

REGLEMENTS ET LOIS DU JEU SAISON 2018/2019



lalux⁺
ASSURANCES

**FLF LALUX FAIR-PLAY
Indoor Football Cup**

ROUGE

C'EST PAS

POUR NOUS !

FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup

“Rouge, c’est pas pour nous !”

Voilà déjà plus de trente hivers que la Fédération Luxembourgeoise de Football organise des compétitions en salle pour ses jeunes affiliés, dans le but de permettre aux enfants une activité sportive continue et de parfaire leur apprentissage technique, même pendant les longs mois d’hiver, lors desquels les terrains sont souvent impraticables.

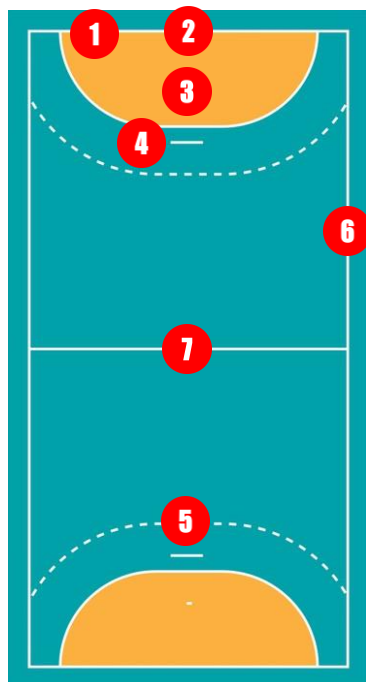
Ces dernières années, plus connues sous le nom LALUX, en référence à notre partenaire, ces compétitions connaissent un engouement accru, en grande partie dû à l’influence des réseaux sociaux. Afin de profiter de l’intérêt croissant et surtout dans le but de transmettre à nos jeunes joueuses et joueurs les valeurs sociales véhiculées par notre sport, il a été décidé de placer ces compétitions sous les signes du **JEU**, en tant que tel, et du **FAIR-PLAY**.

Désormais appelée « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup » la compétition 2018/2019 est associée à l’action « Rouge, c’est pas pour nous », afin de sensibiliser tous les acteurs liés au football aux problèmes récurrents en matière de comportement au bord de nos terrains. Dans le même ordre d’idée le règlement « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup », a été élaboré afin de poursuivre un objectif majeur : le développement du jeu de football en passant par l’apprentissage des gestes techniques fondamentaux : la conduite, le dribble, la passe, le contrôle...

Le présent règlement concerne toutes les catégories participantes : Pupilles [U9], Poussins [U11], Minimes [U13] et Scolaires [U15].

- Le règlement -

LOI 1 – Terrain



Le terrain utilisé pour les tournois « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup » respecte les délimitations du terrain de handball, duquel sont à noter les dénominations suivantes :

1. Ligne de but ;
2. But ;
3. Surface de réparation ;
4. Ligne des 7.0 m ;
5. Ligne des 9.0 m ;
6. Ligne de touche ;
7. Ligne médiane.

LOI 2 – Ballon

Lors des compétitions « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup » le ballon doit être :

- sphérique ;
- en cuir ou dans une autre matière agréée ;
- d'une circonférence comprise entre 62 cm et 64 cm ;
- d'un poids compris entre 400 g et 440 g au début du match ;
- d'une pression comprise entre 0,6 et 0,9 atmosphère (600-900 g/cm²) au niveau de la mer.

Le ballon, de type « futsal », ne peut rebondir à plus de 65 cm ni à moins de 50 cm lors de son premier rebond lorsqu'il est lâché d'une hauteur de 2 m.

Les ballons en feutre sont interdits pour les matchs du « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup ».

LOI 3 – Joueurs

Point #1 – Nombre de joueurs

Une équipe est composée de **12 joueurs maximum**. A chaque match le nombre de joueurs ayant le droit de se trouver simultanément sur le terrain, est le suivant :

- Pupilles [U9] : 6 joueurs (1 gardien de but et 5 joueurs).
- Poussins [U11] : 5 joueurs (1 gardien de but et 4 joueurs).
- Minimes [U13] : 5 joueurs (1 gardien de but et 4 joueurs).
- Scolaires [U15] : 5 joueurs (1 gardien de but et 4 joueurs).

Si, pour quelque raison que ce soit, une équipe se trouve réduite en cours d'un match à **moins de 3 joueurs** (y compris le gardien de but), le match doit être arrêté et l'équipe en question perd par forfait sur le score de 0-3.

Point #2 – Joueurs et remplaçants expulsés

Si un joueur est expulsé avant le coup d'envoi d'un match, pour comportement antisportif, celui-ci reste suspendu pour le reste du tournoi, ne pouvant pas être remplacé, dans les 12 inscrits initialement, par un autre joueur. Au prochain match de son équipe, celle-ci débute la rencontre en infériorité numérique, 5 contre 6 joueurs respectivement 4 contre 5 joueurs, suivant la catégorie. L'infériorité numérique peut être compensée, par un joueur remplaçant, après deux minutes de jeu effectives ou suite à un but de l'équipe en supériorité numérique.

Si un joueur est expulsé en cours de match, les dispositions suivantes s'appliquent, si aucun but n'est marqué endéans deux minutes de jeu effectif :

- Si les équipes jouent à **cinq (six) contre quatre (cinq)** et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe en infériorité peut être complétée par un cinquième (sixième) joueur autre que le joueur expulsé.

- Si les **deux équipes jouent à égalité numérique avec quatre ou trois joueurs** et qu'un but est marqué, les deux équipes conservent le même nombre de joueurs.
- Si les équipes jouent à **cinq contre trois** ou à **quatre contre trois** et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe à trois joueurs récupère un joueur autre que le(s) joueur(s) expulsé(s).
- Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, le nombre de joueurs de chaque équipe reste inchangé.

Point #3 – Procédure de remplacement

Un remplacement en cours de match (« **fliegender Wechsel** ») peut être effectué quand le ballon est **en jeu ou hors du jeu**.

Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

- Le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche en traversant la zone de remplacements de son équipe.
- Le remplaçant ne peut pas entrer sur le terrain de jeu avant que le joueur qu'il est amené à remplacer n'ait quitté le terrain.
- Le remplaçant doit entrer sur le terrain par la zone de remplacement de son équipe.

Les zones de remplacement qui se trouvent dans la surface technique de l'équipe en question doivent être fixées avant chaque match par l'arbitre, qui en informe les accompagnateurs des équipes (marquage si possible).

Les joueurs remplaçants doivent porter des chasubles, fournis par leur propre club, pendant toute la période où ils se trouvent sur le banc des remplaçants dans leur zone technique. Cette chasuble doit être remise au joueur qu'il remplace.

LOI 4 – Equipement des joueurs

Point #1 – Couleurs

- Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre, mais les distinguant également des arbitres.
- Si la couleur des maillots des deux équipes est similaire, l'équipe nommée en premier dans l'annonce du match, doit porter des chasubles à fournir par le club organisateur du tournoi.
- Les gardiens de but doivent porter une tenue de couleur nettement différente de celle des autres joueurs et des arbitres.

Pendant toute la durée du match, un joueur par équipe, portant un maillot de gardien de but distinctif, doit être sur le terrain !

LOI 5 – Arbitres

Les arbitres sont soit désignés par la FLF, soit des arbitres du club.

Point #1 – Frais d'arbitrage

Les clubs sont priés de bien vouloir prendre en charge les frais des arbitres (indemnité de **30,00 €** + frais kilométriques (0,32 €/km)) lors des différentes journées du tournoi « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup ». Les fiches de frais et les feuilles de matchs doivent ensuite être envoyées à la FLF endéans un délai de 2 jours afin qu'un remboursement puisse être effectué (*remboursement aux clubs seulement pour les arbitres de la FLF*).

Les matchs des catégories **Minimes [U13] et Scolaires [U15]** sont arbitrés par des arbitres FLF (dans la mesure du possible). Il n'y a **pas d'arbitres prévus** pour le 1^{er} tour et le tour de repêchage dans les catégories **Pupilles [U9] et Poussins [U11]** (arbitres FLF à partir du 2^e tour).

LOI 6 – Autres arbitres

En règle générale les rencontres « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup » sont arbitrées par un seul arbitre. En fin de compétition, finales, les rencontres sont arbitrées par deux arbitres simultanément.

LOI 7 – Durée du match

La durée des matchs est fixée comme suit (maximum de 60 minutes par équipe par tournoi):

- Tournoi à 7 équipes: 6 matchs à 1 x 10 minutes ;
- Tournoi à 6 équipes: 5 matchs à 1 x 12 minutes ;
- Tournoi à 5 équipes: 4 matchs à 1 x 15 minutes ;
- Tournoi à 4 équipes: 3 matchs à 2 x 10 minutes ;
- Tournoi à 3 équipes: 2 matchs à 2 x 15 minutes.

La fin du match est indiquée par le coup de sifflet final donné par l'arbitre et non pas par la sirène dont sont équipées les salles omnisports. Une demande de 10 minutes n'est pas autorisée lors des compétitions « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup ».

Les différents matchs d'un tournoi débutent à l'heure prévue dans le programme détaillé établi par le Secrétariat Fédéral. En cas de non présence sur le terrain à l'heure prévue dans le programme, l'équipe absente perd le match par forfait, sur le score de 0 à 3.

LOI 8 – Coup d’envoi

Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain au moment du coup d’envoi.

- Les joueurs de l’équipe ne procédant pas au coup d’envoi doivent se tenir au moins à trois mètres du ballon tant qu’il n’est pas en jeu.
- Le ballon doit être positionné sur le point central.
- L’arbitre donne le signal du coup d’envoi.
- Le ballon est en jeu dès qu’il est botté et a bougé soit en direction du but adverse ou du propre but.

Un but ne peut pas être marqué directement sur un coup d’envoi. Si le ballon pénètre dans le but directement sur un coup d’envoi, le jeu reprend par un coup de pied de but joué par le gardien de but jouant au dit but.

LOI 9 – Ballon en jeu et hors du jeu

Point #1 – Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- Il a entièrement franchi une ligne de but ou une ligne de touche, que ce soit à terre ou en l’air.
- Le jeu a été arrêté par l’arbitre.
- Le ballon touche le plafond.

Si le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche accordée à l’équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier. La rentrée de touche doit être effectuée du point le plus proche de l’endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

LOI 10 – Déterminer le résultat d’un match

Point #1 – But marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu’aucune infraction aux présentes « Lois du Jeu » n’ait été préalablement commise par l’équipe ayant marqué le but.

Un but ne peut pas être validé si le gardien de but de l’équipe qui attaque lance le ballon de la main depuis sa surface de réparation et qu’il est le dernier joueur à toucher le ballon. Dans ce cas le jeu est repris par un coup de pied de but en faveur de l’équipe adverse. Un but peut être marqué de n’importe quel endroit du terrain.

Point #2 – Equipe victorieuse

L'équipe qui marque le plus grand nombre de buts remporte la victoire.

- En cas de victoire, l'équipe remporte trois points.
- En cas de match nul, chaque équipe remporte un point.
- En cas de défaite, l'équipe ne remporte aucun point.

Point #3 – Classement

Les équipes sont classées en fonction des points remportés tout au long du tournoi.

En cas d'égalité de points, les critères suivants sont pris en considération afin d'établir un classement définitif :

1. **La confrontation directe.**
2. **Le nombre de matches gagnés.**
3. **Le plus grand nombre de buts marqués.**
4. **La différence de buts.**
5. **Tirage au sort (effectué par le Secrétariat Fédéral), de préférence, en présence des clubs concernés.**

LOI 11 – Hors-jeu

L'infraction de hors-jeu n'existe pas lors des compétitions « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup ».

LOI 12 – Fautes et incorrections

Lors des compétitions « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup » toutes les fautes se sanctionnent soit d'un coup franc indirect ou d'un coup de pied de réparation (penalty).

Fautes sanctionnées d'un coup de pied de réparation (penalty), même étant commises hors de la surface de réparation, par un joueur qui avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

- Donne ou essaie de donner un coup de pied à un adversaire sans intention de jouer le ballon.
- Fait un croche-pied intentionnel à un adversaire sans vouloir jouer le ballon.
- Saute intentionnellement sur un adversaire sans vouloir jouer le ballon.
- Charge intentionnellement un adversaire sans vouloir jouer le ballon.
- Frappe ou essaie de frapper un adversaire.
- Tacle dangereusement un adversaire.
- Tient un adversaire en position de dernier défenseur empêchant ainsi une situation de but.
- Crache sur un adversaire.
- Touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) empêchant ainsi une situation de but.
- Intervient auprès de l'arbitre de manière véhémement et jugée injurieuse.
- Insulte un adversaire, un coéquipier, un entraîneur ou quiconque sur et autour du terrain.

Comportements sanctionnés d'un coup de pied de réparation (penalty), commis par un entraîneur ou toute autre personne (accompagnateur, kinésithérapeute, masseur...) présente dans la zone technique réservée aux joueurs remplaçants :

- Intervention auprès de l'arbitre de manière véhémement et jugée injurieuse.
- Insulte à un adversaire, un joueur, un entraîneur ou quiconque sur et autour du terrain.

Toutes les autres fautes, étant faites dans l'esprit du jeu et en dehors de la surface de réparation, sont sanctionnées d'un coup franc indirect :

- Donne un coup de pied à un adversaire en tentant de jouer le ballon.
- Fait un croche-pied à un adversaire en tentant de jouer le ballon.
- Charge un adversaire en tentant de jouer le ballon.
- Tient un adversaire en disputant le ballon.
- Tacle sur un adversaire.
- Touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) sans empêcher ainsi une situation de but.

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui :

- Garde le ballon en main dans sa propre surface de réparation pendant plus de cinq secondes.
- Touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.
- Joue le ballon des mains après que celui-ci lui ait été remis délibérément par un de ses coéquipiers (ballon en retrait).

A noter que les règles concernant le gardien de but ne comptent pas dans la catégorie des Pupilles [U9] pour autant que le jeu se déroule selon l'esprit du football et du fair-play (appréciation des arbitres).

Point #1 – Sanctions disciplinaires

Lors des compétitions « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup » le carton jaune est remplacé par **une suspension du terrain de 2 minutes** contre le joueur concerné.

Si une équipe punie d'une suspension de terrain de 2 minutes contre un de ses joueurs encaisse un but, le règlement suivant est applicable :

Sous réserve de l'autorisation de l'arbitre, un remplaçant peut pénétrer sur le terrain de jeu si un but est marqué avant que les deux minutes soient écoulées. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :

- Si les équipes jouent à **cinq (six) contre quatre (cinq)** et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe en infériorité peut être complétée par un cinquième (sixième) joueur autre que le joueur expulsé.
- Si les **deux équipes jouent à égalité numérique avec quatre ou trois joueurs** et qu'un but est marqué, les deux équipes conservent le même nombre de joueurs.
- Si les équipes jouent à **cinq contre trois ou à quatre contre trois** et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe à trois joueurs récupère un joueur autre que le(s) joueur(s) expulsé(s).

- Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, le nombre de joueurs de chaque équipe reste inchangé.

Point #2 – Carton ROUGE

Lorsqu'un joueur est expulsé du terrain, le règlement suivant est appliqué:

Sous réserve de l'arbitre, un remplaçant peut pénétrer sur le terrain de jeu deux minutes effectives après l'expulsion de son coéquipier, sauf si un but est marqué avant que les deux minutes soient écoulées. Dans ce cas, les dispositions suivantes s'appliquent :

- Si les équipes jouent à **cinq (six) contre quatre (cinq)** et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe en infériorité peut être complétée par un cinquième (sixième) joueur autre que le joueur expulsé.
- Si les **deux équipes jouent à égalité numérique avec quatre ou trois joueurs** et qu'un but est marqué, les deux équipes conservent le même nombre de joueurs.
- Si les équipes jouent à **cinq contre trois ou à quatre contre trois** et que l'équipe en supériorité numérique marque un but, l'équipe à trois joueurs récupère un joueur autre que le(s) joueur(s) expulsé(s).
- Si l'équipe en infériorité numérique marque un but, le nombre de joueurs de chaque équipe reste inchangé.

Un joueur qui prend un **carton rouge** lors d'un match « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup » est suspendu pour le reste du tournoi. **Un entraîneur renvoyé du terrain est suspendu pour le reste du tournoi et doit quitter la salle.**

Si une équipe quitte le terrain avant la fin d'un match, celle-ci est définitivement éliminée pour le reste du tournoi, ainsi que pour le reste de la compétition « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup »

LOI 13 – Coups francs

Comme annoncé dans la LOI 12 toutes les fautes, commises dans l'esprit du jeu, sont sanctionnées d'un coup franc indirect.

Point #1 – Coup franc indirect

Signal de l'arbitre.

Les arbitres signalent un coup franc indirect en levant le bras au-dessus de la tête. Ils maintiennent leur bras dans cette position pendant l'exécution du coup franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou ne soit plus en jeu.

Point #2 – Le ballon pénètre dans le but

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci.
- Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Point #3 – Exécution

Pour les coups francs indirects, le ballon doit être immobile au moment d'être joué.

Point #4 – Lieu d'exécution du coup franc et distance de l'adversaire.

Coup franc en dehors de la surface de réparation :

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à cinq mètres du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- Selon le type d'infraction, le coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu ou à l'endroit sanctionnant un coup de pied de réparation (penalty).

Coup franc dans la surface de réparation en faveur de l'équipe qui défend :

- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à cinq mètres du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est joué directement hors de la surface de réparation.
- Un coup franc accordé dans la surface de réparation peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.

Coup franc indirect dans la surface de réparation en faveur de l'équipe en attaque, concédé si le gardien de but joue le ballon de la main sur une passe **intentionnelle** d'un coéquipier ou si suite à un arrêt le gardien de but prend plus de cinq secondes pour jouer le ballon à la main (cette règle ne compte pas pour la catégorie Pupilles [U9]):

- Tous les adversaires doivent rester à au moins cinq mètres du ballon avant que le ballon ne soit en jeu.
- Le ballon est en jeu à partir du moment où il est botté et où a bougé.
- Un coup franc indirect concédé dans la surface de réparation doit être exécuté sur la ligne de la surface de réparation depuis le point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Si l'équipe exécutant le coup franc met plus de cinq secondes à le faire :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le jeu allait reprendre (voir Loi 13 – Lieu d'exécution du coup franc).

LOI 14 – Coup de pied de réparation (penalty)

La ligne de penalty, à partir de laquelle sont frappés les coups de pied de réparation, se trouve à 7 mètres de la ligne de but.

Point #1 – Infraction commise à l'intérieur de la surface de réparation

Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et lorsque le ballon est en jeu, commet l'une des infractions pour lesquelles un coup franc indirect est accordé hors de la surface de réparation (voir LOI 12).

Point #2 – Infraction commise à l'extérieur de la surface de réparation

De même un coup de pied de réparation est accordé au cas où l'une des infractions suivantes est commise en dehors de la surface de réparation :

Fautes sanctionnées d'un coup de pied de réparation (penalty), même étant commises hors de la surface de réparation, par un joueur qui avec imprudence, témérité ou excès d'engagement :

- Donne ou essaie de donner un coup de pied à un adversaire sans intention de jouer le ballon.
- Fait un croche-pied intentionnel à un adversaire sans vouloir jouer le ballon.
- Saute intentionnellement sur un adversaire sans vouloir jouer le ballon.
- Charge intentionnellement un adversaire sans vouloir jouer le ballon.
- Frappe ou essaie de frapper un adversaire.
- Tacle dangereusement un adversaire.
- Tient un adversaire en position de dernier défenseur empêchant ainsi une situation de but.
- Crache sur un adversaire.
- Touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation) empêchant ainsi une situation de but.
- Intervient auprès de l'arbitre de manière véhémement et jugée injurieuse.
- Insulte un adversaire, un coéquipier, un entraîneur ou quiconque sur et autour du terrain.

Comportements sanctionnés d'un coup de pied de réparation (penalty), commis par un entraîneur ou toute autre personne (accompagnateur, kinésithérapeute, masseur...) présente dans la zone technique réservée aux joueurs remplaçants :

- Intervention auprès de l'arbitre de manière véhémement et jugée injurieuse.
- Insulte à un adversaire, un joueur, un entraîneur ou quiconque sur et autour du terrain.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

Du temps additionnel doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin d'une des périodes du temps réglementaire ou à la fin d'une des périodes de prolongation.

Point #3 – Position du ballon et des joueurs

- Le ballon doit être placé sur la ligne de réparation.
- Le joueur exécutant le coup de pied de réparation doit être clairement identifié.
- Le gardien de but de l'équipe en défense doit rester sur sa ligne de but, face à l'exécutant et entre les poteaux jusqu'à ce que le ballon ait été botté.
- Tous les joueurs autres que l'exécutant doivent se trouver sur le terrain de jeu, hors de la surface de réparation, derrière la ligne des 7,0 m à au moins à cinq mètres du point de réparation.

LOI 15 – Rentrée en touche

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche.

Point #1 – Positionnement des joueurs adverses

Les joueurs adverses doivent se trouver :

- Sur le terrain de jeu.
- A une distance d'au moins cinq mètres du lieu d'exécution de la rentrée de touche.

Point #2 – Exécution

Lors des compétitions « FLF LALUX FAIR-PLAY Indoor Football Cup » la rentrée de touche est jouée au pied **avec l'intention de faire une passe à un coéquipier** et ce dans les cinq secondes suivant le moment où l'exécutant est prêt à jouer le ballon.

LOI 16 – Coup de pied de but

Un coup de pied de but est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui attaque, franchit entièrement la ligne de but adverse, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué.

Point #1 – Exécution

- Le ballon est joué par le gardien de but, **au pied**, à n'importe quel endroit de sa surface de réparation.
- La sortie de but doit s'effectuer dans les cinq secondes suivant le moment où le gardien de but est prêt à l'exécuter.

- Le ballon est en jeu dès qu'il est joué directement hors de la surface de réparation et dans la moitié de terrain de l'équipe qui joue le ballon. **Le ballon joué par le gardien, sur un coup de pied de but, ne peut pas être directement joué au-delà de la ligne médiane.**
- Le ballon en jeu peut être remis au gardien de but, qui ne peut néanmoins pas le jouer de la main, mais uniquement au pied (hormis dans la catégorie Pupilles [U9]).
- **Au cas où le gardien de but a le ballon en main, suite à un arrêt par exemple, celui-ci n'est autorisé à rejouer le ballon qu'à la main. Dans ce cas précis, le gardien de but est autorisé à jouer le ballon au-delà de la ligne médiane.**

Si la sortie de but n'est pas effectuée dans les cinq secondes :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, joué depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

Si, sur un coup de pied de but, le ballon est joué directement au-delà de la ligne médiane :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, joué depuis la ligne médiane, au point le plus proche de l'endroit où le ballon a été joué initialement.

LOI 17 – Coup de pied de coin

Un coup de pied de coin (corner) est accordé lorsque le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, franchit entièrement la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air et sans qu'un but ait été marqué.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Les joueurs adverses doivent se tenir à au moins cinq mètres du ballon tant que celui-ci n'est pas en jeu.

Point #1 – Exécution

- Le ballon doit être botté par un joueur de l'équipe qui attaque.
- L'exécutant doit effectuer le coup de pied de coin dans les cinq secondes suivant le moment où il est prêt à l'exécuter.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé.

Organisation

Chaque équipe est priée de présenter sa feuille de match aux responsables/arbitres du tournoi au moins une demi-heure avant son premier match! Une équipe doit présenter ses licences (ou carte identité) aux responsables/arbitres de tournoi. En cas de non-présentation d'une pièce d'identité, le joueur n'est pas autorisé à participer aux différents matchs du tournoi.

Pour chaque match d'un tournoi, l'équipe citée en premier lieu dans le programme officiel, donne le coup d'envoi initial.

Informations supplémentaires

- L'entrée est gratuite pour les différents tournois.
- Le forfait d'une équipe est sanctionné par une amende de **18.00 EURO** (art.106).
- Une équipe, qui fait forfait lors du 1er tour, est éliminée de la compétition et n'a pas le droit de participer au tour de repêchage.
- Le club organisateur est indemnisé à hauteur de 50,00 € pour la mise à disposition du hall sportif. Le montant est payé par la Fédération Luxembourgeoise de Football.