

RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT et TOURNOI

L'activité Football du Club International vise à rassembler les joueurs, les entraîneurs, les arbitres et les parents autour d'un même but « DÉVELOPPER L'ESPRIT SPORTIF », d'où l'engagement de tous :

- à se respecter mutuellement
- à instaurer une complicité.
- à communiquer, à dialoguer.

La participation à notre activité implique l'acceptation de la charte du Fair-play (cf. point 11)
Le présent règlement régit l'organisation du championnat de football inter-sections du Lycée International et des collèges partenaires (le "Lycée" par la suite). Le championnat de football inter-sections est organisé tout au long de l'année scolaire. Les Tournois des Étoiles et Futures étoiles sont organisés en fin d'année scolaire. Les résultats du championnat n'ont aucune incidence sur une qualification à ces Tournois.

1. COMPOSITION DES ÉQUIPES

L'objectif premier est d'avoir une équipe par catégorie et par section. Le découpage en catégorie de « niveaux scolaires » et non d'âge comme dans les championnats officiels, doit permettre aux sections de constituer plus facilement des équipes.

En deuxième lieu, le Club existe pour permettre à un maximum de joueurs de participer à l'activité.

Un joueur doit être inscrit au Lycée International pour participer. Une dérogation d'un an peut être autorisée par le CS exceptionnellement pour les élèves étant partis de l'école depuis un an maximum.

a. Encadrement des équipes

Chaque section doit nommer un Coordinateur de Section. Ce responsable siège au Comité Sportif. Chaque Coordinateur de section doit nommer un responsable par catégorie, l'Entraîneur Principal. Les noms des Coordinateurs de Section et les Entraîneurs Principaux doivent être communiqués, avant le début du Championnat, au Comité Sportif.

Toute équipe engagée doit être encadrée pendant les matchs et les entraînements par au moins un entraîneur adulte, père ou mère d'un joueur, (un ancien élève majeur ou l'élève majeur du Lycée peut assister l'entraîneur) afin d'être à même de prendre toutes les décisions nécessaires (blessures, problème de comportement) et de communiquer avec l'ensemble des parents des joueurs.

Un élève d'une Section ne peut pas être entraîneur responsable d'une équipe.

b. Constitution des équipes

i. Équipe de Section

Chaque Section du Lycée International peut être représentée dans chaque catégorie par une équipe constituée de joueurs appartenant tous à cette Section. Pour constituer une équipe, un minimum de joueurs est requis:

Petits :

Poussins	(GS et CP)	10/12 joueurs (5 sur le terrain)
Benjamins	(CE1 et CE2)	10/12 joueurs (6 sur le terrain)
Minimes	(CM1 et CM2)	10/15 joueurs (8 sur le terrain)

Moyens:

Cadets (6^{ème} et 5^{ème}) 11/15 joueurs (8 sur le terrain)
Juniors (4^{ème} et 3^{ème}) 14/18 joueurs (11 sur le terrain)

Grands : (2^{nde}, 1^{ère} et Terminale) 14/18 joueurs (11 sur le terrain)

Un joueur ne peut pas choisir la Section avec laquelle il veut jouer. Les équipes et structures des Championnats seront constituées en fonction des effectifs au moment de la Réunion Coup d'Envoi.

ii. Cas d'une section ne pouvant pas constituer une équipe

Si une Section n'a pas suffisamment de joueurs pour inscrire une équipe, le CS, après avoir recueilli les souhaits des entraîneurs et joueurs, la regroupe avec les joueurs d'une autre section. Les demandes de composition des équipes doivent être adressées au responsable de section au Comité Sportif avant la Réunion Coup d'Envoi.

Le Comité Sportif a une vue globale des joueurs sans équipe et réalise les regroupements permettant à un maximum de joueurs de participer au championnat. Seul le CS peut décider de la composition finale des équipes.

Le regroupement des Sections peut varier d'une année sur l'autre.

iii. Inscription de deux équipes d'une même section dans une même catégorie.

Si une équipe dispose de suffisamment de joueurs pour constituer deux équipes, elle pourra dans la mesure où le calendrier le permet (disponibilité des stades, ...) en engager une deuxième.

Tout au long de la saison, les joueurs seront affectés à la même équipe.

Si des équipes ont trop de joueurs pour faire une équipe mais pas suffisamment pour en faire deux, une «équipe mixte intersections" pourra être constituée. Ce regroupement doit être validé par le Comité Sportif lors de la Réunion Coup d'Envoi qui aura lieu avant le début du Championnat.

iv. Inscription des joueurs.

Les équipes sont constituées pour toute une saison. Le transfert de joueurs entre équipes d'une même section n'est pas autorisé. Un joueur qui s'inscrit à l'activité s'engage à participer à l'ensemble des matchs. Pour préserver l'équité, un joueur ne peut pas participer seulement à certains matchs du championnat ou seulement au tournoi des Étoiles. De même un joueur peut s'inscrire en cours de championnat que s'il est arrivé en cours d'année au Lycée International avec l'autorisation du CS. En cas de manque d'effectif (dû à blessures ou départs) au cours de l'année, seul le CS peut autoriser des changements de composition d'équipe pour le Championnat ou les Tournois des Étoiles/Futures.

Pour être inscrit et donc pouvoir participer au championnat et être couvert par l'assurance du Club International, un joueur doit avoir fourni un certificat médical pour la pratique du football en compétition, être à jour de sa cotisation, et avoir fait valider son inscription par son représentant légal. Il est de la responsabilité des entraîneurs de s'assurer de la bonne inscription des joueurs. Les inscriptions se font sur le site internet de l'activité. Les équipes étant constituées par le Comité Sportif, une liste de chaque équipe et de ses entraîneurs sera disponible à l'ensemble des entraîneurs et coordinateurs, en début de saison.

v. Règles de sur/sous-classement

Toute demande de sur ou sous classement doit être motivée et présentée au Comité Sportif pour évaluation.

2. RÈGLES DU JEU

a. Les règles applicables sont les règles officielles du football de la FFF avec quelques adaptations. Se référer au document "Condensé de règles" pour un récapitulatif. Sauf mention contraire, les règles FFF sont appliquées

b. Effectif réduit

i. Réduction de l'effectif

Si une équipe ne dispose pas du nombre de joueurs suffisant, l'entraîneur peut demander à l'entraîneur de l'autre équipe que les deux équipes jouent avec 1 joueur en moins.

Dans les catégories "Petits", sur accord des coachs le jour du match, le nombre de joueurs sur le terrain peut-être augmenté ou diminué de 1 pour faire jouer plus de joueurs ou par principe de fair play si une équipe manque un joueur. Exemple : en benjamins, on peut jouer à 7 contre 7 ou 5 contre 5 sur accord des coachs le jour du match.

ii. Match perdu pour cause de sous-effectif.

Si une équipe se présente avec au plus 8 joueurs pour les Grands ou Juniors et au plus 6 joueurs pour les cadets et minimes, 4 joueurs en Benjamins 3 en poussins elle a match perdu (1 point), l'autre équipe ayant match gagné (4 points). Un match amical doit alors avoir lieu en mélangeant les joueurs.

c. Substitutions

Elles ne sont pas limitées en nombre. Un joueur peut entrer et sortir plusieurs fois après autorisation préalable de l'arbitre.

d. Durée des matchs

i. Poussins : 2 fois 15 minutes sur un terrain de 30m x 20m

ii. Benjamins : 2 fois 20 minutes sur un quart de terrain

iii. Minimes : 2 fois 25 minutes sur un demi-terrain

iii. Cadets : 2 fois 30 minutes sur un demi-terrain.

iv. Juniors : 2 fois 35 minutes avec 10 minutes de mi-temps.

v. Grands : 2 fois 40 minutes avec 10 minutes de mi-temps.

3. ARBITRAGE

L'arbitre central a toute autorité sur le match qu'il arbitre.

a. GRANDS :

i. un arbitre central officiel arbitrera les matchs. Une absence d'arbitre entraînera le report du match. Les équipes présentes joueront dans ce cas un match amical.

ii. Chaque équipe doit fournir un arbitre de touche.

b. MOYENS/PETITS :

Un arbitre officiel est nommé par le Comité Sportif, lycéen ayant suivi la formation adéquate. L'arbitre doit être respecté par tous et aidé par les coachs de chaque équipe.

Si aucun arbitre officiel n'est présent :

- i. chaque équipe fournira un arbitre par mi-temps.
- ii. En minimes et cadets, chaque équipe doit fournir un arbitre de touche.
- iii. L'arbitre est un des coachs connaisseur des règles de notre championnat. Il explique ses décisions aux joueurs. Il peut à tout moment discuter avec les coachs de chaque équipe en cas de litige sur une décision. Il ne peut pas faire de coaching à son équipe pendant l'arbitrage. Il doit donc déléguer cette fonction à un parent si pas de 2e coach pour l'équipe.

4. SANCTIONS

a. Arrêt du match : L'arbitre peut suspendre le match pour quelques minutes, ou l'arrêter à titre définitif, s'il juge que les conditions pour continuer ne sont pas remplies (état du terrain, comportement joueurs...). En cas d'arrêt du match avant la fin, le Comité Sportif Intersections présidé par le Responsable de l'Activité Football peut modifier le résultat du match par la suite et prendre des sanctions contre des joueurs, ou les équipes.

b. PETITS :

Remplacement temporaire. Dans les catégories «PETITS» et «MOYENS » dans un but pédagogique, l'arbitre peut, après en avoir averti le joueur et son entraîneur, demander un remplacement temporaire s'il juge que le comportement du joueur n'est pas conforme à notre charte, notamment en cas d'agressivité ou de contestation permanente.

c. GRANDS et MOYENS :

Avertissement/expulsion. Pour les catégorie GRANDS et MOYENS, la règle N°12 mentionnée dans « Les Lois du Jeu » sera strictement appliquée pour les AVERTISSEMENTS (cartons jaunes) et EXCLUSIONS (cartons rouges).
Fautes passibles d'avertissement :

Un joueur se voit infliger un carton jaune quand il :

- se rend coupable de comportement antisportif ;
- manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- enfreint avec persistance les Lois du Jeu ;
- retarde la reprise du jeu ;
- ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un corner, d'un coup franc ou d'une touche ;
- pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre ;
- quitte délibérément le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Un remplaçant ou un joueur remplacé se voit infliger un carton jaune s'il :

- se rend coupable de comportement antisportif ;
- manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;
- retarde la reprise du jeu.

Fautes passibles d'exclusion :

Un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé est exclu s'il

- commet une faute grossière ;
- adopte un comportement violent ;
- crache sur un adversaire ou sur toute autre personne ;
- empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) ;
- annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un penalty ;

- tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers ;
- reçoit un second avertissement au cours du même match. Tout joueur, remplaçant ou joueur remplacé ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique. En cas d'exclusion (carton rouge), l'équipe du joueur en question ne pourra pas le remplacer, elle continuera le match avec 10 joueurs.

d. Sanctions :

Les avertissements et exclusions seront consignés. Dans le cas d'un carton (jaune ou rouge), l'arbitre en fera un rapport au Responsable de l'activité :

- Dans le cas d'un premier carton jaune, le joueur sanctionné sortira du terrain pour 10 minutes, sans être remplacé, et son solde «cartons jaunes » sera augmenté par une.
- Dans le cas d'un deuxième carton jaune pour un même joueur, le joueur concerné sera suspendu pour le match suivant, et son solde «cartons jaunes » sera remis à zéro.
- Dans le cas d'un carton rouge, le joueur concerné sera suspendu pour le match suivant et son solde « carton rouges » sera remis à zéro. Le Responsable de l'activité le notifie à l'entraîneur et au Coordinateur de la Section concernée.

5. HORAIRES ET RETARDS

Le respect des horaires est impératif. Quand plusieurs matchs auront lieu à la suite sur le même terrain, le retard d'un match dû à une équipe ne pourra retarder le commencement des matchs suivants (sauf il n'y a pas de problème de disponibilité de terrain)

a. Grands et moyens.

Si le match démarre en retard, l'équipe qui était prête à jouer peut demander à l'arbitre au début du match que ce temps soit ou non décompté du match. Au-delà de 20 minutes, c'est un but pour l'équipe qui attend (si elle était prête à jouer). 30 minutes après le coup d'envoi prévu le match officiel peut-être annulé et l'équipe prête à jouer peut être déclarée vainqueur. Si une équipe ne se présente pas, elle a match perdu avec 0 point.

b. Petits.

Si le match démarre en retard, l'équipe qui était prête à jouer peut demander à l'arbitre au début du match que ce temps soit ou non décompté du match. Au-delà de 10 minutes, c'est un but pour l'équipe qui attend (si elle était prête à jouer). 20 minutes après le coup d'envoi prévu le match officiel peut-être annulé et l'équipe prête à jouer peut être déclarée vainqueur. Si une équipe ne se présente pas, elle a match perdu avec 0 point.

6. OCCUPATION DU TERRAIN PETITS (Championnats Poussins et Benjamins) :

Les entraîneurs et les remplaçants doivent prendre place sur la longueur du terrain côté buts du demi terrain.

OCCUPATION DU TERRAIN Championnat Minimes et Cadets

Les entraîneurs et les remplaçants doivent prendre place sur la longueur du terrain côté buts du grand terrain.

Dans le but de ne pas gêner le déroulement simultané des matchs, aucune personne ne doit stationner sur la ligne de milieu du grand terrain, qui constitue en même temps une ligne de touche aussi bien du petit terrain de gauche que de celui de droite. Dans tous les cas les parents spectateurs au match doivent se positionner derrière les mains courantes et jamais

sur le terrain. En effet les chaussures de ville, poussettes et autres objets étrangers au football abîment les terrains.

7. DECOMPTE DES POINTS/CLASSEMENT

a. Décompte des points

- Victoire = 4 points
- Match nul = 2 points
- Défaite/ Match perdu pour cause de sous-effectif = 1 point
- Forfait/ Match perdu pour cause de non respect du règlement : 0 point

b. Classement

Les équipes seront classées en fonction du nombre décroissant des points obtenus.

Le goal average n'est pas pris en compte.

En cas d'égalité entre 2 équipes, elles seront départagées par le résultat direct de la totalité de leurs confrontations, puis par le goal average particulier (résultat entre elles). En cas d'égalité et si besoin, un match de barrage aura lieu.

8. COMMUNICATION DES RÉSULTATS ET DES FAITS MARQUANTS

Ils seront communiqués par WhatsApp ou mail, avant dimanche minuit, par chaque entraîneur aux membres du Comité Sportif Responsable de la tenue des Résultats par Catégorie.

Les entraîneurs signaleront en même temps les faits marquants :

- a. Match joué à effectif réduit.
- b. Cartons jaunes ou rouges.
- c. Accidents, blessures qu'il y aura pu avoir au cours du match, afin de les consigner et de les déclarer à l'Assurance le cas échéant. Les résultats seront disponibles sur le site web du club.

En cas d'égalité entre 3 équipes ou plus, c'est le classement du mini-championnat à 3 qui prévaudra. Si cela met 2 équipes à égalité, on appliquera la règle prévue pour le cas d'une égalité à 2 équipes. Si l'égalité entre les 3 équipes est parfaite, le Goal-average à trois s'appliquera. Si l'égalité persiste, des matchs de barrage auront lieu selon un format à définir en fonction de la disponibilité des terrains.

9. TENUE DES JOUEURS

Les arbitres et entraîneurs s'assureront que l'équipement des joueurs ne représente pas un danger pour les autres joueurs ou pour le joueur lui-même. Pour chaque joueur d'une équipe, il est demandé un numéro unique. Les protège-tibias sont obligatoires.

Il est expressément interdit de jouer avec des chaînes, gourmettes, montres, boucles d'oreilles, plâtres à la main ou au bras, etc.

Concernant les lunettes, il est vivement recommandé aux joueurs de les retirer pour jouer et de jouer avec des lentilles de contact ou avec des lunettes sportives (souples et en plastique). Le cas échéant, les lunettes devront être attachées serrées derrière la tête.

Si un joueur souhaite jouer avec ses lunettes, il remettra à son entraîneur une décharge signée de ses parents dégageant la responsabilité du Club International et des entraîneurs en cas de blessures à cause du port de lunettes.

Les Entraîneurs - il est demandé qu'ils soient identifiés soit par le Polo, soit par la veste rouge de l'activité lors de sa présence sur les terrains avec son équipe.

10. LITIGES

Les litiges sont signalés dans un premier temps au responsable(s) de(s) Section(s) concerné(s) qui se charge(nt) de trouver un terrain d'entente et un consensus. Si le consensus n'est pas atteint, l'étape 1 de gestion des litiges est enclenchée.

Etape 1- Le cas est signalé au responsable d'activité, qui nomme un responsable du CS impartial pour démarrer une médiation ; cette personne réunit les informations et essaie d'arriver à un consensus. Si ce dernier n'est pas atteint, l'étape 2 de gestion des litiges est enclenchée.

Etape 2 - Si le médiateur du CS n'arrive pas à régler la situation, le responsable d'activité nomme un comité de trois personnes du CS, qui ne sont pas impliqués dans le conflit, afin de décider de la suite à donner.

Le médiateur initial reste dans le comité.

Version mise à jour Novembre 2019