

RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT ET DES TOURNOIS

L'Activité Football du Club International ("l'Activité") vise à rassembler les Joueurs du Lycée International et de ses écoles et collèges partenaires (le "Lycée"), les Entraîneurs, les Arbitres et les parents autour d'un même but, « Développer l'esprit sportif », d'où l'engagement de tous de :

- se respecter mutuellement ;
- instaurer une complicité ;
- communiquer et dialoguer.

La participation à l'Activité implique l'acceptation de la charte du Fair-play.

L'Activité est organisée par le Comité Sportif (le "CS"), composé d'un Coordinateur de Section (le "Coordinateur") par Section du Lycée, et sous la présidence d'un Président élu par le Club International parmi les Coordinateurs.

Le présent règlement a été adopté par le CS pour régir l'organisation du Championnat de football intersections du Lycée (le "Championnat") et des Tournois des étoiles et des futures étoiles (le ou les "Tournoi"). Le Championnat est organisé tout au long de l'année scolaire, la Saison. Les Tournois sont organisés en fin d'année scolaire. Les résultats du Championnat n'ont aucune incidence sur une qualification aux Tournois.

1. INSCRIPTION

Les inscriptions se font sur le site internet de l'Activité.

Un élève inscrit à l'Activité est un Joueur. Seul un Joueur peut participer au Championnat et au Tournoi.

Les conditions pour qu'un élève s'inscrive à l'Activité et soit Joueur sont :

- Etre inscrit au Lycée. Une dérogation d'un an peut être autorisée par le CS exceptionnellement pour les élèves étant partis de l'école depuis un an maximum et ayant moins de 18 ans ;
- Attester avoir répondu au questionnaire relatif à l'état de santé du sportif mineur qui se substitue au certificat médical ;
- Etre à jour de sa cotisation à l'Activité ;
- Avoir signé la Charte du Fair-play ;
- Avoir fait valider son inscription par son représentant légal.

Les Joueurs sont couverts par l'assurance du Club International dans le cadre de l'Activité.

Il est de la responsabilité des Entraîneurs de s'assurer de la bonne inscription des Joueurs et de ne laisser que des Joueurs participer à l'Activité.

2. COMPOSITION DES ÉQUIPES

Pour atteindre le but de l'Activité de « Développer l'esprit sportif », le CS a plusieurs objectifs en constituant les Équipes :

- 1) Avoir une Équipe par catégorie et par Section. Le découpage en catégorie par niveau scolaire et non par âge comme dans les championnats des ligues nationales, doit permettre aux Sections de constituer plus facilement des Équipes ;
- 2) Permettre à un maximum de Joueurs de participer à l'Activité ;
- 3) Éviter qu'une Équipe soit excessivement plus forte ou moins forte que les autres Équipes.

a. Encadrement des Équipes

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

Toute Équipe engagée doit être encadrée pendant les matchs et les entraînements par au moins un Entraîneur adulte, parent d'un Joueur de l'Activité 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. Le CS peut autoriser un parent d'un élève du Lycée qui n'est pas Joueur à être Entraîneur.

Les noms de tous les Entraîneurs doivent être communiqués par chaque Coordinateur au CS en début de Championnat et/ou dès que celui-ci ou celle-ci commence à assumer le rôle.

Un élève du Lycée ne peut pas être Entraîneur responsable d'une Équipe.

Un ancien élève majeur ou élève majeur du Lycée peut assister l'Entraîneur.

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 nombre minimum de Joueurs est requis :

Petits :

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

Moyens :

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

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

Un Joueur fait partie de l'Equipe ou d'une des Equipes représentant sa Section et ne peut ni choisir l'Equipe ni la Section avec laquelle il veut jouer. Les Équipes et structures des Championnats sont 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 constituer une équipe, le CS, après avoir recueilli les souhaits des Entraîneurs et des Joueurs, regroupent les Joueurs de cette Section avec ceux d'une ou plusieurs autre(s) Section(s) pour constituer une Équipe. Les demandes de composition des Équipes doivent être adressées à un Coordinateur avant la Réunion Coup d'Envoi pour que celui-ci les présente au CS. Le regroupement des Sections peut varier d'une année sur l'autre.

Le CS réalise les regroupements permettant à un maximum de Joueurs de participer au Championnat. Seul le CS peut décider de la composition finale des Équipes. Pour mieux faire respecter les principes de Fair-Play et équilibrer le Championnat, le CS peut faire évoluer la composition des Équipes en cours de Championnat.

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 et la disponibilité des stades le permettent en engager une deuxième en cherchant à ce que les deux Équipes soient équilibrées, le plus souvent en mélangeant les niveaux scolaires. Tout au long de la Saison, les Joueurs seront affectés à la même Équipe. Toutefois, si le CS constate un différentiel de niveau trop important au cours du Championnat, le CS pourra demander au responsable de Section de rééquilibrer les Équipes.

Si des Sections ont trop de Joueurs pour faire une Équipe mais pas suffisamment pour en faire deux, une Équipe mixte intersections pourra être constituée en cherchant à équilibrer la distribution des meilleurs Joueurs entre plusieurs Équipes. Ce regroupement doit être validé par le CS lors de la Réunion Coup d'Envoi qui aura lieu avant le début du Championnat. Si le CS constate un différentiel de niveau trop important au cours du Championnat, le CS pourra procéder à un remaniement des Équipes.

iv. Transfert et participation effective

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. 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 des blessures ou des départs) au cours de l'année, seul le CS peut autoriser des changements de composition d'Équipe pour le Championnat ou les Tournois.

v. Règles de sur/sous-classement

Toute demande de sur- ou sous-classement doit être motivée et présentée au CS pour que le CS puisse l'évaluer et décider ou non de l'accorder.

vi. Liste des Joueurs par Équipe

Le CS distribue aux Entraîneurs et Coordinateurs la liste des Équipes, de leurs Joueurs et de leurs Entraîneurs en début de Saison ; et, en cas de changements en cours de Saison, une liste modifiée.

3. RÈGLES DU JEU

a. Règles applicables

Les règles applicables sont les règles officielles du football de la FFF avec quelques adaptations ; sauf mention contraire, les règles FFF sont appliquées. Se référer au document "Condensé des règles du football intersections" pour un récapitulatif des règles et de leurs adaptations.

b. Effectif réduit

i. Réduction de l'effectif

Si une Équipe ne dispose pas d'un 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 Entraîneurs 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 Entraîneurs 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, 6 pour les Cadets ou Minimes, 4 Joueurs pour les Benjamins ou 3 pour les 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

Les substitutions se font sur arrêt de jeu après autorisation de l'Arbitre. Elles ne sont pas limitées en nombre toutefois chaque Entraîneur regroupera ses demandes de substitutions pour éviter trop de ruptures dans le jeu. Un même Joueur peut entrer et sortir plusieurs fois.

d. Durée des matchs et temps de jeu

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 sur terrain entier.

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

Au sein d'une même Équipe, l'entraîneur s'assurera de faire jouer tous ses Joueurs en les convoquant tous au cours de la Saison, au moins à tour de rôle, et de faire jouer tous les Joueurs convoqués un temps significatif.

4. ARBITRAGE

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

a. GRANDS et Juniors :

Un Arbitre central officiel arbitrera les matchs. L'absence d'arbitre officiel entraînera le report du match. Les Équipes présentes joueront dans ce cas un match amical.

Chaque Équipe doit fournir un arbitre de touche.

b. Cadets et PETITS :

Un arbitre officiel peut être nommé par le CS, parmi les lycéens du Lycée ayant suivi la formation adéquate. L'arbitre doit être respecté par tous et aidé par les Entraîneurs de chaque Équipe.

Si aucun arbitre officiel n'est présent, les Entraîneurs se mettent d'accord avant le match pour que :

i. chaque Équipe fournisse un arbitre central par mi-temps qui est un des Entraîneurs connaissant les règles de notre Championnat. Il explique ses décisions aux Joueurs. Il peut à tout moment discuter avec les Entraîneurs de chaque Équipe en cas de litige sur une décision. Les Équipes peuvent se mettre d'accord pour demander à un Entraîneur d'une autre Équipe d'arbitrer tout le match à leur place.

ii. lorsqu'il arbitre, l'Entraîneur ne peut pas faire de coaching à son Équipe. Il doit donc déléguer cette fonction à un autre Entraîneur et, en l'absence d'un autre Entraîneur, à un parent.

iii. chaque Entraîneur désigne un juge de touche qui aide à identifier les hors-jeu dans la moitié de terrain de son Équipe et les sorties sur toute la ligne de touche et la ligne de but de son côté.

5. 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 de Joueurs...). En cas d'arrêt du match avant la fin, le CS présidé par le Président de l'Activité 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 ; 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 :

Pour les catégories 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) si le match est arbitré par un arbitre officiel.

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 Joueur qui n'est pas sur le terrain (remplaçant ou 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.

Outre le cas de deux cartons jaunes successifs au cours d'un même match (article d), un Joueur sur le terrain ou non se voit infliger un carton rouge 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.

Les avertissements et exclusions ne sont pas appliqués en l'absence d'arbitre officiel. En cas de faute que l'arbitre central non officiel estime mériter un avertissement ou une exclusion, il revient à l'Entraîneur du Joueur de remplacer temporairement ou définitivement le Joueur fautif spontanément. Si l'Entraîneur ne remplace pas son Joueur, l'arbitre peut exiger de l'Entraîneur de remplacer temporairement le Joueur fautif de son Équipe.

d. Sanctions :

En cas d'arbitrage assuré par un arbitre officiel, les avertissements et exclusions seront consignés et vaudront toutes compétitions confondues, Championnat et Tournois, sur la saison complète. Dans le cas d'un carton (jaune ou rouge), l'arbitre officiel en fera un rapport au Président :

- Dans le cas d'un premier carton jaune, le Joueur sanctionné sortira du terrain pour 10 minutes, sans être remplacé, et son total «cartons jaunes» sera augmenté d'un carton.
- Dans le cas d'un deuxième carton jaune pour un même Joueur dans deux matchs consécutifs joués par le Joueur concerné, celui-ci sera suspendu pour le match suivant, et son total «cartons jaunes» sera remis à zéro.
- Dans le cas d'un carton rouge, le Joueur sera exclu du match immédiatement et l'Équipe du Joueur en question ne pourra pas le remplacer et continuera le match avec un Joueur de moins. Le Joueur concerné sera suspendu pour le match suivant et son total «carton rouges» sera remis à zéro. Le Président le notifie à l'Entraîneur et au Coordinateur de la Section concernée.

Tout Joueur ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

6. HORAIRES ET RETARDS

Le respect des horaires est impératif. Quand plusieurs matchs ont 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.

7. OCCUPATION DU TERRAIN

Dans tous les cas les spectateurs du match doivent se positionner derrière les mains courantes et jamais sur le terrain pour assurer la sécurité de tous et limiter la dégradation des terrains. Les Entraîneurs et les Joueurs remplaçants doivent se tenir ou s'asseoir à un endroit précis pour chaque Équipe, bien en retrait de la ligne de touche, et ils ne doivent pas se déplacer pendant le match.

Championnats Poussins et Benjamins :

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

Championnat Minimes et Cadets :

Les Entraîneurs et les Joueurs 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.

Championnat Juniors et Grands :

Les Entraîneurs et les Joueurs remplaçants doivent prendre place dans la zone prévue à cet effet et y rester pendant la durée du match sans changer de côté à la mi-temps.

8. 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

Les Entraîneurs de deux Équipes en lice peuvent se mettre d'accord pour arrêter leur match de Championnat avant sa fin et considérer que le match est gagné par une Équipe, typiquement si une Équipe domine largement l'autre. Les Équipes peuvent alors s'échanger des Joueurs pour faire un match amical.

b. Classement

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

En cas d'égalité entre Équipes, elles seront départagées par le résultat direct de la totalité de leurs confrontations directes.

Le goal average n'est pas du tout pris en compte. Chez les Petits et les Cadets, s'il y a égalité en termes de confrontations directes, cette égalité est maintenue en fin de Championnat. Chez les Juniors et les Grands, s'il y a égalité en termes de confrontations directes, alors un match de barrage a lieu si possible selon le calendrier et la disponibilité des terrains.

Le résultat des matchs avec le nombre de buts marqués peut être communiqué aux autres entraîneurs et dans les communications électroniques mais seul le nombre de points est enregistré dans le récapitulatif donnant le classement des Equipes de la catégorie.

9. COMMUNICATION DES RÉSULTATS ET DES FAITS MARQUANTS

Ils seront communiqués par le mode de communication adopté par le CS (actuellement WhatsApp), avant dimanche minuit, par chaque Entraîneur aux membres du CS responsable de la Catégorie concernée.

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.

10. 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. 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.

Pour chaque Joueur d'une Équipe, il est demandé un numéro unique et/ou un nom unique sur le maillot pour qu'il puisse être identifié par l'Arbitre pour le suivi des cartons.

Le Joueur qui est Gardien de but joue avec un maillot ou un chasuble d'une couleur différente des autres Joueurs de son Équipe et de l'Équipe adverse pour être distinguable.

Les Entraîneurs : il est demandé qu'ils soient identifiables soit par le polo soit par la veste rouge de l'Activité lors de leur présence sur les terrains avec leur Équipe.

11. LITIGES

Les litiges sont signalés dans un premier temps au(x) Coordinateur(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 Président, qui nomme un Médiateur parmi les Coordinateurs non directement concernés par le litige en question pour démarrer une médiation. Le Médiateur 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 Président nomme un comité composé du Médiateur et de deux autres Coordinateurs du CS, qui ne sont pas impliqués dans le conflit, afin de décider de la suite à donner.

Version adoptée le 13 janvier 2022