

REGLEMENT DU TOURNOI EN SALLE DE FOOTBALL DE GENEVE

1. Le tournoi est ouvert à toutes les équipes officielles ou non officielles.
2. La finance d'inscription est payable au compte de chèques postaux 12-20266-7. L'inscription au tournoi est définitive, une équipe inscrite qui se retire ne pourra pas récupérer sa finance d'inscription. Cette dernière restera au club organisateur. 14 équipes seront retenues dans l'ordre d'arrivée des inscriptions.
3. Chaque équipe se présentera au plus tard 5 minutes avant le coup d'envoi de chaque rencontre quelle doit disputer. L'équipe qui ne se présentera pas en subira les conséquences et perdra ses rencontres par forfait. En cas de retard ou absence non justifié de plus de 5 minutes, la rencontre est déclarée perdue 3-0 forfait au bénéfice de l'adversaire.
4. Le tournoi sera divisé en 2 groupes de 7 équipes. La formation des groupes sera faite par le Comité d'Organisation et ceci par tirage au sort. Les équipes inscrites recevront la composition des groupes, les horaires des rencontres ainsi que les règlements de jeu et du tournoi au plus tard 5 jours avant le début de celui-ci.
5. Les matches auront une durée de 1 fois 12 minutes. Les deux premières équipes de chaque groupe seront qualifiées pour les 1/2 de finales. Les autres équipes auront terminé le tournoi. La finale aura une durée de 1 fois 18 minutes.
6. Le classement se fera aux points ;
victoire = 3 points, match nul = 1 point, défaite = 0 point.
7. En cas d'égalité de points au sein d'un groupe, le classement se fera comme suit ;
a) confrontation directe b) différence de buts c) goal-average (buts marqués divisés par ceux reçus d) tirage au sort
8. En cas de match nul lors des 1/2 de finale la mort subite désignera le vainqueur - première équipe qui marque un but est qualifiée...
9. Si le score de la finale de la 1^{ère} et 2^{ème} place reste nul après le temps réglementaire, prolongation de 2 fois 3 minutes. S'il y a toujours égalité, on procédera aux tirs de penalties, 4 par équipe, tirés alternativement par 4 joueurs différents de chaque équipe et ce, depuis le milieu de la salle. Tirage au sort pour désigner l'équipe qui commence. En cas d'égalité après les 4 tirs, on continue en alternance jusqu'à ce qu'une équipe manque le sien. On procédera de même pour la finale pour la 3^{ème} et 4^{ème} place.
10. Les équipes évolueront avec 4 joueurs de champ, sans gardien, mais un ou plusieurs joueurs pourront effectuer des changements volants durant toute la rencontre.
11. Chaque équipe est dans l'obligation de fournir une liste des joueurs avant le début du tournoi. Nombre illimité de joueurs par équipe et ces joueurs devront effectuer tous les matches avec la même formation.
12. Un joueur expulsé par l'arbitre est disqualifié pour toute la durée du tournoi. Il ne pourra être remplacé que dès le match suivant.
13. Le FC Grand-Lancy Poste décline toute responsabilité en cas de vols et d'accidents.
14. Le Comité d'Organisation aura toute compétence pour trancher tous les cas non prévus par le présent règlement.