

NEYMAR JR'S FIVE RÈGLES DU JEU

1. 'BATTEZ-LES TOUS'
2. LE TERRAIN DE JEU
3. BUT
4. LE NOMBRE DE JOUEURS
5. L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS
6. LA BALLE
7. L'ARBITRE
8. LA DURÉE DU MATCH
9. LE DÉBUT ET LA RELANCE D'UN JEU
10. LA BALLE DANS ET HORS DU JEU – AVEC PANNEAUX
11. LA BALLE DANS ET HORS DU JEU – SANS PANNEAUX
12. FAUTES ET MAUVAISE CONDUITE
13. SANCTIONS DISCIPLINAIRES
14. COUPS FRANCS
15. PÉNALTY
16. BUT EN OR 1vs1
17. FORMAT DU TOURNOI
18. SANTÉ ET SÉCURITÉ
19. CODE DE CONDUITE

Le tournoi Neymar Jr's Five a ses propres règles spécifiques. Elles sont spécialement adaptées pour des règles de jeu spécifique au tournoi Neymar Jr's Five.

*Version 1.1 pour Neymar Jr's Five 2019 - Sujet à changer

1. 'BATTEZ-LES TOUS'

- . 1.1. Quand une équipe marque un but, l'équipe adverse perd un joueur.
- . 1.2. Le gagnant est l'équipe avec le plus de joueurs sur le terrain (buts) après 10 minutes ou si tous les joueurs sont éliminés. Si les deux équipes marquent le même nombre de buts, ou si aucun but n'est inscrit, le match est déclaré nul.

2. LE TERRAIN DE JEU

- . 2.1. Les matches peuvent être joués sur toutes les surfaces possibles comme l'herbe, terrain synthétique, en béton, cendrée, surface dure, etc. – avec panneaux ou sans panneaux.
- . 2.2. Le terrain du jeu est rectangulaire et délimité avec des lignes / panneaux. Les deux lignes les plus longues sont appelés ligne de touche. Les deux lignes les plus courtes sont les lignes de but. Le terrain est divisé en deux moitiés par la ligne médiane.
- . 2.3. La longueur de la ligne de touche est plus grande que la longueur de la ligne de but. **Longueur (ligne de touche)** : minimum 25m ; maximum 35m. **Largeur (ligne de but)** : minimum 15m ; maximum 21m.
- . 2.4. La zone de but est un demi-cercle d'un rayon de 2m à partir de chaque cage de but.
- . 2.5. Un point de pénalty se trouve au centre de la ligne médiane.
- . 2.6. Les buts sont placés au milieu de chaque panneau de but. Merci de vous référer à la règle 3 pour les dimensions des buts et des

panneaux de but.

- . 2.7. Le panneau des scores est placé le long de la ligne de touche, au milieu, à distance du terrain de jeu.
- . 2.8. Le banc des joueurs (banc des remplaçants) est placé sur le côté opposé au panneau des scores, sur le long et au milieu de la ligne de touche, à distance du terrain de jeu.

3. BUT

Le but est intégré dans le spécial et unique panneau de but.

- . 3.1. Un panneau de but est large de 4m et haut de 2m.
- . 3.2. Le but est découpé dans la partie basse du panneau de but et ses dimensions sont de 1,5m de large et 0,8m de haut.

4. LE NOMBRE DE JOUEURS

- . 4.1. Un match est joué entre deux équipes. Chaque équipe consiste en 5 joueurs, l'un d'entre eux doit être capitaine.
- . 4.2. Un match peut aussi être joué avec moins de 5 joueurs dans le cas où un joueur de l'équipe n'est pas en état de jouer (ex : blessure, maladie...).
- . 4.3. Chaque équipe peut enregistrer un total maximum de 7 joueurs (5 joueurs + 2 remplaçants).
- . 4.4. Pas de limitation de genres.
- . 4.5. Le Participant reconnaît être une personne physique de 16 ans d'âge ou plus vieux au moment du Tournoi et ne pas être né avant le 01.09.1992, et, si le Participant a moins de 18 ans, le Participant joue dans cette Promotion sur la supervision active d'un parent ou d'un tuteur légal (« Tuteur »), qui a lu et agréé avec ces termes en accord avec le Participant. Les personnes de moins de 16 ans ne sont pas autorisés à participer à ce Tournoi ou transmettre ou même soumettre leurs Données Personnelles (toute données en relation avec le Participant, comme ses coordonnées, réponses à

la Promotion et photos) à Red Bull. Le non-respect de la restriction d'âge entraînera l'expulsion de toute l'équipe du tournoi.

- . 4.6. Chaque équipe est autorisée à utiliser un maximum de 2 joueurs âgés de plus de 25 ans.
- . 4.7. Pas de gardien de but (aucun joueur n'a le droit de bloquer le but avec ses mains ni de rentrer à l'intérieur la zone de but).
- . 4.8. Quand un joueur d'une équipe marque un but, l'équipe adverse perd un joueur (« sorti du jeu »). Le joueur avec le plus petit numéro de dossard doit quitter le terrain en premier, suivi par le numéro de dossard deux, numéro de dossard trois, etc. Les joueurs sortis sont comme un 'trophée' pour l'équipe adverse et doivent s'asseoir du côté de l'adversaire vers le panneau des scores. Ils font partie de la ligne de score. Si un joueur est sorti, il n'a plus le droit de rentrer sur le terrain comme remplaçant.
- . 4.9. Si un remplacement est décidé, le joueur remplacé doit sortir du terrain et ensuite le nouveau joueur peut entrer sur le terrain. Pas de temps-mort pour les remplacements.

5. L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- . 5.1. Tous les joueurs sur le terrain doivent porter un dossard ou brassard numéroté de 1 à 5 – de la même couleur pour chaque coéquipier.
- . 5.2. Des chaussures appropriées sont plus que recommandés.

6. LA BALLE

6.1. Tous les matches sont joués avec une balle de futsal de taille 4 (63,5 - 66cm).

7. L'ARBITRE

7.1. Un arbitre par match sur le terrain.

7.2. Les décisions de l'arbitre, au regard des faits connectés avec le jeu, sont finales.

8. LA DURÉE D'UN MATCH

- . 8.1. Un match dure au maximum 10 minutes chronométrés.
- . 8.2. L'horloge ne doit être arrêté pour aucune raison ; les pauses ne sont pas autorisées dans le Neymar Jr's Five.
- . 8.3. Dans le cas d'une blessure sévère, le match peut être arrêté.

9. DÉBUT ET RELANCE D'UN MATCH

- . 9.1. Un lancer de pièce est fait pour déterminer à qui revient l'engagement.
- . 9.2. Un coup d'envoi est une façon de commencer ou de recommencer au début du jeu ou après qu'un but ait été inscrit. Après qu'une équipe marque un but, l'autre équipe prend l'engagement.
Engagement :
 - 9.2.1. Tous les joueurs doivent être dans leur moitié de terrain.
 - 9.2.2. Les joueurs de l'équipe adverse à celle qui engage doivent être au moins à 2m du centre du cercle de la balle jusqu'à ce qu'elle soit jouée.
 - 9.2.3. La balle doit être arrêtée au point central.
 - 9.2.4. L'arbitre donne le signal.
 - 9.2.5. La balle est jouée quand elle est frappée et qu'elle va vers l'arrière.
 - 9.2.6. Celui qui engage ne doit pas retoucher la balle tant qu'un autre joueur ne l'a pas touché.
 - 9.2.7. S'il ne reste qu'un joueur, il a le droit de dribblé ou de tirer dès l'engagement.

9.2.8. Dans le cas où la procédure d'engagement n'est pas respectée, l'engagement doit être rejoué.

9.3. Une balle tombée est une méthode pour recommencer le jeu quand, pendant que la balle est toujours en jeu, l'arbitre est obligé d'arrêter le jeu pour toute raison qui n'est pas mentionnée ailleurs dans les règles du jeu. L'arbitre lâche la balle à l'endroit où le jeu s'est arrêté. Le jeu redémarre quand la balle touche le sol.

10. LA BALLE DANS ET HORS DU JEU – AVEC PANNEAUX

La balle est hors du jeu quand :

- elle a complètement dépassé les panneaux à côté des panneaux de but ou les panneaux sur les côtés, en l'air.
- la balle reste immobile dans la zone de but et personne ne peut la frapper sans entrer dans la zone de but.
- l'arbitre a stoppé le match. Si la balle a dépassé les panneaux à côté des panneaux de but, le match continue soit avec un corner ou un dégagement.

10.1. Corner :

10.1.1. Un corner est accordé quand la balle passe complètement au-dessus des panneaux en bordure du panneau de but, en ayant touché au moins un joueur de l'équipe adverse.

10.1.2. La balle doit être placée dans le coin le plus proche où la balle est passée au-dessus des panneaux.

10.1.3. Les adversaires doivent rester à au moins 2m du corner jusqu'à ce que la balle soit jouée.

10.1.4. Un joueur de l'équipe qui attaque doit frapper la balle.

10.1.5. Celui qui frappe ne peut pas rejouer la balle tant qu'un autre joueur ne l'a pas touché.

10.1.6. Un but peut être marqué directement depuis un corner.

10.1.7. S'il ne reste qu'un joueur, il a le droit de dribbler depuis le corner.

10.1.8. Dans le cas où la procédure ne serait pas respectée pendant le

corner, le corner est rejoué.

10.2. **Dégagement :**

10.2.1. Un dégagement est accordé quand toute la balle passe au-dessus des panneaux délimitant le terrain, en ayant touché au moins un des joueurs de l'équipe qui attaque.

10.2.2. Un joueur de l'équipe qui défend frappe la balle depuis l'endroit qu'il souhaite devant les panneaux vers son but.

10.2.3 Celui qui frappe ne doit pas rejouer la balle tant qu'un autre joueur ne l'a pas touché.

10.2.4. Les adversaires restent dans leur moitié de terrain.

10.2.5. Un but peut être marqué directement depuis un dégagement.

10.2.6. Si il ne reste qu'un joueur il a le droit de dribbler depuis le dégagement.

10.2.7. Dans le cas où la procédure pour le dégagement ne serait pas suivie, le dégagement doit être rejoué.

Si la balle passe au-delà d'un panneau sur la ligne de touche, le match continue avec une touche au pied.

10.3. **Touche au pied :**

10.3.1. Une touche au pied est accordée aux adversaires du joueur qui a touché la balle en dernier quand toute la balle passe au-delà d'un panneau latéral.

10.3.2. La balle est frappée devant le point où elle est sortie.

10.3.3. Tous les adversaires doivent se tenir à une distance de 2m minimum.

10.3.4. Celui qui frappe ne doit pas rejouer la balle tant qu'un autre joueur ne l'a pas touché.

10.3.5. Un but ne peut pas être inscrit directement depuis une touche au pied.

10.3.6. S'il ne reste qu'un joueur il a le droit de dribbler ou frapper depuis la touche au pied – un but peut être inscrit directement dans ce cas.

10.3.7. Dans le cas où la procédure de la touche au pied n'est pas respectée, la touche au pied est rejouée.

10.4. Si la balle reste immobile dans la zone de but et qu'aucun joueur ne peut la frapper sans entrer dans la zone, le match continue avec la balle relâchée depuis la ligne médiane. La balle est en jeu dans toutes

les autres fois, ce qui comprend, quand elle rebondit sur les panneaux de but ou l'arbitre et qu'elle reste dans le terrain de jeu.

11. LA BALLE DANS ET HORS DU JEU – SANS PANNEAUX

La balle n'est plus en jeu quand :

elle a complètement dépassée la ligne de but ou touché la ligne de touche que ce soit sur le sol ou en l'air.

la balle reste immobile dans la zone de but sans qu'un joueur ne puisse la frapper sans rentrer dans cette zone.

Le jeu a été arrêté par l'arbitre. Si la balle passe la ligne de but, le match continue soit avec un corner soit un dégagement.

11.1. Corner :

11.1.1. Un corner est accordé quand toute la balle passe au-delà de la ligne de but, en ayant touché au moins un joueur de l'équipe qui défend.

11.1.3. La balle doit être placée dans le coin le plus proche d'où la balle a franchi la ligne de but.

11.1.4. Les adversaires doivent se tenir à 2m de distance du corner au moment avant que la balle soit remise en jeu.

11.1.5. La balle doit être frappée par un joueur de l'équipe qui attaque.

11.1.6. Celui qui frappe ne peut pas rejouer la balle tant qu'un autre joueur ne l'a pas touché.

11.1.7. Un but peut être inscrit directement depuis un corner.

11.1.8. S'il ne reste plus qu'un seul joueur, il a le droit de dribbler depuis le point de corner.

11.1.9. Dans le cas où la procédure ne serait pas respectée, le corner est rejoué.

11.2. Dégagement :

11.2.1. Un dégagement est accordé quand toute la balle passe par-dessus la ligne de but, en ayant touché en dernier un joueur de l'équipe qui attaque.

11.2.2. La balle est tirée de n'importe quel point de la ligne de but par le joueur de l'équipe qui défend.

11.2.3. Celui qui frappe ne doit pas rejouer la balle tant qu'un autre joueur ne l'a pas touché.

11.2.4. Les adversaires doivent rester dans leur moitié de terrain.

11.2.5. Un but peut être marqué depuis un dégagement.

11.2.6. S'il ne reste plus qu'un joueur il est autorisé à dribblé depuis son dégagement.

11.2.7. Dans le cas où la procédure ne serait pas respectée, le dégagement est rejoué.

11.2.8. Si la balle passe la ligne de touche, le match continue avec une touche au pied.

11.3. Touche au pied :

11.3.1. Une touche au pied est accordée aux adversaires du joueur qui l'a touché en dernier, quand toute la balle a dépassé la ligne de touche.

11.3.2. La balle est tirée depuis la ligne de touche depuis le point où elle a quitté le terrain de jeu.

11.3.3. Tous les adversaires doivent se tenir au moins à 2m de distance du point où la touche au pied est tirée.

11.3.4. Celui qui frappe ne peut pas retoucher la balle tant qu'un autre joueur ne l'a pas retouché.

11.3.5. Un but ne peut pas être inscrit directement depuis une touche au pied.

11.3.6. S'il ne reste qu'un joueur il a le droit de dribbler ou de frapper depuis le point de touche – un but, dans ce cas, peut être marqué directement.

11.3.7. Dans le cas où la procédure de la touche au pied n'est pas respectée, la touche au pied est rejouée.

11.4. Si la balle reste immobile dans la zone de but et qu'aucun joueur ne peut la frapper sans rentrer dans la zone de but, le match continue avec la balle relâchée depuis la ligne médiane.

12. FAUTES ET MAUVAISE CONDUITE

12.1. Un coup franc est accordé à l'équipe adverse si un joueur commet n'importe quel type de fautes dans la manière considéré par l'arbitre comme dangereux, imprudent ou usant d'une force excessive :

12.1.1. Coups de pied ou tentative de coups de pied sur un adversaire.

12.1.2. Sauts sur un adversaire.

12.1.3. Coups ou tentative de coups sur un adversaire.

12.1.4. Pousser un adversaire.

12.1.5. Tacles glissés sur un adversaire.

12.1.6. Faire trébucher ou tenter de faire tomber un adversaire.

12.1.7. Retenir un adversaire.

12.1.8. Cracher sur un adversaire.

12.1.9. Retenir la balle délibérément.

12.1.10. Un joueur a les deux mains sur un panneau latéral.

12.2. Il n'est pas permis de bloquer le but avec les mains ni d'entrer dans la zone de but.

12.2.1. Si un défenseur entre dans la zone de but pour bloquer un but ou un tir, un pénalty est accordé.

12.2.2. Si un attaquant entre dans la zone pour marquer un but, l'équipe qui défend aura droit à un coup franc devant cette zone ou joue l'avantage.

12.2.3. Si les joueurs des deux équipes entrent dans la zone de but, le jeu reprend depuis la ligne médiane où la balle est relâchée ou la règle de l'avantage est appliquée.

13. SANCTIONS DISCIPLINAIRES

13.1. Carton Jaune

13.1.1. Le carton jaune est utilisé pour communiquer que le joueur, remplaçant ou joueur remplaçant a été averti.

13.1.2. Un joueur est averti et prend un carton jaune s'il commet l'une des fautes suivantes :

13.1.2.1. Comportement antisportif

13.1.2.2. Contestation par mots ou action

13.1.2.3. Infraction persistante aux Règles du Jeu.

13.1.2.4. Retarder la relance du jeu

13.1.2.5. Non-respect de la distance requise quand le jeu est relancé avec un corner, un dégagement, un coup franc ou une touche au pied.

13.1.2.6. Délibérément envoyer la balle hors des limites du terrain.

13.2. Carton rouge

13.2.1. Le carton rouge est utilisé pour avertir qu'un joueur, remplaçant ou joueur remplaçant est expulsé.

13.2.1.1. Le joueur, remplaçant ou joueur remplaçant est expulsé si il commet l'une des fautes suivantes :

13.2.1.2. Faute grave dans le jeu

13.2.1.3. Comportement violent

13.2.1.4. Cracher sur un adversaire ou toute autre personne

13.2.1.5. Refuser le but marqué par l'équipe adverse ou déplacer la balle pour masquer un but évident.

13.2.1.6. Empêcher un but évident d'un joueur en direction du but par une faute punissable d'un coup franc ou d'un pénalty.

13.2.1.7. Utiliser un langage ou des gestes offensants, insultants ou abusifs.

13.2.1.8. Recevoir un deuxième avertissement dans le même match.

13.2.1.9. Un carton rouge est considéré comme un but contre l'équipe qui a fauté. Le joueur en cause doit quitter le terrain et doit rester assis du côté de l'équipe adverse vers le panneau des scores. Le jeu reprend avec un coup franc pour l'équipe qui a perdu un joueur du au carton rouge.

13.2.1.10. Dans le cas où un joueur prend un carton rouge après le sifflet final, le joueur en question est suspendu pour les deux matches suivants.

13.2.1.11. Le Directeur du Tournoi a l'autorité de disqualifier n'importe quelle équipe ou joueur à n'importe quel moment du tournoi pour des fautes graves, que ce soit sur le terrain ou en dehors. Ces fautes sont au jugement du directeur du tournoi.

14. COUPS FRANCS

14.1. Un coup franc est joué de l'endroit où la faute a été commise.

14.2. La balle doit être stationnaire quand le coup franc est pris et le joueur qui le joue ne doit pas retoucher la balle tant qu'un autre joueur ne l'a pas touché.

14.3. S'il ne reste qu'un joueur, il a le choix de dribbler ou de frapper le coup franc.

14.4. Si le coup franc est frappé directement dans le but des adversaires, le but est accordé.

14.5. Si le coup franc est tiré directement dans le but de sa propre équipe, un corner est accordé à l'équipe adverse. Si la balle touche par la suite un autre joueur de l'équipe avant de rentrer dans le but de l'équipe qui joue le coup franc, alors le but est accordé.

14.6. Tous les adversaires doivent se tenir à au moins 2m de la balle.

14.7. La balle est en jeu quand elle est frappée et en mouvement.

14.8. Dans le cas où la procédure du coup franc ne serait pas respectée, le coup franc est rejoué.

14.9. Un coup franc peut être joué sans le signal de l'arbitre. Si le coup franc est joué après une interruption plus longue (par exemple : carton jaune, carton rouge, blessure grave ou tout autre chose qui pourrait perturber le match) le coup franc doit être tiré après le signal de l'arbitre.

15. LE PÉNALTY

15.1. Le joueur doit exécuter le pénalty depuis le point central. Il n'y a pas de gardien dans le but adverse.

15.2. Tous les joueurs des deux équipes doivent se trouver derrière le tireur du pénalty. Le jeu reprend après que la balle ait été jouée.

15.3. La balle doit être stationnaire quand le pénalty est tiré et le tireur ne pas toucher la balle tant qu'un autre joueur ne l'a pas retouché.

15.4. Dans le cas où la procédure du pénalty ne serait pas respectée, le pénalty est rejoué.

16. BUT EN OR 1vs1

16.1. Le But en Or 1vs 1 s'appliquera uniquement dans les deuxièmes phases de qualification « Knock Out ». Un joueur de chaque équipe joue l'un contre l'autre (1vs1) jusqu'à ce qu'un but soit marqué. Le jeu commence avec la balle relâchée au milieu du cercle central. La balle doit rebondir au sol avant d'être jouée. Si une équipe marque un but, le jeu est terminé – « But en Or ».

16.2. Si un joueur empêche une opportunité évidente de but d'une

manière dangereuse, un pénalty sera accordé.

17. FORMAT DU TOURNOI

17.1. Neymar Jr's Five 2019 sera joué selon le format suivant : be

1. Première Phase « Group Stage »
2. Deuxième Phase « Knock Out Stage »
3. Finale

17.2. Dans la première phase, les équipes victorieuses remportent 3 points, les perdants 0 point. Si le score/nombre de joueurs restant sur le terrain est égal après 10 minutes, les deux équipes prennent 1 point chacune. Il n'y a pas de séance de pénalty ou de But en Or 1vs1 dans la Première Phase.

17.3. Si deux équipes ou plus ont le même nombre de points à la fin de la première phase alors l'équipe victorieuse est celle avec la plus grande différence de buts. Si les équipes sont toujours à égalité alors l'équipe qui a inscrit le plus de but l'emporte. Si les équipes sont toujours à égalité alors le résultat entre ces deux équipes compte comme décideur. Si les deux équipes sont toujours à égalité alors un But en Or 1vs1 déterminera le vainqueur.

17.4. Si le score/joueurs restant sur le terrain est égal après 10 minutes dans la Deuxième Phase alors un But en Or 1vs1 décide qui passera au prochain tour.

18. SANTÉ ET SÉCURITÉ

18.1. La santé et la sécurité de toutes les personnes dans l'enceinte du terrain de jeu est d'une importance primordiale pour le Neymar Jr's Five. Dans le cas où des circonstances menaçantes, que ce soit avéré ou perçue, vient à l'attention de l'organisateur (incluant les conditions météorologiques, des invasions de terrain, des actes de Dieu, etc.), alors les joueurs et les officiels se verront demander de quitter immédiatement le terrain d'une manière sécurisée et ordonnée et seront relocalisés dans une zone protégée et à l'abri (tout dépend de la menace) en attendant le passage ou la résolution de la menace ou du risque soit acceptable pour l'organisateur, l'arbitre, le chef de l'autorité de terrain concerné, le chef

des forces de sécurité et/ou de police, selon ce que les circonstances peuvent exiger.

19. CODE DE CONDUITE

19.1. Tous les joueurs sont attendus d'observer le code de conduite édictée au-dessus et se comportent de façon professionnelle et respectueuse.

19.2. De mauvais comportements graves peuvent conduire à une expulsion du tournoi pour toute l'équipe. Ces mauvais comportements restent au jugement du directeur du tournoi.