Oyun kuralları

El kitabına dayalı sürüm · 20 Ekim 2026

FIFCO Antalya 2026 oyun kuralları.

01 · Yetki ve fair play

Organizasyon FIFCO onayıyla düzenlenir. Bu turnuva kuralları FIFA Oyun Kurallarını tamamlar. Belgede düzenlenmeyen konularda karar yetkisi FIFCO'ya aittir.

Takımlar tüm turnuva kurallarına ve FIFCO Always Play Fair Programı ilkelerine uymalıdır. FIFCO, etik standartlara ve turnuva ruhuna uymayan oyuncuların katılımını sınırlandırabilir.

Kaynak sayfa / madde: 27 · 1–7

02 · Turnuva yapısı ve kayıtlı kadro

El kitabında Şampiyonlar Ligi benzeri sistem açıklanır: her yaş kategorisi kura ile belirlenen rakiplere karşı en fazla üç maç oynar; ilk sekiz Champions Cup yolunda, diğer takımlar farklı kupa aşamalarında devam eder. Ayrıntılı 25+ sistemi ayrıca yayımlanmıştır.

Onaylı kayıt sınırı takım başına 20 oyuncudur. Aynı kayıtlı kadro turnuva boyunca korunur; başlangıçta kaydedilen oyuncuların yerine başka oyuncu alınamaz.

Maçlar 5'e 5 oynanır. Takımın uygun formayla oynamaya hazır en az dört oyuncusu bulunmalıdır. Her oyuncu resmî takım listesinde açıkça tanımlanmalı; liste turnuva başlamadan teslim edilmelidir.

23. madde, 20. maddeye aykırılık için 3–0 hükmen mağlubiyet öngörür.

Kaynak sayfa / madde: 11, 28 · 18–23

03 · Maç öncesi ve saha erişimi

Her oyuncu uygulamaya kayıtlı olmalıdır. Oyuncular kimlik ve ekipman kontrolü için başlama saatinden 15 dakika önce hazır bulunmalıdır. Grip belirtisi veya ateşi olan oyuncuların oynamaması tavsiye edilir.

Sahalara yalnızca kayıtlı oyuncular girebilir. Seyirciler, aile üyeleri ve çocuklar oyuncu yedek kulübesinde bulunamaz. Maç toplarını yalnız organizatör sağlar; toplar her maçtan önce temizlenir.

Maç delegesi bir hakemdir: maç formunun kontrolüne yardımcı olur, ekipmanı gözle denetler, formdaki hataları hakeme bildirir ve oyuncuların kulübeye erişimini kontrol eder. Her takımın maçın yıldızlarını da belirleyebilir.

Kaynak sayfa / madde: 13, 25

04 · Forma ve ekipman

Takımlara iki farklı forma, kalecilere iki farklı renkte set verilir. Üst, şort ve çorap dahil yalnızca sağlanan kıyafetler kullanılabilir. Uygun olmayan oyuncular sahaya giremez ve oynayamaz.

Renkler çakışırsa deplasman takımı değiştirir. Kaleci alternatif formayı giymelidir. Tüm oyuncular için tekmelik zorunludur.

Takı, saat, Fitbit ve akıllı saat yasaktır.

Kaynak sayfa / madde: 15–16, 27 · 8–11

05 · Maç süresi ve gecikme

Maçlar 15’er dakikalık iki devredir. Devre arası en fazla beş dakikadır. Maçlar zamanında başlamalı ve sonraki maçtan beş dakika önce bitmelidir. Hakemler ilave süre vermek zorunda değildir.

Başlamak için tanınan bekleme süresi beş dakika bir saniyedir; koşullara uyulmaması hükmen mağlubiyetle sonuçlanır. 24. maddenin 20. maddeye atfı yukarıda belirtilmiştir.

Eleme maçında beraberlik varsa sonuç seri penaltı atışlarıyla belirlenir. El kitabı atış sayısını veya sırasını belirtmez; burada ek bir penaltı prosedürü oluşturulmamıştır.

Kaynak sayfa / madde: 18, 27–28 · 12–13, 24

06 · Saha ve top

Saha 40 m uzunluğunda ve 25 m genişliğindedir. Taç çizgileri konilerle işaretlenir.

Resmî maçlarda yalnız FIFCO onaylı 4 numara Sala topu kullanılabilir; başka resmî maç topu sağlanmaz.

Kaynak sayfa / madde: 21, 27 · 14–17

07 · Oyuncu değişiklikleri

Sınırsız döner değişiklikler oyun sürerken hakemden izin istemeden yapılır. Değişiklikler orta çizgide, yedek kulübelerinin bulunduğu tarafta ve kulübe önünde yapılmalıdır. Kulübeler daima aynı taraftadır. Başka yerden çıkış sarı kartla cezalandırılır.

Kaleci değişikliği talep edilmeli ve oyun durduğunda yapılmalıdır. Sahadaki bir oyuncu, hakeme önceden bilgi verilerek kaleciyle yer değiştirebilir.

Hatalı oyuncu değişikliğinde ihlali yapan oyuncuya sarı kart, rakibe orta çizgiden endirekt serbest vuruş verilir.

Kaynak sayfa / madde: 22, 28 · 25–29

08 · Taç, korner ve serbest vuruşlar

Taç atışı elle değil ayakla kullanılır. Endirekttir; doğrudan gol olmaz. Rakip, talep beklemeden 3 m uzaklaşmalıdır; ihlal sarı karttır.

Kornerde top yay içine değil, doğrudan köşeye konulmalıdır.

36. maddeye göre serbest vuruşlar direkt kullanılır ve rakipler kendiliğinden 5 m uzaklaşır. 29. maddede hatalı değişiklik için ayrıca endirekt vuruş belirtilmiştir. Mesafe ihlali sarı kartla cezalandırılır.

Hızlı oyun teşvik edilir. Oyunun hızlı başlatılmasını engellemek otomatik sarı karttır. Aldatma/simülasyon sarı kartla cezalandırılır.

Kaynak sayfa / madde: 19, 23–24, 28 · 30–31, 35–37

09 · Kaleci, gol ve kayarak müdahale

Kaleci topu oyuna elle sokar; ayakla vurmaz. Top orta çizgiyi geçmeden önce kalecinin kendi yarı alanına gönderilmelidir; doğrudan orta çizginin ötesine atılamaz.

Oyuncular yalnız rakip yarı alandan gol atabilir; gol atmak için orta çizgiyi geçmeleri gerekir.

Kayarak müdahale yasaktır. 33. madde, kalecinin kendi kaleci alanı içinde kayarak müdahalesine açıkça izin verir.

Kaynak sayfa / madde: 19, 24, 28 · 32–34

10 · İtiraz ve geçici oyun dışı bırakma (sin-bin)

Hakem kararına itiraz eden oyuncu önce uyarılır. İtirazın sürmesi halinde en az 10 dakika oyun dışında bırakılır; itiraz nedeniyle sarı kart gösterilmez. Yerine başka oyuncu girebilir.

Açıklama sayfası, davranış düzelmezse oyuncunun maçın kalanından çıkarılacağını belirtir. 39. maddeye göre aynı maçta ikinci sin-bin cezası otomatik bir maç men getirir.

Tekrarlanan bozucu davranışlar turnuvanın kalanından çıkarılmaya yol açabilir.

Kaynak sayfa / madde: 17, 29 · 38–40

11 · Sarı ve kırmızı kartlar

Aynı maçta iki sarı kart kırmızı karta ve ihraca yol açar; takım bir kişi eksik oynar. Turnuva boyunca iki sarı kart biriktirmek bir maç men cezası getirir.

Kırmızı kart gören oyuncu oyun alanını ve kulübeyi derhal terk etmelidir. Disiplin kurulu kırmızı kart olayını ek yaptırım yönünden inceler.

Kulübedeki yedek oyuncu kırmızı kart görürse oyun alanını terk eder; takım sahada beş kişi kalabilir. Antrenörlere de sarı ve kırmızı kart uygulanır.

Kaynak sayfa / madde: 20, 29 · 41–46

12 · Puan, hükmen sonuç ve sıralama

Galibiyet 3, beraberlik 1, mağlubiyet 0 puandır. Organizatör, başlamadan önce tüm takımları bilgilendirmek koşuluyla başka bir sıralama yöntemi belirleyebilir.

Hükmen galibiyet 3–0 kaydedilir. Kazanan takım üçten fazla gol atmışsa bu yüksek gol sayısı puan tablosuna işlenir. Hükmen sonuçlar ve diğer maç kararları organizatör onayıyla geçerlilik kazanır.

İki veya daha fazla takımın eşitliğinde ölçüt sırası: (1) ilgili takımların aralarındaki maçlarda topladığı puan; (2) aralarındaki galibiyet sayısı; (3) aralarındaki maçların gol averajı; (4) genel gol averajı; (5) toplam atılan gol; (6) kura.

Kaynak sayfa / madde: 29 · 46–50

13 · Eleme aşaması ve disiplin cezalarının devamı

Eleme eşleşmelerini nihai sıralama belirler. Biriken sarı ve kırmızı kartlar eleme aşamasına taşınmaz; ancak verilmiş disiplin/men cezaları yürürlükte kalır.

Kaynak sayfa / madde: 30 · 51–52

14 · Şikâyet ve itirazlar

Kural ihlali maçtan önce, maç sırasında veya maç sonunda hakeme bildirilir. Maç formuna yazılır ve antrenör ya da takım sorumlusu tarafından imzalanır. Maçın bitiminden hemen sonra organizatöre yazılı şikâyet de sunulabilir.

Her şikâyet tek bir ihlalle ilgili olmalıdır; farklı ihlaller ayrı şikâyetlerle bildirilir. Organizatör incelemeyi disiplin usulüne göre kapalı oturumda yapar.

Kaynak sayfa / madde: 30 · 53–55

15 · El kitabındaki ek kısıtlama

26. sayfa İsrail ve Filistin bayraklarının gösterilmesini yasaklar. Yaptırımları otomatik kırmızı kart, turnuvadan men ve takımın hükmen mağlubiyeti olarak belirtir. Bu hüküm, el kitabındaki organizasyona özel düzenlemenin aktarımıdır.

Kaynak sayfa / madde: 26

قواعد اللعب

نسخة مستندة إلى الدليل · 20 أكتوبر 2026

قواعد اللعب لبطولة FIFCO أنطاليا 2026.

01 · الجهة المنظمة واللعب النظيف

تقام البطولة تحت اعتماد FIFCO. تكمل هذه القواعد قوانين لعبة كرة القدم الصادرة عن FIFA. تخضع المسائل التي لا تتناولها الوثيقة لتقدير FIFCO.

يجب احترام جميع قواعد البطولة ومبادئ برنامج FIFCO Always Play Fair. يحق لـ FIFCO تقييد مشاركة اللاعبين الذين لا يلتزمون بالمعايير الأخلاقية أو بروح البطولة.

صفحة المصدر / المادة: 7–1 · 27

02 · نظام البطولة وقائمة اللاعبين

يصف الدليل نظاماً شبيهاً بدوري الأبطال: تلعب كل فئة عمرية حتى ثلاث مباريات ضد منافسين تحددهم القرعة؛ تواصل الفرق الثمانية الأولى في Champions Cup، وتنتقل الفرق الأخرى إلى مستويات أخرى من الكؤوس. نُشر النظام التفصيلي لفئة 25+ بصورة منفصلة.

الحد المعتمد هو 20 لاعباً لكل فريق. يجب الحفاظ على القائمة نفسها طوال البطولة؛ ولا يجوز استبدال اللاعبين المسجلين أصلاً بلاعبين جدد.

تُلعب المباريات بخمسة لاعبين مقابل خمسة. يجب توفر أربعة لاعبين على الأقل بالزي المطابق وجاهزين للعب. يجب تحديد هوية كل لاعب بوضوح في القائمة الرسمية وتسليمها قبل بدء البطولة.

تنص المادة 23 على خسارة اعتبارية بنتيجة 3–0 عند مخالفة المادة 20.

صفحة المصدر / المادة: 23–18 · 11, 28

03 · قبل المباراة والدخول إلى الملعب

يجب تسجيل كل لاعب في التطبيق. على اللاعبين الاستعداد قبل البداية بـ 15 دقيقة للتحقق من الهوية والمعدات بواسطة مسؤولي المباراة. يُنصح بعدم اللعب عند وجود أعراض إنفلونزا أو حمى.

الدخول إلى الملاعب مقتصر على اللاعبين المسجلين. لا يُسمح للمشاهدين أو أفراد العائلة أو الأطفال بالجلوس على مقاعد اللاعبين. يوفر المنظمون وحدهم كرات المباريات وينظفونها قبل كل مباراة.

مندوب المباراة حكم: يساعد في ضبط ورقة المباراة، ويفحص المعدات بصرياً، وينبه الحكم إلى أخطاء الورقة، ويراقب دخول اللاعبين إلى المقاعد. ويمكنه أيضاً تحديد نجوم المباراة في كل فريق.

صفحة المصدر / المادة: 13, 25

04 · الزي والمعدات

يحصل كل فريق على قميصين مختلفين، ويحصل حراس المرمى على طقمين بلونين مختلفين. لا يُسمح إلا بالزي المقدم، بما فيه القمصان والسراويل القصيرة والجوارب. لا يجوز للاعب غير الملتزم دخول الملعب أو المشاركة.

عند تشابه الألوان، يجب على الفريق الضيف تغيير الزي. يجب على حارس المرمى ارتداء الطقم البديل. واقيات الساق إلزامية لجميع اللاعبين.

تُمنع المجوهرات والساعات وأجهزة Fitbit والساعات الذكية.

صفحة المصدر / المادة: 11–8 · 15–16, 27

05 · مدة المباراة والتأخر

المباراة شوطان، مدة كل منهما 15 دقيقة. الاستراحة لا تتجاوز خمس دقائق. يجب البدء في الموعد والانتهاء قبل المباراة التالية بخمس دقائق. الحكم غير ملزم بإضافة وقت.

المهلة المسموحة لبدء المباراة خمس دقائق وثانية واحدة؛ ويؤدي عدم الالتزام إلى خسارة اعتبارية. أُشير أعلاه إلى إحالة المادة 24 إلى المادة 20.

إذا انتهت مباراة إقصائية بالتعادل، تُحسم بركلات الترجيح. لا يحدد الدليل عدد الركلات أو ترتيبها؛ ولم تُضف هنا إجراءات غير واردة فيه.

صفحة المصدر / المادة: 24 ,13–12 · 18, 27–28

06 · الملعب والكرة

أبعاد الملعب 40 متراً طولاً و25 متراً عرضاً. تُحدد خطوط التماس بواسطة الأقماع.

تُستخدم في المباريات الرسمية كرة Sala مقاس 4 معتمدة من FIFCO فقط؛ ولا تتوفر كرة رسمية بديلة أخرى.

صفحة المصدر / المادة: 17–14 · 21, 27

07 · تبديل اللاعبين

تتم التبديلات المتكررة أثناء اللعب دون طلب إذن الحكم. يجب إجراؤها عند خط المنتصف من جهة مقاعد الفريق وأمام المقعد. تكون المقاعد دائماً في الجهة نفسها. الخروج من مكان آخر يُعاقب ببطاقة صفراء.

يجب طلب تبديل حارس المرمى وإجراؤه عند توقف اللعب. يجوز للاعب داخل الملعب أن يحل محل الحارس بشرط إبلاغ الحكم مسبقاً.

التبديل غير القانوني يؤدي إلى إنذار المخالف ومنح المنافس ركلة حرة غير مباشرة عند خط المنتصف.

صفحة المصدر / المادة: 29–25 · 22, 28

08 · ركلات التماس والركنية والحرة

تُستأنف الكرة من خط التماس بالقدم لا باليد. الركلة غير مباشرة ولا يجوز تسجيل هدف منها مباشرة. يجب على المنافس الابتعاد تلقائياً 3 أمتار دون طلب؛ والمخالفة تستوجب بطاقة صفراء.

في الركلة الركنية، توضع الكرة عند نقطة الركن نفسها وليس داخل القوس.

تنص المادة 36 على أن الركلات الحرة مباشرة وأن يبتعد المنافسون تلقائياً 5 أمتار. وتحدد المادة 29 بصورة منفصلة ركلة غير مباشرة للتبديل غير القانوني. مخالفة المسافة تستوجب بطاقة صفراء.

يُشجع اللعب السريع. منع الاستئناف السريع يؤدي تلقائياً إلى إنذار. التمثيل أو التحايل يُعاقب ببطاقة صفراء.

صفحة المصدر / المادة: 19, 23–24, 28 · 30–31, 35–37

09 · حارس المرمى والتسجيل والانزلاق

يُخرج الحارس الكرة بيديه لا بركلها. يجب إرسالها داخل نصف ملعبه قبل عبور خط المنتصف؛ ولا يجوز إرسالها مباشرة إلى ما وراء ذلك الخط.

لا يجوز للاعبين التسجيل إلا من نصف ملعب المنافس؛ ويجب عبور خط المنتصف للتسجيل.

التدخلات الانزلاقية ممنوعة. وتسمح المادة 33 صراحة لحارس المرمى بالتدخل الانزلاقي داخل منطقته الخاصة.

صفحة المصدر / المادة: 19, 24, 28 · 32–34

10 · الاعتراض والاستبعاد المؤقت (Sin-bin)

يُحذر اللاعب المعترض على قرار الحكم ليكف عن الاعتراض. إذا استمر، يُستبعد مؤقتاً لمدة لا تقل عن 10 دقائق دون إظهار بطاقة صفراء بسبب الاعتراض. ويجوز إدخال بديل عنه.

تذكر الصفحة التوضيحية أن عدم تعديل السلوك يؤدي إلى الاستبعاد لبقية المباراة. وتنص المادة 39 على أن الاستبعاد المؤقت الثاني في المباراة نفسها يؤدي تلقائياً إلى الإيقاف لمباراة واحدة.

تكرار السلوك المخل قد يؤدي إلى الاستبعاد من بقية البطولة.

صفحة المصدر / المادة: 17, 29 · 38–40

11 · البطاقات الصفراء والحمراء

بطاقتان صفراوان في المباراة نفسها تؤديان إلى بطاقة حمراء وطرد، ويلعب الفريق بلاعب أقل. تراكم بطاقتين صفراوين خلال البطولة يؤدي إلى الإيقاف لمباراة واحدة.

يجب على اللاعب المطرود مغادرة منطقة اللعب ومقاعد الفريق فوراً. تراجع لجنة الانضباط مخالفات البطاقة الحمراء لتحديد أي عقوبة إضافية.

إذا تلقى لاعب بديل على المقعد بطاقة حمراء، فعليه مغادرة منطقة اللعب؛ ويمكن للفريق الإبقاء على خمسة لاعبين في الملعب. يخضع المدربون أيضاً للبطاقات الصفراء والحمراء.

صفحة المصدر / المادة: 20, 29 · 41–46

12 · النقاط والخسارة الاعتبارية والترتيب

الفوز: 3 نقاط. التعادل: نقطة واحدة. الخسارة: صفر. يجوز للمنظم اعتماد طريقة ترتيب أخرى بشرط إبلاغ جميع الفرق قبل بدء المنافسات.

يُسجل الفوز الاعتباري بنتيجة 3–0. إذا سجل الفريق الفائز أكثر من ثلاثة أهداف، يُدرج العدد الأعلى في الترتيب. لا تسري قرارات الخسارة الاعتبارية وغيرها من قرارات المباراة إلا بموافقة المنظمين.

عند تساوي فريقين أو أكثر، تُطبق المعايير التالية بالترتيب: (1) نقاط المواجهات بين الفرق المعنية؛ (2) عدد الانتصارات بينها؛ (3) فارق الأهداف في تلك المباريات؛ (4) فارق الأهداف العام؛ (5) مجموع الأهداف المسجلة؛ (6) القرعة.

صفحة المصدر / المادة: 29 · 46–50

13 · الأدوار الإقصائية واستمرار العقوبات

يحدد الترتيب النهائي مواجهات الأدوار الإقصائية. لا تنتقل البطاقات الصفراء والحمراء المتراكمة إلى هذه المرحلة، لكن العقوبات الانضباطية المفروضة سابقاً تبقى نافذة.

صفحة المصدر / المادة: 30 · 51–52

14 · الشكاوى والاحتجاجات

تُبلغ مخالفة القواعد إلى الحكم قبل المباراة أو خلالها أو في نهايتها، وتُدوّن في ورقة المباراة ويوقع عليها المدرب أو مسؤول الفريق. ويمكن أيضاً تقديم شكوى مكتوبة إلى المنظمين فور انتهاء المباراة.

يجب أن تتناول كل شكوى مخالفة واحدة؛ وتُقدم شكاوى مستقلة للمخالفات المختلفة. ينظر المنظمون فيها في جلسات مغلقة وفق الإجراءات الانضباطية.

صفحة المصدر / المادة: 30 · 53–55

15 · قيد إضافي في الدليل

تحظر الصفحة 26 عرض العلمين الإسرائيلي والفلسطيني. وتذكر عقوبات تتمثل في بطاقة حمراء تلقائية والاستبعاد من البطولة وخسارة الفريق اعتبارياً. هذا نقل للحكم الخاص بالحدث كما ورد في الدليل.

صفحة المصدر / المادة: 26

Playing rules

Handbook-based edition · 20 October 2026

FIFCO Antalya 2026 playing rules.

01 · Authority and fair play

The competition is sanctioned by FIFCO. These tournament rules supplement the FIFA Laws of the Game. Matters not covered are at FIFCO’s discretion.

Teams must respect all tournament rules and the FIFCO Always Play Fair Programme. FIFCO may restrict participation by players who do not respect its ethical standards or the spirit of the tournament.

Source page / article: 27 · 1–7

02 · Format and registered squad

The handbook describes a Champions League-style format: each age category plays up to three matches against randomly drawn opponents; the top eight progress in the Champions Cup and the other teams progress to other cup levels. The detailed 25+ format is published separately.

The approved registration limit is 20 players per team. The same registered squad must remain throughout the tournament; replacing originally registered players is not permitted.

Matches are 5v5. At least four players, correctly dressed and ready to play, are required. Every player must be clearly identified on the official team sheet, submitted before the tournament starts.

Article 23 provides a 3–0 forfeit for breach of article 20.

Source page / article: 11, 28 · 18–23

03 · Before the match and access

Every player must be registered in the app. Players must be ready 15 minutes before kick-off for identification and equipment checks by match officials. Players with flu symptoms or fever are advised not to play.

Only registered players may access the pitches. Spectators, family members and children are not allowed on the players’ bench. Organisers alone supply the match balls, cleaned before each match.

The match delegate is a referee who assists with the match sheet, checks equipment visually, alerts the referee to sheet errors and controls player access to the bench. The delegate may also identify each team’s match stars.

Source page / article: 13, 25

04 · Kit and equipment

Teams receive two different shirts; goalkeepers receive two different colour sets. Only the supplied kit may be worn, including tops, shorts and socks. Non-compliant players may not enter the pitch or play.

The away team changes colours if kits clash. The goalkeeper must wear the alternative kit. Shin guards are compulsory for every player.

Jewellery, watches, Fitbit devices and smartwatches are prohibited.

Source page / article: 15–16, 27 · 8–11

05 · Playing time and lateness

Matches consist of two 15-minute halves. Half-time is a maximum of five minutes. Matches must start on time and finish five minutes before the next match. Referees are not obliged to add time.

The waiting period to start is five minutes and one second; failure to comply results in a forfeit. Article 24’s reference to article 20 is noted above.

A drawn knockout match is decided by a penalty shoot-out. The handbook does not specify the number or order of kicks; no shoot-out procedure is added here.

Source page / article: 18, 27–28 · 12–13, 24

06 · Pitch and ball

The pitch is 40 m long and 25 m wide. Touchlines are marked with cones.

Only a FIFCO-approved size 4 Sala ball may be used in official matches; no other official match ball is available.

Source page / article: 21, 27 · 14–17

07 · Substitutions

Rolling substitutions take place while play continues, without requesting the referee’s permission. They must be made at the halfway line on the team-bench side, in front of the bench. Benches are always on the same side. Leaving elsewhere is punishable by a yellow card.

Goalkeeper substitutions must be requested and made at a stoppage. An on-field player may replace the goalkeeper if the referee is informed beforehand.

An illegal substitution results in a caution for the offender and an indirect free kick to the opponents at the halfway line.

Source page / article: 22, 28 · 25–29

08 · Kick-ins, corners and free kicks

Touchline restarts are kick-ins, not throw-ins. They are indirect: a goal cannot be scored directly. Opponents must automatically stay 3 m away without being asked; infringement is punished with a yellow card.

The ball for a corner must be placed on the corner itself, not in the corner arc.

Article 36 states that all free kicks are direct and opponents must automatically remain 5 m away. The illegal-substitution indirect free kick is separately specified in article 29. Distance infringements are punishable by a yellow card.

Quick play is encouraged. Preventing a quick restart results in an automatic caution. Simulation is punished with a yellow card.

Source page / article: 19, 23–24, 28 · 30–31, 35–37

09 · Goalkeeper, scoring and sliding

The goalkeeper’s clearance is made with the hands, not by kicking. The ball must be released into the goalkeeper’s own half before crossing the halfway line; it may not be cleared directly over that line.

Players may score only from the opponents’ half: they must cross the halfway line to score.

Slide tackles are prohibited. Article 33 expressly permits the goalkeeper to slide-tackle inside the goalkeeper’s own area.

Source page / article: 19, 24, 28 · 32–34

10 · Dissent and temporary exclusion (sin-bin)

A player dissenting against a referee’s decision is warned to stop. Persistent dissent leads to temporary exclusion for at least 10 minutes, without a yellow card for dissent. The player may be replaced.

The explanatory page says an uncorrected attitude leads to removal for the rest of the match. Article 39 states that a second sin-bin in the same match brings an automatic one-match suspension.

Repeated disruptive behaviour can result in removal from the rest of the tournament.

Source page / article: 17, 29 · 38–40

11 · Yellow and red cards

Two yellow cards in the same match result in a red card and dismissal; the team plays one player short. Accumulating two yellow cards during the tournament results in a one-match suspension.

A red-carded player must immediately leave the playing area and the bench. Red-card offences are reviewed by the disciplinary committee for any additional sanction.

If a substitute on the bench receives a red card, that player must leave the playing area; the team may remain at five players on the pitch. Coaches are also subject to yellow and red cards.

Source page / article: 20, 29 · 41–46

12 · Points, forfeits and ranking

Win: 3 points. Draw: 1 point. Loss: 0 points. The organiser may use another classification method if all teams are informed before competition begins.

A forfeit/default win is recorded as 3–0. If the winning team has scored more than three goals, that higher number is entered in the standings. Forfeit and other match decisions require organiser approval.

For two or more tied teams, the handbook lists these criteria in order: (1) points in matches between the tied teams; (2) wins between those teams; (3) goal difference in those matches; (4) overall goal difference; (5) overall goals scored; (6) drawing of lots.

Source page / article: 29 · 46–50

13 · Knockout stage and disciplinary carry-over

Final standings determine knockout pairings. Accumulated yellow and red cards do not carry over to the knockout stage, but disciplinary suspensions already imposed remain in force.

Source page / article: 30 · 51–52

14 · Complaints and protests

Report a rule infringement to the referee before, during or at the end of the match. It must be entered on the match sheet and signed by the coach or team representative. A written complaint may also be submitted to the organisers immediately after the match.

Each complaint must concern one infringement; separate infringements require separate complaints. Organisers examine complaints behind closed doors under the disciplinary procedure.

Source page / article: 30 · 53–55

15 · Additional handbook restriction

Page 26 prohibits displaying the Israeli and Palestinian flags. It states the sanctions as an automatic red card, suspension from the tournament and a forfeit loss for the team. This reproduces the event-specific handbook provision.

Source page / article: 26

Règles du jeu

Édition fondée sur le manuel · 20 octobre 2026

Règles du jeu du FIFCO Antalya 2026.

01 · Autorité et fair-play

La compétition est sanctionnée par la FIFCO. Ces règles complètent les Lois du Jeu de la FIFA. Les questions non prévues relèvent de la discrétion de la FIFCO.

Les équipes doivent respecter toutes les règles et les principes du programme FIFCO Always Play Fair. La FIFCO peut limiter la participation des joueurs qui ne respectent pas ses normes éthiques ou l’esprit du tournoi.

Page / article source: 27 · 1–7

02 · Format et effectif inscrit

Le manuel décrit un format de type Ligue des champions : chaque catégorie d’âge dispute jusqu’à trois matchs contre des adversaires tirés au sort ; les huit premiers poursuivent en Champions Cup, les autres dans d’autres niveaux de coupe. Le format détaillé des 25+ est publié séparément.

La limite approuvée est de 20 joueurs par équipe. Le même effectif doit être conservé pendant tout le tournoi ; aucun remplacement des joueurs initialement inscrits n’est autorisé.

Les matchs se jouent à 5 contre 5. Au moins quatre joueurs en tenue conforme et prêts à jouer sont requis. Chaque joueur doit être clairement identifié sur la feuille officielle, remise avant le début du tournoi.

L’article 23 prévoit une défaite par forfait 3–0 en cas de violation de l’article 20.

Page / article source: 11, 28 · 18–23

03 · Avant le match et accès

Chaque joueur doit être inscrit dans l’application. Les joueurs doivent être prêts 15 minutes avant le coup d’envoi pour le contrôle d’identité et d’équipement. Il est conseillé de ne pas jouer en cas de symptômes grippaux ou de fièvre.

Seuls les joueurs inscrits ont accès aux terrains. Spectateurs, proches et enfants ne peuvent pas se trouver sur le banc des joueurs. Seuls les organisateurs fournissent les ballons, nettoyés avant chaque match.

Le délégué de match est un arbitre : il aide à contrôler la feuille de match, inspecte visuellement l’équipement, signale les erreurs à l’arbitre et contrôle l’accès des joueurs au banc. Il peut également repérer les meilleurs joueurs de chaque équipe.

Page / article source: 13, 25

04 · Tenues et équipement

Chaque équipe reçoit deux maillots différents ; les gardiens reçoivent deux jeux de couleurs différentes. Seules les tenues fournies sont autorisées, y compris maillots, shorts et chaussettes. Les joueurs non conformes ne peuvent ni entrer sur le terrain ni jouer.

En cas de couleurs similaires, l’équipe visiteuse doit changer de tenue. Le gardien doit porter la tenue alternative. Les protège-tibias sont obligatoires pour tous.

Bijoux, montres, bracelets Fitbit et montres connectées sont interdits.

Page / article source: 15–16, 27 · 8–11

05 · Durée et retard

Les matchs comportent deux périodes de 15 minutes. La pause ne dépasse pas cinq minutes. Les matchs doivent commencer à l’heure et se terminer cinq minutes avant le suivant. Les arbitres ne sont pas tenus d’ajouter du temps.

Le délai pour commencer est de cinq minutes et une seconde ; le non-respect entraîne un forfait. Le renvoi de l’article 24 à l’article 20 est signalé ci-dessus.

Un match à élimination directe nul se décide aux tirs au but. Le manuel ne précise ni leur nombre ni leur ordre ; aucune procédure supplémentaire n’est ajoutée ici.

Page / article source: 18, 27–28 · 12–13, 24

06 · Terrain et ballon

Le terrain mesure 40 m de long sur 25 m de large. Les lignes de touche sont matérialisées par des cônes.

Seul un ballon Sala de taille 4 approuvé par la FIFCO peut être utilisé en match officiel ; aucun autre ballon officiel n’est disponible.

Page / article source: 21, 27 · 14–17

07 · Remplacements

Les remplacements volants et répétés s’effectuent pendant le jeu sans demander l’autorisation de l’arbitre. Ils se font sur la ligne médiane, du côté des bancs et devant le banc. Les bancs sont toujours du même côté. Sortir ailleurs est sanctionné d’un carton jaune.

Le remplacement du gardien doit être demandé et réalisé à un arrêt de jeu. Un joueur de champ peut remplacer le gardien après en avoir informé l’arbitre.

Un remplacement irrégulier entraîne un avertissement pour le fautif et un coup franc indirect pour l’adversaire sur la ligne médiane.

Page / article source: 22, 28 · 25–29

08 · Touches, corners et coups francs

Les touches s’effectuent au pied, pas à la main. Elles sont indirectes : aucun but direct n’est valable. Les adversaires doivent se placer spontanément à 3 m, sans demande préalable ; l’infraction vaut un carton jaune.

Pour un corner, le ballon doit être placé au point de corner, pas dans l’arc.

L’article 36 prévoit des coups francs directs avec une distance automatique de 5 m. L’article 29 prévoit séparément un coup franc indirect pour remplacement irrégulier. Le non-respect de la distance est sanctionné d’un carton jaune.

Le jeu rapide est encouragé. Empêcher une reprise rapide entraîne automatiquement un avertissement. La simulation est sanctionnée d’un carton jaune.

Page / article source: 19, 23–24, 28 · 30–31, 35–37

09 · Gardien, buts et tacles glissés

Le gardien relance à la main, pas au pied. Le ballon doit être envoyé dans sa propre moitié de terrain avant de franchir la ligne médiane ; il ne peut pas être relancé directement au-delà.

Les joueurs ne peuvent marquer que depuis la moitié de terrain adverse : ils doivent franchir la ligne médiane pour marquer.

Les tacles glissés sont interdits. L’article 33 autorise expressément le gardien à tacler en glissant dans sa propre zone de gardien.

Page / article source: 19, 24, 28 · 32–34

10 · Contestation et exclusion temporaire (sin-bin)

Le joueur contestant une décision arbitrale est invité à cesser. S’il persiste, il est exclu temporairement pour au moins 10 minutes, sans carton jaune pour contestation. Il peut être remplacé.

La page explicative prévoit l’exclusion pour le reste du match si le comportement ne change pas. L’article 39 prévoit une suspension automatique d’un match pour un deuxième sin-bin dans la même rencontre.

Des comportements perturbateurs répétés peuvent entraîner l’exclusion du reste du tournoi.

Page / article source: 17, 29 · 38–40

11 · Cartons jaunes et rouges

Deux cartons jaunes dans le même match entraînent un rouge et l’exclusion ; l’équipe joue avec un joueur de moins. Deux jaunes cumulés pendant le tournoi entraînent un match de suspension.

Le joueur exclu doit quitter immédiatement l’aire de jeu et le banc. La commission de discipline examine les fautes sanctionnées d’un rouge et peut ajouter des sanctions.

Un remplaçant sur le banc recevant un rouge doit quitter l’aire de jeu ; l’équipe peut conserver cinq joueurs sur le terrain. Les entraîneurs sont également soumis aux cartons jaunes et rouges.

Page / article source: 20, 29 · 41–46

12 · Points, forfaits et classement

Victoire : 3 points. Match nul : 1 point. Défaite : 0 point. L’organisateur peut adopter une autre méthode de classement en informant toutes les équipes avant la compétition.

Une victoire par forfait est enregistrée 3–0. Si l’équipe gagnante a marqué plus de trois buts, ce nombre supérieur est inscrit au classement. Les décisions de forfait et autres décisions de match doivent être approuvées par les organisateurs.

Pour deux équipes ou plus à égalité, les critères successifs sont : (1) points dans les rencontres entre elles ; (2) victoires entre elles ; (3) différence de buts dans ces rencontres ; (4) différence de buts générale ; (5) buts marqués au total ; (6) tirage au sort.

Page / article source: 29 · 46–50

13 · Phase finale et maintien des sanctions

Le classement final détermine les rencontres à élimination directe. Les cartons jaunes et rouges cumulés ne sont pas reportés en phase finale ; les sanctions disciplinaires déjà prononcées restent toutefois en vigueur.

Page / article source: 30 · 51–52

14 · Réclamations et protestations

Toute infraction doit être signalée à l’arbitre avant, pendant ou à la fin du match, inscrite sur la feuille de match et signée par l’entraîneur ou le responsable. Une réclamation écrite peut aussi être remise aux organisateurs immédiatement après le match.

Chaque réclamation doit concerner une seule infraction ; des infractions distinctes nécessitent des réclamations séparées. Les organisateurs les examinent à huis clos selon la procédure disciplinaire.

Page / article source: 30 · 53–55

15 · Restriction supplémentaire du manuel

La page 26 interdit l’affichage des drapeaux israélien et palestinien. Elle prévoit un carton rouge automatique, une suspension du tournoi et une défaite de l’équipe par forfait. Il s’agit de la reproduction d’une disposition propre à cet événement.

Page / article source: 26