



# **REGLEMENT DE L'ACRAU TOURNOI**



- **UN MATCH**

4 joueurs (ses) + 1 GB

1 manche de 7 min (-9 ; -11), 8 min (-13 ; -15 ; -17)

A la fin de la manche, l'équipe qui a le plus de points remporte le match.

En phase finale (seulement pour les matchs éliminatoires), en cas d'égalité, les équipes sont départagées au « but en or »

- **COMMENT COMPTE-T-ON LES POINTS ?**

Un but marqué en Kung Fu vaut 2 points

Tout autre but vaut 1 point.

- **LE DRIBBLE**

**Dribble interdit**, sauf en catégorie -9 et -11 ans ou 1 dribble par joueur est « toléré »

- **COMMENT JOUE T'ON LES ENGAGEMENTS ?**

Les engagements se font par l'arbitre au centre du terrain, l'arbitre est libre d'innover.

- **COMMENT JOUE T'ON LES REMISES EN JEU ?**

Les remises en jeu après un but se font du gardien de but.

- **QUAND Y'A-T-IL FAUTE ?**

**En défense TOUT CONTACT EST INTERDIT.**

**La défense alignée à 6 mètres est interdite.**

Afin de préserver l'intégrité physique des joueurs, les **sorties de gardien sont strictement interdites.**

- **QUELLES SONT LES SANCTIONS ?**

Si faute (**car contacts interdits**) les jets francs se jouent à l'endroit de la faute.

Pour une faute commise à 6 m, le but est accordé.

**Toute infraction pour mauvais geste, anti jeu, sortie du GB, fautes graves, après un avertissement verbal de l'arbitre l'équipe sera sanctionnée d'1 but et la balle sera rendue à l'équipe lésée.**

- **« BUT EN OR »**

Entre deux au centre du terrain obligatoire, la première équipe qui marque gagne le match.

- **LES POINTS**

Victoire : 2pts

Nul : 1 pt

Défaite : 0 pt

Ce ne sont pas les championnats du Monde !!!!  
Éclatez-vous avec un état d'esprit exemplaire et festif.