

Règlement championnat de football en salle

L'organisation de ce championnat est soumise à la «Documentation pour organisateurs de manifestations Sport et Culture de l'ASCP ».

1. Dispositions générales

- 1.1 Le championnat suisse de l'ASCPS de football en salle a lieu chaque année, sous forme de tournoi, entre le premier et le deuxième tour du championnat ASF.
- 1.2 Les clubs qui désirent organiser le tournoi en salle de l'ASCPS doivent s'annoncer par écrit au Comité Central, à l'intention de l'Assemblée des Délégués. Celle-ci désigne le club organisateur.

2. Obligations du club organisateur

En acceptant d'organiser le tournoi, le dit club accepte les engagements suivants:

- 2.1 Le tournoi est organisé exclusivement aux risques et périls du club organisateur, sans égard au résultat financier positif ou négatif.
- 2.2 Le club organisateur prend toutes les mesures nécessaires pour assurer une organisation parfaite du tournoi.
- 2.3 Le club organisateur requiert l'autorisation de mise sur pied du tournoi auprès de l'ASF et de l'autorité compétente dont il dépend. Cette dernière convoque un nombre suffisant d'arbitres.
- 2.4 Huit semaines au moins avant le tournoi, le club organisateur envoie les bulletins d'inscription aux membres de l'ASCPS, avec les informations sur les possibilités de repas et de logement, y compris les frais. Le délai minimal d'inscription est fixé à deux semaines.
Seul le formulaire officiel de la CT sera utilisé pour l'inscription des équipes. Ce formulaire sera remis en quantité suffisante à l'organisateur de la compétition.
- 2.5 Deux semaines au moins avant la date du tournoi, le club organisateur renseigne les clubs participants, la CT et le Comité Central sur la répartition des groupes, l'horaire des rencontres, la halle des sports, etc.
- 2.6 Le club organisateur est tenu de faire disputer le tournoi selon les prescriptions et règlements en vigueur à l'ASF, à moins que le présent règlement en décide autrement.

3. Droit du club organisateur

- 3.1 La finance d'inscription se monte à 70 francs par équipe.

4. Prescriptions concernant la participation

- 4.1 Toutes les sociétés affiliées à l'ASCPS disposent du droit de participation au tournoi. En cas de force majeure, le club organisateur peut limiter le nombre d'équipes.
- 4.2 La participation des équipes est définitive à réception de l'inscription. Si une équipe se retire avant le début du tournoi, la finance d'inscription reste acquise au club organisateur. Il sera en outre encaissé un montant de 100 francs qui servira à couvrir les frais d'organisation.

5. Qualification des joueurs

- 5.1 Chaque agent engagé par La Poste a le droit de participer au tournoi, quelle que soit la ligue où il joue. Il doit présenter sa carte d'identité postale officielle. Peuvent participer tous les agents de la Poste qui se trouvent au moment de la manifestation sous contrat non résilié. Peuvent également participer tous les agents qui se trouvent au moment de la manifestation sous contrat non résilié d'une société appartenant à 100% à La Poste Suisse, selon enregistrement dans le registre du commerce. Les retraité(e)s de la Poste et Swisscom (anc. PTT) sont également autorisés à y participer.
- 5.2 Le droit de participation est l'affaire du chef de place ou de l'un de ses collaborateurs. Les falsifications feront l'objet de sanctions selon les dispositions du point 5.2 des statuts de l'ASCPS.
- 5.3 Pour chaque équipe inscrite, il peut être annoncé un nombre indéterminé de joueurs.
- 5.4 Une société engagée toute l'année dans une compétition officielle (ASF ou corporatif) pourra aligner tous les joueurs possédant un passeport officiel. Les autres sociétés pourront annoncer et faire jouer un seul joueur externe à La Poste. Celui-ci présentera une pièce d'identité officielle revêtue d'une photographie.
- 5.5 Tous les clubs feront parvenir au président de la CT, à une date limite fixée par ce dernier, une liste des joueurs qui comprendra les indications suivantes : nom de l'équipe, nom, adresse et no de téléphone du responsable de l'équipe, nom, prénom, ligue et appartenance à P ou externe des joueurs.
Les équipes ne retournant pas la liste des joueurs dans le délai imparti seront punies d'une amende de frs 20.-, à verser avant le 1er match, à la CT.
Si la liste des joueurs doit subir des modifications, celles-ci seront opérées le jour du tournoi, avant le 1er match, lors de la remise des pièces d'identité à la CT.
- 5.6 La qualification des joueurs est examinée par le président de la CT au moyen de la liste des joueurs. Les falsifications feront l'objet de sanctions selon les dispositions du point 5.2 des statuts de l'association. En outre, des forfaits et des disqualifications pourront être prononcés lorsque des irrégularités seront découvertes pendant ou durant les 4 semaines consécutifs au tournoi. Durant le déroulement du tournoi, la CT pourra effectuer des pointages.

6. Règlement de jeu

- 6.1 Le tournoi sera divisé en plusieurs groupes. Le tirage au sort des groupes se fera sous la surveillance d'un membre de la CT ou du Comité Central habitant dans la région.
- 6.2 Suivant le nombre d'équipes et le temps à disposition, on jouera pour les places 1 à 4 ou 1 à 8.
- 6.3 La durée des rencontres est fixée à 12 minutes au minimum.
- 6.4 Sur le terrain, le maximum de joueurs sera fixé par l'organisateur (suivant la grandeur de la salle), le minimum de joueurs sera de deux de moins que le maximum.
- 6.5 Les arbitres peuvent infliger des pénalités temporaires de 2 minutes effectives. Un joueur expulsé par l'arbitre est, selon la gravité de l'acte, suspendu pour 1 partie ou disqualifié pour le reste du tournoi. La carte d'identité est retenue par le jury. La commission de protêt statue sur l'affaire après avoir entendu les parties concernées. Sa décision est alors irrévocable. Aussi longtemps que la commission n'a pas rendu son verdict, le joueur reste suspendu. Les arbitres doivent annoncer les joueurs avertis ou exclus à l'association régionale de l'ASF
- 6.6 Les changements de joueurs se font à la hauteur de sa propre ligne de but.

- 6.7 Le port de chaussures de gymnastique à semelles claires (ne laissant pas de traces sur le sol) est obligatoire.
- 6.8 Lorsque deux ou plusieurs équipes sont à égalité à l'issue des matches de groupes, le rang est établi en tenant compte du résultat de la confrontation directe, puis aux tirs de pénalties.
- 6.9 Lorsque l'une des rencontres de demi-finales ou la petite finale se termine par un résultat nul, on procédera aux tirs de pénalties. Lorsque la finale se termine par un résultat nul, on procédera à une prolongation de 5 minutes sous forme de mort subite. Dès qu'une équipe marque, elle est déclarée vainqueur et la partie se termine immédiatement. S'il y a toujours égalité, on procédera alors aux tirs de pénalties. L'organisateur fixera le nombre de tirs de pénalties. Ils seront tirés par des joueurs différents.
- 6.10 L'équipe qui ne se présentera pas avec le minimum de joueurs requis sur le terrain, ou qui suite à des pénalités se retrouvera avec un nombre inférieur à ce minimum, perdra le match par forfait 1 à 0.
- 6.11 Dans les livrets et autres fascicules remis au public ou aux spectateurs, seuls des extraits du règlement officiel sont acceptables. Aucun article qui parait ne doit être modifié. Les dispositions spéciales décidées d'un commun accord avec la CT pourront aussi être publiées.

7. Dispositions spéciales

- 7.1 Le changement volant de joueurs est autorisé.
- 7.2 On jouera avec un ballon réglementaire (également ballons spéciaux pour halles). La possibilité est donnée de jouer avec les parois le long des lignes de touche, selon les halles. On jouera selon les règles de jeu officielles, mais avec les modifications suivantes:
- a) la règle du hors-jeu est supprimée.
 - b) le gardien de buts ne peut dégager le ballon (de la main ou du pied) que dans la moitié de surface de jeu de son équipe, c'est-à-dire que le ballon devra être joué ou touché dans la propre moitié de la surface dans laquelle joue le gardien, ou du moins toucher le sol dans cette moitié. Une infraction à cette disposition provoquera un coup-franc indirect sur la ligne médiane. Lors d'un coup de pied de but, les joueurs adverses devront quitter la surface de but.
 - c) un but ne pourra être accepté que si le tir est parti de la moitié d'attaque de la surface de jeu.
 - d) si le ballon touche le plafond de la salle ou un engin au-dessus de la surface de jeu, le jeu sera repris par un coup-franc indirect depuis l'endroit se trouvant au-dessous du plafond ou de l'engin touché.
 - e) lors de coups francs directs ou indirects, de coups d'envoi et de coups de coin, les joueurs doivent se trouver au minimum à 5 mètres du ballon.
 - f) les dispositions du tir de pénalties sont applicables pour déterminer le résultat, mais avec la différence que tous les joueurs de l'équipe peuvent participer au tir, même s'ils n'étaient pas présents sur la surface de jeu au moment du coup de sifflet final.
 - g) les dispositions du règlement de jeu relatives à l'équipement sont en vigueur, à l'exception des chaussures. Il est interdit de jouer sans chaussures.
De plus, il est interdit, pour les joueurs de champ, de se vêtir de pantalons de survêtement, de collants ou autre short cycliste, à cause du danger représenté par les tacles en salle.

8. Protêt

- 8.1 La commission de protêts se compose du président ou d'un membre de la CT, d'un représentant du comité d'organisation et d'une personne étrangère au club organisateur.
- 8.2 Le capitaine de l'équipe qui proteste doit intervenir auprès de l'arbitre immédiatement après le fait controversé et avant la reprise du jeu en lui annonçant le protêt en ces termes : "Je proteste contre ...". Sitôt la rencontre terminée, le protêt annoncé oralement devra être confirmé et justifié par écrit. En outre, un droit de 70 francs sera simultanément déposé pour le traitement de la cause.
- 8.3 La commission de protêt doit immédiatement examiner ce dernier. Sa décision est sans appel. Elle est communiquée immédiatement par écrit aux parties concernées.
- 8.4 Si le protêt n'est pas recevable, les 70 francs déposés restent acquis à la CT. Ils sont en revanche remboursés si la cause est admise.

9. Prix et distinctions

- 9.1 Le club organisateur procède à la proclamation des résultats et à la distribution des prix. Il offrira à toutes les équipes des prix qui resteront en possession des clubs. Les médailles officielles de l'ASCPS seront remises aux joueurs des trois équipes (max. 10 joueurs par équipe) les mieux classées.
- 9.2 Le vainqueur du tournoi reçoit le titre de "Champion suisse de football en salle ASCPS".
- 9.3 Il peut être remis des trophées de bonne tenue.

10. Dispositions finales

- 10.1 Ce règlement a été adopté par l'Assemblée des Délégués des 25 et 26 novembre 1994, à Interlaken et entre en vigueur immédiatement.
- 10.2 Les modifications acceptées lors de l'Assemblée des Délégués des 15 et 16 novembre 1996, à Chiasso sont intégrées.
- 10.3 Les modifications acceptées lors de l'Assemblée des Délégués des 13 et 14 novembre 1998, à Bâle sont intégrées.
- 10.4 Le présent règlement a été adapté aux nouvelles structures de l'association en 1999 et entre immédiatement en vigueur.
- 10.5 Les modifications acceptées lors de l'assemblée des Délégués des 12 et 13 novembre 2004, à Lugano sont intégrées.
- 10.6 Les modifications acceptées lors de l'assemblée des Délégués du 29 mars 2008, à Zürich sont intégrées.
- 10.7 En cas de divergences de texte, la version française fait foi.

ASCPS, le président :
Beat Stalder

Commission technique :
Jean – Louis Favre