter ausgeführt. Dieser muss den Ball mit der Hand ins Spiel bringen. Der Ball darf dabei über die Mitte geworfen werden. Mit einem Abwurf kann kein Tor erzielt werden.
- 7.10. 4-Sekunden Regel: Bei direkten oder indirekten Freistössen, Einkick, Torhüterauswurf, Torhüterrückpass in der eigenen Platzhälfte und Corner muss der Ball innerhalb von 4 Sekunden gespielt werden. Der Schiedsrichter zeigt die Sekunden mit der Hand an.



7.11. Kumulierte Fouls: Das erste bis dritte Foul wird mit einem direkten Freistoss an Ort und Stelle bestraft. Ab dem 4. Foul wird stets ein direkter Freistoss ohne Mauer von der 10m Markierung gepfiffen.

Der Torhüter hat dabei eine Distanz von 5 m einzuhalten (muss also nicht zwingend auf der Torlinie stehen bleiben). Der Schütze muss zwingend direkt versuchen ein Tor zu erzielen. Nach Ausführung des Freistosses darf kein Spieler den Ball berühren, bis dieser vom gegnerischen Torhüter berührt wurde, vom Torpfosten oder von der Querlatte abgeprallt ist oder das Spielfeld verlassen hat.

7.12. Penalty: Ein Strafstoss wird nach einem Vergehen im Strafraum, welches einen direkten Freistoss zur Folge hätte, gepfiffen und vom Penaltypunkt (6m vor dem Tor) ausgeführt. Der Torhüter muss dabei auf der Grundlinie stehen.

7.13. Spezielle Regeln für den Torhüter: Ein Torhüter verursacht einen indirekten Freistoss für das gegnerische Team, wenn er eines der folgenden vier Vergehen begeht:

- den Ball, den ihm ein Mitspieler mit dem Fuss absichtlich zugespielt hat, in seinem Strafraum mit der Hand berührt
- den Ball in seiner Spielfeldhälfte länger als vier Sekunden mit der Hand oder dem Fuss kontrolliert
- den Ball, den er direkt von einem Einkick eines Mitspielers erhalten hat, in seinem Strafraum mit der Hand berührt.
- den Ball in seiner Spielfeldhälfte ein zweites Mal berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde und der Torhüter den Ball bereits gespielt hat, ohne dass dieser dazwischen von einem Gegner gespielt oder berührt wurde

## 8. Durée des matchs

Tour de qualification et Finales: au minimum 1 x 20 minutes, sans une pause

La durée des matchs dépend du nombre d'équipes et du nombre de matchs à jouer durant la journée. L'organisateur décide de la formule et de la durée des matchs du tour qualificatif. Lors des demi-finales et des finales, s'il y a égalité entre les 2 équipes on procédera à une prolongation de 10 minutes puis s'il y a toujours égalité, des séries de tirs aux buts selon le règlement de l'ASF.

### Spieldauer

Qualifikationsrunde und Finalrunde : mindestens 1 x 20 Minuten ohne Pause

Die Dauer eines Spiels hängt von der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften sowie der Anzahl der während des Tages zu spielenden Matches ab. Der Organisator bestimmt den Modus und die Spieldauer der Qualifikationsrunden-Spiele. Bei einem Unentschieden nach der regulären Spielzeit wird in den Halbfinal- und Finalspielen eine Verlängerung von 10 Minuten durchgeführt. Sollte auch diese nicht zu einer Entscheidung führen, wird ein Penaltyschiessen nach Reglement des SFV durchgeführt.

## 9. Classement

Victoire: 3 points

Match Nul: 1point

Défaite : 0 point

Dans le cas où deux ou plusieurs équipes ont gagnés le même nombre de points :

- Confrontation directe



- Différence de buts
- Buts marqués
- Tirage au sort

### **Klassement**

Sieg: 3 Punkte

Unentschieden: 1 Punkt

Niederlage: 0 Punkte

Bei Punktgleichheit entscheiden folgende Kriterien:

- Direkte Begegnung
- Tordifferenz
- Anzahl erzielte Tore
- Los

## **10. Arbitres**

Ils sont convoqués par l'organisateur. Les arbitres sont des arbitres de l'ASF, au minimum 2 spécialistes de futsal.

### **Schiedsrichter**

*Die Schiedsrichter werden durch den Organisator bestimmt. Es werden ausschliesslich SFV Schiedsrichter pfeifen.*

## **11. Divers**

Les règles de l'ASF font foi. C'est l'organisateur avec le chef de discipline, s'il est présent, qui règlent les problèmes non prévus par ce règlement.

### **Verschiedenes**

*Die Regeln des Schweizerischen Fussballverbandes sowie des SHSV sind massgebend. Sollten Probleme auftreten, die durch dieses Reglement nicht abgedeckt sind, gilt die Entscheidung des Organisators und des Disziplinenchefs bei dessen Anwesenheit.*

Oktober 2016 / JK