# 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