

FOOTBALL A 7, SEMESTRE DE PRINTEMPS

7-er Fussball, Frühlingssemester

1. Généralités

Le Championnat suisse de football du semestre d'été se dispute à 7 joueurs par équipe.

Generelles

Die Schweizer Hochschulmeisterschaft im Fussball wird mit 7 Spielern pro Mannschaft ausgetragen.

2. Périodes / Dates

Ce tournoi se déroule pendant le semestre de printemps, en principe durant le mois de mai éventuellement au début du mois de juin. Il faut prévoir une date de report au cas où les conditions météorologiques obligerait l'organisateur à renvoyer la compétition.

Zeitraum / Daten

Das Turnier findet während des Frühlingsemesters statt, normalerweise im Monat Mai oder anfangs Juni. Ein Verschiebungsdatum wird vorgesehen für den Fall, dass die Organisatoren das Turnier aufgrund schlechter Wetterbedingungen verschieben müssten.

3. Participation

Toutes les Universités et Ecoles polytechniques fédérales ainsi que les HES admises au sein de la FSSU.

Teilnehmer

Zum Turnier zugelassen sind alle Universitäten und Eidgenössischen Technischen Hochschulen sowie die durch den SHSV zugelassenen Fachhochschulen.

4. Mode

4.1. Le Championnat universitaire suisse se déroule sur **une seule journée**. Il se compose d'un tour de qualification et d'un tour final.

4.2. 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.

Modus

4.1. *Die Schweizer Hochschulmeisterschaft findet an einem Tag statt. Das Turnier setzt sich aus einer Qualifikationsrunde und einer Finalrunde zusammen.*

4.2. *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.*

5. Inscriptions

Elles doivent parvenir à l'organisateur 3 semaines avant la date du tournoi.

Einschreibungen

Einschreibungen müssen bis 3 Wochen vor dem Austragungsdatum beim Organisator eingetroffen sein.

6. Plan de jeu

Il est envoyé aux équipes participantes 2 semaines avant le tournoi. Il sera soumis et accepté auparavant par le chef de discipline.

Spielplan

Der Spielplan wird 2 Wochen vor dem Turnier an die teilnehmenden Mannschaften versendet. Er wird vorher vom Disziplinchef gutgeheissen.

7. Règles

- 7.1. Nombre de joueurs : 1 gardien et 6 joueurs de champ; chaque équipe peut compter au maximum 14 joueurs
- 7.2. Changement de joueurs : Les changements de joueurs se font librement depuis le banc des équipes. On ne peut pas avoir plus de 7 joueurs par équipe sur le terrain. L'équipe en situation de surnombre reçoit une pénalité de 2'. Le capitaine de l'équipe désigne le joueur qui doit sortir. Le jeu reprend par un coup franc indirect depuis la ligne médiane. Si l'équipe reçoit un but elle peut faire rentrer le joueur sorti.
- 7.3. Tous les joueurs doivent porter des protège-tibias.

Regeln

- 7.1. Anzahl Spieler: 1 Torhüter und 6 Feldspieler; pro Team können maximal 14 Spieler eingesetzt werden.
- 7.2. Spielerauswechslungen: Spieler können von der Spielerbank aus « fliegend » eingewechselt werden. Es dürfen sich nicht mehr als 7 Spieler pro Team auf dem Spielfeld befinden. Wenn sich ein Spieler zu viel auf dem Spielfeld befindet, erhält die betroffene Mannschaft eine 2-Minutenstrafe. Der Captain des Teams bestimmt den Spieler, der die Strafe absitzen muss. Das Spiel wird mit einem indirekten Freistoss von der Mittellinie aus wieder aufgenommen. Erhält die in Unterzahl spielende Mannschaft ein Tor, darf der ausgeschlossene Spieler auf das Spielfeld zurückkehren.
- 7.3. Alle Spieler müssen Schienbeinschoner tragen.

8. Joker

- 8.1. Selon le règlement des compétitions de Swiss University Sports 3 jokers sont autorisés à participer par équipe.

Joker

- 8.1. Gemäss der Wettkampfordnung von Swiss University Sports sind 3 Joker pro Team teilnahmeberechtigt.

9. Durée des matchs

Durée des matchs dépend du nombre d'équipes et du nombre de matchs à jouer durant la journée. L'organisateur décide de la formule et de la durée des matchs du tour qualificatif. Au total chaque équipe devrait jouer entre 120 à 150 minutes (inclus les finales).

Lors des demi-finales et finales, s'il y a égalité on procèdera à une série de tirs au but selon le règlement de l'ASF.

Spieldauer

Die Dauer eines Spiels hängt von der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften sowie der Anzahl der während des Tages zu spielenden Matches ab. Der Organisator bestimmt den Modus und die Spieldauer der Qualifikationsrunden-Spiele.

Je nach Anzahl von Mannschaften wird eine Dauer von 18 – 24 Minuten für die Qualifikations- und Finalspiele gespielt. Total sollte jede Mannschaft zwischen 120 – 150 Minuten spielen.

Bei einem Unentschieden nach der regulären Spielzeit wird in den Halbfinal- und Finalspielen wird ein Penaltyschiessen nach Reglement des SFV durchgeführt.

10. Zone du gardien

La zone du gardien (16m) est règlementée selon les prescriptions du football à 9 de l'ASF.

Torhüterzone

Die Torhüterzone (16m) : gemäss der Regeln des SFV 9-Fussball.

11. Buts

Phase de test pour le CUS 2024 à Fribourg, les buts sont couchés et ont la dimension suivante : 7.32 m x 2 m

Tore

Testphase für die SHM 2024 in Fribourg, die Tore sind gelegt und haben eine Grösse von 7.32 m x 2 m.

12. Surface de jeu

Le terrain de jeu est délimité latéralement par : d'un côté, la ligne médiane du grand terrain (standard) et de l'autre côté, la prolongation de la ligne des 5m du gardien de but (terrain standard). (Voir plan annexé)

Spielfeld

Das Spielfeld wird auf den Seiten durch die Mittellinie sowie die verlängerte 5m-Linie des grossen Standardspielfeldes begrenzt. (siehe Plan im Anhang)

13. Ballon de football standard

selon prescriptions ASF

Standard-Fussbälle

gemäss SFV Reglement

14. Mise en jeu du début

L'équipe mentionnée en premier sur le plan de match a la mise en jeu. L'autre équipe choisit le camp.

Anspiel

Die erstgenannte Mannschaft auf dem Spielplan hat Anspiel, das andere Team Platzwahl.

15. Règle du hors-jeu

La règle du hors-jeu est appliquée selon les règles de l'ASF.

Abseitsregel

Die Abseitsregel wird gemäss Regeln des SFV angewendet.

16. Pénalités; l'arbitre peut

Carton jaune :

Pénaliser une équipe en sortant un joueur pendant 2'. Pendant ce laps de temps, ce joueur ne peut pas être remplacé. Si elle reçoit un but, le joueur sorti peut rentrer sur le terrain. Une équipe ne peut pas jouer avec moins de 5 joueurs sur le terrain.

Carton rouge :

- expulser 1 joueur pour la durée du match. Ce joueur sera remplacé après 2'.
- expulser 1 joueur définitivement du tournoi, l'équipe joue le reste du match à 6 joueurs.
(Faute grossière / comportement non-adéquate !)

Strafen

Der Schiedsrichter kann:

- einen Spieler mit einer gelben Karte bestrafen:

Der Spieler wird für 2 Minuten vom Feld verwiesen. Während diesen 2 Minuten kann der entsprechende Spieler nicht ersetzt werden. Erhält die bestrafte Mannschaft in dieser Zeit ein Tor, kann der Spieler auf das Feld zurückkehren. Es müssen immer mindestens 5 Spieler einer Mannschaft auf dem Feld sein.

- einen Spieler mit einer roten Karte bestrafen:

- Der Spieler wird für die Dauer des Spiels ausgeschlossen. Der Spieler kann nach 2 Minuten durch einen anderen Spieler ersetzt werden.*
- Der Spieler wird für das ganze Turnier ausgeschlossen. Das Team muss das laufende Spiel mit 6 Spielern beenden. (Grobe Fouls und ausfälliges Verhalten!)*

17. Coup franc

Selon règles ASF, (direct et indirect). Le mur se situe à 5m du ballon.

Freistoss

Gemäss den Regeln des SFV (direkt und indirekt). Die Mauer muss einen Abstand von 5m zum Ball einhalten.

18. Penalty

Du point de penalty placé à 11 m du but.

Penalty

Ein Strafstoss wird vom Penaltypunkt (11 m vor dem Tor) ausgeführt.

19. Tacles

Autorisés, selon le règlement ASF.

Tackling

Erlaubt gemäss den Regeln des SFV.

20. Remise en jeu latérale

La balle est remise en jeu depuis la ligne de touche, à la main.

Outeinwurf

Der Ball wird von der Seitenlinie aus an jener Stelle von Hand eingeworfen, an welcher er das Spielfeld verlassen hat.

21. Dégagement du gardien

Si la balle est sortie le long de la ligne de but, le gardien la remet en jeu à la main ou au pied (au sol). Le gardien peut dégager par-dessus la ligne médiane.

Abstoss

Wenn der Ball das Spielfeld über die Torauslinie verlassen hat, wird er vom Torhüter entweder mit der Hand oder mit dem Fuss (Abstoss) wieder ins Spiel gebracht. Der Torhüter kann über die Mittellinie auswerfen oder kicken.

22. Corner

Selon règles normales du football à 11.

Eckball

Wird gemäss den SFV-Regeln im 11er-Fussball ausgeführt.

23. Passe au gardien

Selon règles normales du football à 11.

Rückpass zum Torhüter

Wird gemäss den SFV-Regeln im 11er-Fussball ausgeführt (der Torhüter darf den Ball nach einem Rückpass nicht mit den Händen aufnehmen).

24. Points

Victoire : 3 points
Nul: 1 point
Défaite : 0 point

Punkte

*Sieg : 3 Punkte
Unentschieden: 1 Punkt
Niederlage : 0 Punkte*

25. Classement

1. Points
2. Confrontation directe en cas d'égalité entre deux ou plusieurs équipes seulement.
3. Buts marqués
4. Différence de buts
5. Quotient
6. Tirage au sort (selon art. 6 du règlement de jeu de l'ASF, art. 1 – 4)

Klassement

1. Punkte
2. Direktbegegnung, nur wenn zwei oder mehrere Mannschaften punktgleich sind
3. Erzielte Tore
4. Tordifferenz
5. Quotient

26. Arbitres

Ils sont convoqués par l'organisateur (minimum 2^{ème} ligue)

Schiedsrichter

Die Schiedsrichter werden durch den Organisator bestimmt (mindestens 2. Liga).

27. Generalities

Les règles de l'ASF font foi.

Allgemeines

Die Regeln des Schweizerischen Fussballverbandes sind massgebend.

28. Divers

MEMBER
OF



Member

OFFICIAL
SPONSOR



Julius Bär

OFFICIAL
SUPPLIER



NATIONALER SPORTFÖRDERER



C'est l'organisateur avec le chef de discipline, s'il est présent, qui règlent les problèmes non prévus par ce règlement.

Verschiedenes

Sollten Probleme auftreten, die durch dieses Reglement nicht abgedeckt sind, gilt die Entscheidung des Organisations und des Disziplinen Chefs bei dessen Anwesenheit.

Fribourg, le 21 février 2024 / es