

Règlement Footfest 2016-17

1. Les joueurs :

1.1 Nombre de joueurs :

- Toute équipe peut inscrire un maximum de 14 joueurs.
- Tout joueur ne peut faire partie que d'une seule équipe **durant toute la durée du tournoi**. Le tournoi comprend les tours de qualifications **et** la phase finale.
- Le noyau officiel des joueurs, remis à l'inscription, ne peut être modifié durant le tournoi. Exception sera faite pour tout joueur blessé gravement (certificat médical) et sur autorisation du Comité compétent.
- La partie sera jouée par deux équipes (mixité autorisée) comprenant chacune un maximum de :
 - o Footfest Seniors : 6 joueurs dont l'un doit être gardien de but
 - o Footfest Juniors : 7 joueurs dont l'un doit être gardien de but.
- Chaque équipe doit comprendre 2 filles sur le terrain et cela durant toute la durée du match. En cas d'impossibilité de changement d'une joueuse (quel que soit le motif), le jeu se poursuivra mais l'équipe ne pourra en aucun cas remplacer une joueuse par un joueur.
- Pour débiter une rencontre, chaque équipe doit comporter sur le terrain au minimum :
 - o Footfest Seniors : 5 joueurs dont une fille
 - o Footfest Juniors : 6 joueurs dont une fille.
- Si dans les 10 minutes après l'heure prévue officiellement, une équipe en défaut ne compte pas ses 5 ou 6 joueurs exigés, le match ne peut avoir lieu et sera donc arrêté.
- Le Comité compétent examinera le cas (raisons de l'absence des joueurs) et fera part de sa décision (forfait général, perte du match, sanctions... etc.).
- La rencontre doit être arrêtée si l'une des deux équipes est réduite à moins de
 - o Footfest Seniors : 4 joueurs
 - o Footfest Juniors : 5 joueurs.
- Toute équipe absente (forfait) à un match sans avoir prévenu le Comité compétent, au moins une semaine à l'avance, sera exclue définitivement du tournoi. En outre, tous les joueurs du noyau officiel seront interdits d'inscription l'année suivante. Une victoire par forfait (5-0) sera attribuée à toutes les équipes faisant partie du groupe.

1.2 Mode de remplacement :

- Les remplaçants restent le long du terrain, près de la ligne médiane et du côté où évolue leur équipe et ne peuvent en aucun cas se placer derrière la ligne de but.
- Les remplaçants peuvent entrer au jeu sans demander l'autorisation de l'arbitre en respectant les dispositions suivantes :
 - o Le remplacement doit se faire au milieu du terrain.
 - o Le joueur remplaçant doit attendre que le remplacé l'ait touché pour pouvoir prendre part au jeu.
- Seul le gardien doit obligatoirement attendre un arrêt de jeu et avertir l'arbitre pour pouvoir réaliser un changement.

- Si le remplacement n'est pas correct, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, soit à l'endroit de la faute, soit à l'endroit où se trouvait le ballon (choix en faveur de l'équipe lésée).
- Si un remplaçant pénètre sur le terrain pour un autre motif qu'un remplacement (félicitations pour un but, réclamations,...etc.), le jeu doit être interrompu immédiatement et ce joueur sera sanctionné.

2. Coach :

Certains parents prennent l'équipe de leur enfant en charge pour leur entraînement, leurs repas,... Ce rôle de coach ne doit en aucun cas intervenir sur le terrain où la discrétion est de rigueur. Toute substitution à la fonction ou à l'autorité de l'arbitre sera sanctionnée.

Il est demandé aux parents de rester fair-play en toute circonstance et de montrer l'exemple en évitant toute attitude négative vis-à-vis des décisions arbitrales.

3. Calendrier et reports :

- Le calendrier des matches en vigueur sera affiché sur www.woluweparents.org et sera envoyé par e-mail aux capitaines hebdomadairement. Toute autre source d'information ne doit pas être prise en compte.
- En cas de modification du calendrier des matches, le capitaine recevra un e-mail contenant la nouvelle version de celui-ci.
- Des modifications du calendrier peuvent être apportées jusqu'au lundi précédent les prochaines rencontres.
- En cas de mauvais temps excessif, un match peut être reporté ou arrêté mais uniquement suivant la décision de l'arbitre.
- Les reports ne sont décidés que par le Comité compétent et peuvent survenir à tout moment en raison des conditions climatiques ou de l'état des terrains.

4. Equipement des joueurs :

- L'équipement se compose d'un maillot, d'un short ou d'un training, de bas de sport et de chaussures avec ou sans crampons en plastique. Les jambières sont conseillées.
- Le port d'objets dangereux tels que bracelets, montres, bagues proéminentes, chaînes de cou ou autres trop lâches, boucles d'oreille, etc. est interdit.
- Le gardien de but fera en sorte d'avoir un maillot différent de ses coéquipiers et de l'adversaire.
- La pratique d'un sport demande une tenue de sport correcte et appropriée. (pas de jean, pas de souliers, ...)
- Ces dispositions sont de rigueur pour toute la durée du match.

5. L'arbitre :

- Les pouvoirs de l'arbitre commencent dès son entrée sur le terrain de jeu et se terminent au coup de sifflet final. Ce fait ne l'empêche pas de déposer rapport au Comité compétent pour des faits qui se seraient produits avant ou après le match.
- L'arbitre est le maître absolu sur le terrain. Ses décisions, concernant des questions de faits se produisant pendant la rencontre, sont sans appel en ce qui concerne le résultat du match.
- L'arbitre a le pouvoir de suspendre, d'arrêter ou d'annuler définitivement la partie en raison d'éléments extérieurs, de conduite de spectateurs ou autres motifs.
- Seul l'arbitre fournit le ballon officiel du match, sauf précision de sa part.
- Il est de rigueur de :
 - Respecter la personne physique et morale de l'arbitre,
 - Saluer l'arbitre à la fin d'un match.

6. Durée de la partie :

- La partie comporte deux périodes de 20 minutes, séparées par une pause d'une durée de 2 à 5 minutes.
- Les arrêts de jeu classiques ne sont pas comptés. Seul l'arbitre a le pouvoir d'ajouter à la durée de chaque période le temps qu'il estimera avoir été perdu pour quelque motif que ce soit.
- L'arbitre doit arrêter définitivement la partie lorsqu'il estime que son déroulement normal est devenu impossible :
 - Nombre insuffisant de joueurs,
 - Envahissement de terrain,
 - Voie de fait sur arbitre,
 - Refus d'obtempérer à une exclusion,
 - Attitude répréhensible des joueurs, supporters et spectateurs
 - Autres circonstances déterminées par l'arbitre.

7. Ballon en jeu et hors du jeu :

- Le ballon est hors du jeu quand :
 - Il a **entièrement** (= tangente) dépassé une ligne de touche ou de but, soit à terre, soit en l'air.
 - L'arbitre a arrêté le jeu (au premier coup de sifflet).
- Le ballon est en jeu à tout autre moment, du commencement à la fin de la partie, y compris s'il touche l'arbitre et tant que l'arbitre n'a pas sifflé d'arrêt de jeu.
- En cas de contact de tout corps étranger (mis à part l'arbitre) avec le ballon durant la partie, le jeu doit être interrompu et repris au moyen d'une balle à terre.

8. But marqué :

- Un but est valablement marqué lorsque le ballon a **entièrement** dépassé la ligne de but.
- Un but ne peut être validé si le ballon a été touché par un corps étranger (objet, spectateur, ...) avant de pénétrer dans le but. L'arbitre n'est pas considéré comme corps étranger (sauf sur pénalty).
- En aucun cas un but ne peut être marqué de la main.
- Un but ne peut être marqué directement contre son camp (corner, pénalty).

9. Règles de jeu :

9.1 Mise en jeu :

- Le gagnant du toss a le choix, soit du ballon, soit du côté.
- Une mise en jeu ne peut se faire qu'après un coup de sifflet de l'arbitre.
- La mise en jeu (au début de chaque mi-temps ou après un but) se fait avec 2 joueurs où le premier fait une passe, **légèrement en avant**, vers le second.
- Le ballon est mis ou remis en jeu quand :
 - Il a parcouru, au minimum, une distance égale à sa circonférence (quand il a fait un tour complet).
 - Il a quitté la surface de réparation suite au dégagement du gardien après sortie de but.
- Une mise ou remise en jeu est à recommencer si elle n'a pu se faire correctement ou entièrement.
- Un pénalty peut se jouer de manière indirecte tant qu'il s'effectue vers l'avant.

9.2 Remise en jeu :

- Sur une sortie ou un coup franc, le ballon doit être **à l'arrêt**. Une distance de **5 mètres** doit être respectée par tout joueur adverse tant que le ballon n'a pas été remis en jeu. Si le joueur adverse ne respecte pas cette distance, il sera averti ou sanctionné.
- Un joueur bénéficie de maximum 5 secondes pour effectuer la remise en jeu. Passé ce délai, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.
- Une sortie se fait au sol. Elle équivaut à un coup franc indirect.
- Un corner équivaut à un coup franc direct.
- Une remise en jeu, un coup franc direct et indirect peuvent se jouer directement, sans l'accord de l'arbitre, sauf :
 - si le joueur demande à l'arbitre le respect des 5 mètres de distance,
 - si l'arbitre place le mur adverse à distance réglementaire,
 - si l'arbitre demande d'attendre le coup de sifflet.
- Une mise ou remise en jeu est à recommencer si elle n'a pu se faire correctement ou entièrement.

9.3 Fautes de jeu :

- Il est demandé aux joueurs de rester fair-play en toute circonstance.
- Les talonnades et roulades du ballon sont fautives si un joueur adverse se trouve à proximité et dans l'axe du mouvement du pied (appréciation de l'arbitre).
- Le jeu « à terre » est interdit (excepté le gardien de but dans sa surface ou quand en jouant de la sorte on ne prive aucunement l'adversaire de jouer le ballon) et sanctionné d'un coup franc direct.
- Toute faute avec ou sans contact, qu'elle soit volontaire ou involontaire, sera sanctionnée d'un coup franc direct.
- Tout contact est sanctionné par un coup franc direct, même si « on joue ou touche le ballon ».
- Il est rigoureusement interdit de faire un tackle, un sliding, de tirer le maillot, de jouer des bras ou des épaules ou de s'appuyer sur un joueur. Chacune de ces fautes équivaut à un coup franc direct et peut être sanctionnée d'un carton jaune ou rouge, suivant l'appréciation de l'arbitre.
- Toute faute sanctionnée par un coup franc direct dans la surface de réparation sera transformée par un pénalty en faveur de l'équipe adverse.

- Seul l'arbitre détermine s'il y a avantage ou non mais il peut toujours revenir à l'endroit de la faute si l'avantage accordé est directement perdu. A la fin de l'action, suite à un avantage, l'arbitre peut éventuellement (appréciation) sanctionner le joueur fautif.
- Lorsqu'un joueur conteste les décisions de l'arbitre ou ne respecte pas les règles du jeu, il recevra un avertissement solennel. **Un avertissement solennel adressé à un joueur est considéré comme un avertissement solennel adressé à tous les joueurs de cette équipe.** Si ce joueur ou tout autre joueur de l'équipe récidive, le joueur concerné sera sanctionné d'une carte jaune.
- Lorsqu'un joueur est exclu, il ne peut rester, avec son maillot de match, à proximité du terrain.
- Toute faute commise par le dernier défenseur sur un adversaire en situation entraînant une possibilité réelle (appréciation de l'arbitre) de but sera sanctionnée par une carte rouge.

9.4 Gardien de but :

Attention : cette règle est très importante et doit être lue et comprise par tous les joueurs

- Le gardien ne peut prendre le ballon en main que dans sa surface de réparation (rectangle plein).
- Le dégagement (suite à une sortie de but) se fait uniquement du pied.
- Le dégagement (quand le ballon est encore en jeu) se fait uniquement du pied. Quand le gardien bloque ou joue le ballon dans la surface de réparation, il ne bénéficie que de 5 secondes maximum pour faire sortir le ballon de cette surface de réparation (y compris par l'intermédiaire d'un joueur). S'il ne le fait pas, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse. Ce coup franc se fera sur la ligne de la surface de réparation, à l'endroit le plus proche de la faute.
- Dès que le gardien prend le ballon avec les mains, le joue et le fait sortir de la surface de réparation, il ne peut ensuite en aucun cas le reprendre ou le toucher dans cette surface à l'aide de ses mains (mais bien à l'aide du pied) sauf si, entre-temps, le ballon a été touché par un joueur adverse ou s'il est sorti des limites de jeu. En cas de contact non autorisé, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse, sur la limite de la surface du rectangle au point le plus proche de la faute.
- Un ballon remis volontairement en retrait (quelle que soit la partie du corps utilisée) par un partenaire au gardien ne peut être contrôlé par ce dernier que du pied excepté sur les remises en touche (sorties).
- Il ne peut plonger les pieds en avant ou balayer le ballon avec les jambes (avec contact avec le joueur adverse). Ces deux interventions sont considérées comme un tackle et sont sanctionnées d'un pénalty (si dans le rectangle) pour l'équipe adverse. Une sanction reste possible, sous appréciation de l'arbitre.

9.5 Suspensions :

- Les cartes jaunes sont additionnées au fil des matchs. Quand un joueur comptabilise une 2ème carte jaune, il est automatiquement suspendu pour le match suivant. Toute carte jaune reçue après cette suspension entraîne une nouvelle suspension d'un match.
- Une carte rouge directe entraîne automatiquement une réunion du Comité compétent pour évaluer la gravité et donc décider de la durée de la suspension éventuelle. Cette conséquence ne s'applique pas pour une carte rouge obtenue

par le cumul de 2 cartes jaunes durant le même match. Dans ce cas-ci, c'est la règle du cumul des cartes jaunes qui compte.

- Le cumul des cartes jaunes, obtenu durant les qualifications (éliminatoires), est effacé quand l'équipe passe au second tour (tour final). Cette règle ne s'applique qu'une seule fois et ne concerne que les cartes jaunes.

9.6 Pénalty:

- Le joueur doit attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour botter le pénalty.
- Le gardien doit avoir les deux pieds sur la ligne de but et ne peut s'avancer que lorsque le joueur a frappé le ballon.
- Tous les autres joueurs doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres du ballon et ne peuvent s'avancer que lorsque le joueur concerné a frappé le ballon.
- Toute infraction à l'une de ces règles entraîne le fait que l'arbitre doit laisser se terminer l'action :
 - Si celle-ci tourne en faveur de l'équipe dont un des joueurs est en infraction, l'arbitre fera recommencer le pénalty tout en ayant fait un avertissement solennel au joueur en défaut.
 - Si l'action se termine en défaveur de l'équipe dont un des joueurs est en infraction, l'arbitre ne fera pas recommencer le pénalty.
- Quand un match se termine sur un score d'égalité, une série de 5 tirs au but par équipe aura lieu. Cinq joueurs différents (dont 2 filles) tireront alternativement. Le capitaine précisera à l'arbitre l'ordre de tir de ses joueurs. Tous les autres joueurs se placeront dans le rond central. Si au bout de cette série, les équipes n'ont pu se départager, une séance d'un seul tir au but se fera en alternance jusqu'au premier départage. Pour ces éventuelles séances supplémentaires, il n'y a plus de contraintes quant au choix du joueur, même s'il a déjà participé à la première série de 5 tirs au but.

10. Éliminatoires :

- Une victoire rapporte 3 points à l'équipe victorieuse, un match nul 1 point à chaque équipe.
- Les règles de classement des équipes dans chaque groupe se feront dans l'ordre suivant :
 1. Total des points gagnés sur l'ensemble des matchs de équipes du groupe.
 2. En cas d'égalité les équipes qualifiées seront déterminées par :
 1. le résultat de la confrontation directe des deux équipes concernées
 2. le total de points gagnés dans les confrontations directes des équipes terminant en ordre utile pour le tour final.
 3. la meilleure différence de buts dans les confrontations directes de ces équipes concernées.
 3. Nombre de buts marqués dans les confrontations directes de ces équipes concernées.
 4. En cas d'égalité stricte persistante, un test-match ou un tirage au sort sera effectué en fonction des disponibilités horaires.
- Seront qualifiées pour la phase finale :
 - Footfest Seniors : Les 2 premières équipes de chaque groupe éliminatoire + les 2 meilleurs 3èmes sur l'ensemble des groupes

- Footfest Juniors : La première équipe de chaque groupe éliminatoire.
- Les deux meilleurs 3èmes seront déterminés selon les critères suivants :
 1. Total des points obtenus dans les confrontations entre les 3 premières équipes de chaque groupe
 2. Meilleure différence de buts dans les confrontations entre les 3 premières équipes de chaque groupe
 3. Nombre de buts marqués dans les confrontations entre les 3 premières équipes de chaque groupe
 4. En cas d'égalité stricte persistante, un test-match ou un tirage au sort sera effectué en fonction des disponibilités horaires

11. Fair Play :

- Jouer pour gagner mais accepter la défaite avec dignité.
- La victoire n'en est pas une si elle est obtenue en trichant, respecter les règles c'est aussi respecter l'autre.
- Éviter la méchanceté et les agressions dans mes actes, mes paroles ou mes écrits.
- Porter secours à tout sportif blessé ou dont la vie est en danger.
- Etre sincère et courageux en toutes circonstances.
- Quel que soit le sport, l'enjeu ou l'adversaire, chaque affrontement est un moment privilégié, une fête.
- La clef essentielle du sport est le respect, aussi bien des règles que de l'adversaire et de soi-même.
- Prendre soin du matériel qui est mis à notre disposition.

12. Réclamations et décisions :

Le Comité compétent est composé par les personnes suivantes : Messieurs Moretto et Simba.

En cas de problème ou de réclamation, il faut obligatoirement s'adresser au Comité compétent.

Seul le Comité compétent est habilité à prendre une décision ou admettre un changement concernant un fait dans le cadre du tournoi Interclasses.