



# REGLEMENT DE LA POKEMON CUP

## - EDITION 2025 -

### Equipement nécessaire pour chaque joueur

- 1 tenue permettant la pratique du sport (exemple : jean interdit)
- 1 paire de crampon stabilisés ou synthétiques (**crampons moulés et fers interdits**) ou 1 paire de basket
- 1 paire de protège tibia (obligatoire)

### Format de la compétition et Temps de Jeu

- Chaque équipe est composée d'un maximum de 8 joueurs (5 joueurs dont un gardien et 3 remplaçants) **tous nés en 2016 et 2017 (catégories U8 et U9)**.
- Le tournoi rassemblera un maximum de 16 équipes (et un minimum de 8) et se déroulera en demi-journée sur une période de 3h.
- Un QR Code sera envoyé à chaque équipe (et sera disponible sur place) afin d'avoir le déroulé en temps réel du tournoi grâce à notre partenaire TOURNIFY (aucun téléchargement n'est nécessaire).

### Règlement interne à la Pokémon Cup

- La participation au tournoi doit se faire dans un esprit ludique et convivial
- UrbanSoccer décline toute responsabilité en cas de vol ou de dommage commis par un participants au tournoi.
- Le non-respect du règlement pourra entraîner une mise au point avec le responsable et – selon la gravité – l'exclusion de l'équipe ou du joueur du tournoi.
- Pendant toute la durée du tournoi, les enfants sont sous la responsabilité de leur dirigeant ou représentant légal.

### Règlement Général au Foot à 5

- RAPPEL : les crampons moulés ou fers sont interdits - aucun joueurs portants ce type de chaussure ne pourra entrer sur le terrain.
- Chaque équipe est composé de 5 à 8 joueurs maximum
- Chaque match se joue en 5 contre 5 : 1 gardien et 4 joueurs de champs. Tous les changements sont illimités et se font en cours de partie. Seul le changement de gardien doit se faire sur un arrêt de jeu accordé par l'arbitre
- Le jeu à terre (exemple : tacles, ou dès qu'il y a 3 appuis au sol) est interdit et sera comptabilisé comme faute.
- Les charges sont interdites et les contacts sont limités



## Les Fautes et Penaltys

- Chaque faute est comptabilisée (à l'exception des mains involontaires)
- Au bout de 3 fautes = 1 penalty est accordé à l'équipe adverse.
  - 1 penalty se fait sous forme « hockey », le joueur démarre du milieu du terrain et à 10 secondes pour aller marquer.
- Le compteur des fautes revient à 0 après les 3 fautes menant au pénalty.
- Attention : même en cas d'avantage laissé, la faute est comptabilisée et peut mener à un penalty.
  - Exception faite si en cas d'avantage l'équipe qui a subi la faute marque sur l'action.

## Les Coups-Francs

- Tous les coups-francs sont indirects peu importe l'endroit du terrain.
- Les joueurs adverses doivent être situés à 2m minimum du ballon.
- Jeu rapide autorisé sauf si l'arbitre estime que le jeu doit reprendre au coup de sifflet.

## Surfaces et Gardien de But

- Seul le gardien a le droit d'être dans la surface et n'a pas le droit d'en sortir.
  - Si le gardien **sort de la surface entièrement ou même partiellement** une faute est comptabilisée et un coup franc à hauteur du point de penalty est donné à l'équipe adverse (ou un penalty s'il s'agit de la 3<sup>e</sup> faute).
- Les joueurs de champs ont le droit de rentrer ou traverser la surface (même partiellement).
- Les dégagements du gardien de but se font soit ballons au sol, soit à la main (jeu de volée ou de demi-volée interdits)
- **La ligne de la surface est considérée comme neutre tant pour les joueurs que le gardien.**

## Remises en Jeu

- Si le ballon touche le filet (bords de terrains ou toit) = Touche (au pied)
  - Balle au sol, le long de la paroi à l'endroit où la balle est sortie.
- Si le ballon touche le filet derrière le but
  - Cas 1 : le gardien est le dernier à toucher la balle = il récupère la balle pour engager.
  - Cas 2 : un joueur fait action de défense et touche le ballon en dernier = corner
    - Engagement balle au sol, le long de la paroi au niveau du milieu de terrain
  - Cas 3 : un joueur fait action offensive (attaquant) et touche le ballon en dernier = le ballon est rendu au gardien.