

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

Nul : 0 pt

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