

## Règlement Futsal Swiss University Sports - Futsal Reglement Swiss University Sports

- **Généralités**

Le championnat universitaire suisse de futsal pour le titre de "Swiss University Champion" est disputé par des équipes de cinq joueurs (quatre joueurs de champ et un gardien). Le nombre de joueurs par équipe est limité à 14 joueurs, 2 jokers étant autorisés par le règlement de compétition de Swiss University Sports.

Le jeu se joue avec un ballond de futsal standard sur un terrain de handball avec des buts de 2x3m. La zone du gardien est marquée par le cercle de handball (6m).

### **Generelles**

Die Schweizer Hochschulmeisterschaft respektive Swiss University Championship im Futsal um den Titel "Swiss University Champion" wird mit 5 Spieler\*innen (vier Feldspieler\*innen und einem Torhüter) pro Team ausgetragen. Die Teamgrösse ist auf maximal 14 Personen limitiert, wobei 2 Joker gemäss der Wettkampfordnung von Swiss University Sports erlaubt sind. Gespielt wird mit einem Standard Futsal Ball auf einen Handballspielfeld mit Toren von 2x3m Grösse. Die Torhüterzone wird durch den Handballwurfkreis (6m) markiert.

- **Périodes / Dates**

Le tournoi aura lieu pendant le semestre d'automne, d'habitude fin novembre ou début décembre. Il n'y a pas de date de remplacement prévue.

### **Zeitraum / Daten**

Das Turnier findet während des Herbstsemester statt, normalerweise Ende November oder anfangs Dezember. Es ist kein Verschiebungsdatum vorgesehen.

- **Participation**

Toutes les universités et écoles polytechniques fédérales ainsi que les hautes écoles spécialisées (HES) sont autorisées à participer avec une équipe aux Swiss Universities Championships.

### **Teilnehmende**

Alle Universitäten und Eidgenössischen Technischen Hochschulen sowie Fachhochschulen sind mit einem Team zur Swiss Universities Championships zugelassen.

- **Mode**

- Le championnat universitaire suisse se déroule, en principe, sur une journée. Il se compose d'un tour de qualification et d'un tour final.
- La formation des groupes du tour qualificatif est faite par l'organisateur selon le nombre d'équipes inscrites, le nombre de terrains à disposition et en tenant compte du classement de l'année précédente.
- L'équipe mentionnée en premier sur le plan de match a la mise en jeu et joue sur le côté gauche, vu par l'arbitre de table.

### **Modus**

- Die Schweizer Hochschulmeisterschaft findet in der Regel an einem Tag statt. Das Turnier setzt sich aus einer Qualifikationsrunde und einer Finalrunde zusammen.
  - Die Gruppeneinteilung für die Qualifikationsrunde wird durch den Organisator vorgenommen unter Berücksichtigung der Anzahl der teilnehmenden Teams, der Anzahl der vorhandenen Spielfelder und der Klassierungen im Vorjahr.
  - Die erstgenannte Mannschaft auf dem Spielplan hat Anspiel und spielt vom Tischrichter aus gesehen auf der linken Seite.
- **Inscriptions**  
Les inscriptions doivent parvenir à l'organisateur avant la date limite définie et communiquée.  
**Einschreibungen**  
Einschreibungen müssen bis zum definierten und kommunizierten Anmeldeschluss beim Organisator eingetroffen sein.
  - **Plan de jeu**  
Le plan de jeu est envoyé aux équipes participantes environs dix jours avant le tournoi, sera soumis et accepté auparavant par le chef de discipline.  
**Spielplan**  
Der Spielplan wird zirka 10 Tage vor dem Turnier an die teilnehmenden Teams versendet. Er wird vorher vom Disziplinenchef gutgeheissen.
  - **Règles**
    - Nombre de joueurs: 1 gardien et 4 joueurs de champs; chaque équipe peut compter au maximum 14 joueurs.
    - Joker : 2 jokers selon le règlement de compétition de Swiss University Sports sont autorisés à participer par équipe.
    - Remplacements de joueurs: Les joueurs peuvent être remplacés devant le banc des joueurs dans la zone de remplacement. Si un remplaçant entre sur le terrain avant que le joueur à remplacer n'ait quitté le terrain, ou si un remplaçant n'entre pas sur le terrain par la zone de remplacement de sa propre équipe, les arbitres arrêteront le jeu (éventuellement pas immédiatement s'ils décident de l'avantage) et avertiront le joueur. Si les arbitres ont interrompu le jeu, celui-ci reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu. Si le remplaçant ou son équipe a commis une autre faute, le jeu reprend selon ce coup de sifflet.
    - Équipement: les protège-tibias sont obligatoires
    - Carton rouge: Le joueur est renvoyé pour la totalité du match. Son équipe joue en infériorité numérique pendant les deux minutes qui suivent la faute. Si l'équipe pénalisée prend un but, un autre joueur peut entrer sur le terrain.  
Sanctions supplémentaires : carton jaune-rouge = 1 match de

suspension, carton rouge direct = 1 match de suspension jusqu'à l'exclusion du tournoi.

- Hors-jeu: Il n'y a pas de règle d'hors-jeu
- Distance: Pour les coups francs directs et indirects, la touche et les pénalités, les joueurs adverses doivent spontanément respecter une distance de 5m. Au coup d'envoi, cette distance est de 3 mètres.
- La touche: La balle est remise en jeu avec le pied après qu'elle ait franchie la ligne de côté. La balle doit être immobile et sur la ligne. Il n'est pas possible de marquer un but directement avec une remise en jeu.
- Remise en jeu du gardien: Le coup d'envoi du but est toujours fait par le gardien. Il doit mettre la balle en jeu à l'aide de la main et il est permis de lancer la balle au-dessus de la ligne médiane. Il n'est pas possible de marquer un but directement après une remise en jeu de la main.
- La règle des 4 secondes: Pour les coups francs directs et indirects, le coup d'envoi, la remise en jeu du gardien, la touche, la passe en retrait au gardien dans son camp et pour les coups de pied de coin la balle doit être jouée en 4 secondes. L'arbitre montre les secondes restantes avec sa main.
- Fautes cumulées: Pour les trois premières fautes il y a une sanction avec un coup franc à l'endroit de la faute. L'arbitre siffle à partir de la 4<sup>ème</sup> faute un coup franc direct, sans mur sur la ligne de 10m. Le gardien doit respecter une distance de 5m (ne doit alors pas rester sur sa ligne de but). Le tireur peut essayer de marquer directement. Après le tir il n'est pas possible pour les autres joueurs de toucher la balle jusqu'à ce qu'elle soit touchée par le gardien adverse, par un poteau, par la barre transversale ou si elle sort du terrain.
- Penalty: Un coup franc après une faute dans la surface de réparation. Le penalty est tiré sur le point de penalty qui se trouve à 6m devant le but. Le gardien doit rester sur sa ligne de but.
- Règles spéciales pour le gardien de but: Le gardien provoque une faute qui mène à un coup Franc indirect pour l'équipe adverse si:
  - Toucher la balle avec la main dans la surface de réparation après qu'un co-équipier lui ait fait une passe.
  - Garder la balle, avec le pied ou la main dans sa moitié de terrain pendant plus de 4 secondes.
  - Toucher la balle une deuxième fois dans sa moitié de terrain alors qu'aucun adversaire l'ait touché avant.

### Regeln

- Anzahl Spielende: 1 Torhüter\*in und 4 Feldspieler\*innen auf dem Feld; pro Team können maximal 14 Spieler\*innen eingesetzt werden.
- Joker: 2 Joker gemäss der Wettkampfordnung von Swiss University Sports sind pro Team teilnahmeberechtigt.
- Auswechslungen: Spieler\*innen können vor der Ersatzbank innerhalb der Wechselzone «fliegend» eingewechselt werden. Wenn der

Auswechselfspieler das Spielfeld betritt, bevor der zu ersetzende Spieler das Spielfeld verlassen hat, oder ein Auswechselfspieler das Spielfeld nicht durch die Auswechselzone seines eigenen Teams betritt, unterbrechen die Schiedsrichter die Partie (möglicherweise nicht sofort, wenn sie auf Vorteil entscheiden) und verwarnt den Spieler.

Haben die Schiedsrichter die Partie unterbrochen, wird diese mit einem indirekten Freistoss für das gegnerische Team an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Wenn der Auswechselfspieler oder sein Team ein weiteres Vergehen begangen hat, wird das Spiel gemäss diesem Pfiff fortgesetzt.

- Ausrüstung: Schienbeinschoner sind obligatorisch zu tragen.
- Rote Karten: Der Spieler wird für die Dauer des Spiels ausgeschlossen. Sein Team spielt für die kommenden 2 Minuten in Unterzahl. Erhält die bestrafte Mannschaft in dieser Zeit ein Tor, kann ein anderer Spieler auf das Feld zurückkehren.  
Zusätzliche Sanktionen: gelb-rote Karte = 1 Spielsperre, direkte rote Karte = 1 Spielsperre bis Ausschluss vom Turnier.
- Offside: Es gibt keine Abseitsregel.
- Abstand: Bei direkten oder indirekten Freistössen, Einkick und Penaltys müssen die gegnerischen Spieler unaufgefordert einen Abstand von 5m einhalten. Beim Anspiel sind es 3m.
- Einkick: Der Ball wird nach überqueren der Seitenlinie mit dem Fuss per Kick-In ins Spiel gebracht. Der Ball muss zum Einkick auf der Linie ruhen. Aus einem Einkick kann direkt kein Tor erzielt werden.
- Abstoss: Der Abstoss wird stets durch den Torhüter ausgeführt. Dieser muss den Ball mit der Hand ins Spiel bringen. Der Ball darf dabei über die Mitte geworfen werden. Mit einem Abwurf kann kein Tor erzielt werden.
- 4-Sekunden Regel: Bei direkten oder indirekten Freistössen, Einkick, Torhüterausschuss, Torhüterrückpass in der eigenen Platzhälfte und Corner muss der Ball innerhalb von 4 Sekunden gespielt werden. Der Schiedsrichter zeigt die Sekunden mit der Hand an.
- Kumulierte Fouls: Das erste bis dritte Foul wird mit einem direkten Freistoss an Ort und Stelle bestraft. Ab dem 4. Foul wird stets ein direkter Freistoss ohne Mauer von der 10m Markierung gepfiffen. Der Torhüter hat dabei eine Distanz von 5 m einzuhalten (muss also nicht zwingend auf der Torlinie stehen bleiben). Der Schütze muss zwingend direkt versuchen ein Tor zu erzielen. Nach Ausführung des Freistosses darf kein Spieler den Ball berühren, bis dieser vom gegnerischen Torhüter berührt wurde, vom Torpfosten oder von der Querlatte abgeprallt ist oder das Spielfeld verlassen hat.
- Penalty: Ein Strafstoss wird nach einem Vergehen im Strafraum, welches einen direkten Freistoss zur Folge hätte, gepfiffen und vom Penaltypunkt (6m vor dem Tor) ausgeführt. Der Torhüter muss dabei auf der Grundlinie stehen.
- Spezielle Regeln für den Torhüter: Ein Torhüter verursacht einen indirekten Freistoss für das gegnerische Team, wenn er eines der folgenden vier Vergehen begeht:

- den Ball, den ihm ein Mitspieler mit dem Fuss absichtlich zugespielt hat, in seinem Strafraum mit der Hand berührt.
- den Ball in seiner Spielfeldhälfte länger als vier Sekunden mit der Hand oder dem Fuss kontrolliert.
- den Ball in seiner Spielfeldhälfte ein zweites Mal berührt, nachdem ihm dieser von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde und der Torhüter den Ball bereits gespielt hat, ohne dass dieser dazwischen von einem Gegner gespielt oder berührt wurde

- **Durée des matchs**

Tour de qualification et tour final: au moins 1x15 minutes plus 1x2 minutes de temps de jeu effectif (sans pause).

La durée d'un match dépend du nombre d'équipes participantes ainsi que du nombre de matchs à jouer au cours de la journée. L'organisateur détermine le mode et la durée des matchs du tour de qualification. En cas de match nul après le temps de jeu réglementaire, une prolongation de 3 minutes de temps de jeu effectif sera jouée lors des demi-finales et des finales. Si cela n'aboutit pas non plus à une décision, une séance de tirs au but sera organisée conformément au règlement de l'ASF (cinq tireurs par équipe).

**Spieldauer**

Qualifikationsrunde und Finalrunde: mindestens 1x15 Minuten plus 1x2 Minuten effektive Spielzeit (ohne Pause).

Die Dauer eines Spiels hängt von der Anzahl der teilnehmenden Teams sowie der Anzahl der während des Tages zu spielenden Matches ab. Der Organisator bestimmt den Modus und die Spieldauer der Qualifikationsrunde. Bei einem Unentschieden nach der regulären Spielzeit wird in den Halbfinal- und Finalspielen eine Verlängerung mit 3 Minuten effektiver Spielzeit durchgeführt. Sollte auch diese nicht zu einer Entscheidung führen, wird ein Penaltyschiessen nach Reglement des SFV durchgeführt (fünf Schützen pro Team).

- **Classement**

Victoire : 3 points

Match nul : 1 point

Défaite : 0 points

Dans le cas où deux ou plusieurs équipes ont gagnés le même nombre de points :

- Rencontre(s) directe(s)
- Différence de buts des rencontres directes
- Différence de buts
- Buts marqués
- Moins de points de fair-play :
  - Cartons rouges 3 points
  - Cartons jaunes : 1 point
- Tirage au sort

**Klassement**

Sieg: 3 Punkte

Unentschieden: 1 Punkt

Niederlage: 0 Punkte

Bei Punktegleichheit entscheiden folgende Kriterien:

- Direkte Begegnung(en)
  - Tordifferenz der direkten Begegnungen
  - Tordifferenz
  - Anzahl erzielte Tore
  - Weniger Fairplay-Punkte:
    - Rote Karten 3 Punkte
    - Gelbe Karten: 1 Punkt
  - Los
- 
- **Arbitres**  
Les arbitres seront désignés par l'organisateur. Seuls les arbitres de la SFV siffleront.  
**Schiedsrichter\*innen**  
*Die Schiedsrichter\*innen werden durch den Organisator bestimmt.  
Es werden ausschliesslich SFV Schiedsrichter\*innen pfeifen.*
  - **Divers**  
Les règles de l'ASF et Swiss University Sports font foi. C'est l'organisateur avec le chef de discipline, s'il est présent, qui règlent les problèmes non prévus par ce règlement. S'il y a des divergences entre la version allemande et française, la version allemande prend le dessus.  
**Verschiedenes**  
Die Regeln des Schweizerischen Fussballverbandes sowie von Swiss University Sports sind massgebend. Sollten Probleme auftreten, die durch dieses Reglement nicht abgedeckt sind, gilt die Entscheidung des Organitors und bei dessen Anwesenheit des Disziplinchefs. Bei Unstimmigkeiten zwischen der deutschen und der französischen Version, gilt im Zweifelsfalle stets die deutsche Version.