



RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT ET DES TOURNOIS

Version du 20 mai 2026

L'Activité Football du Club International ("l'Activité" par la suite) 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 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 inclut les Joueurs du Lycée International et des écoles et collèges partenaires (le "Lycée" par la suite). L'Activité est organisée par le Comité Sportif (le "CS" par la suite), composé d'un Coordinateur de Section (le "Coordinateur" par la suite) par Section du Lycée, et sous la présidence d'un Président élu parmi les Coordinateurs par les Coordinateurs eux-mêmes. Chaque Coordinateur présent en réunion a une voix. Toute décision est prise par consensus et, en l'absence, à la majorité des Coordinateurs présents.

Le présent règlement a été adopté par le CS pour régir l'organisation du Championnat de football intersections du Lycée (le "Championnat" par la suite) et des Tournois des étoiles et des futures étoiles (le ou les "Tournoi" par la suite). 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 :

- Être 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 ;
- Être 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.

Tout Entraîneur et Coordinateur doit être inscrit sur le site internet de l'activité en tant que tel. Chaque Coordinateur de Section décide des Entraîneurs de sa Section et peut ainsi décider d'accepter ou refuser qu'un parent soit 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

Les Équipes et structures des Championnats sont déterminées lors de la Réunion Coup d'Envoi. Un Joueur ne peut ni choisir la Section ni l'Équipe dans laquelle il joue.

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

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 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.

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 8 Joueurs ou moins pour les Grands ou Juniors, 6 ou moins pour les Cadets ou Minimes, 4 ou moins pour les Benjamins ou 3 ou moins 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.

e. Tacles glissés

Les tacles glissés sont interdits dans les catégories Petits et Cadets. Un tacle glissé est un geste par lequel un joueur tente de prendre le ballon à un joueur adverse en se laissant délibérément glisser sur le sol avec une jambe tendue de manière à pousser le ballon loin de l'adversaire.

Lorsqu'un Joueur dans une catégorie Petits ou Cadets effectue un tacle glissé et touche le joueur adverse, les règles habituelles s'appliquent prévoyant un carton jaune ou rouge.

Lorsqu'un Joueur dans une catégorie Petits ou Cadets effectue un tacle glissé et ne touche pas le joueur adverse, l'Arbitre siffle une faute et accorde un coup franc direct à l'équipe adverse et donc un penalty si la faute a lieu dans la surface de réparation. De plus, un tacle glissé sans contact avec le joueur adverse peut donner lieu à un carton en fonction de la dangerosité du geste et de son caractère répétitif.

f) Coups de pied de but et relances du gardien de but (GDB)

Benjamins : Lors de la réalisation des coups de pied de but (effectués par le GDB ou un autre joueur) et des relances effectuées à la main ou au pied par le GDB, l'équipe adverse ne peut intercepter le ballon avant qu'un coéquipier du GDB ne touche le ballon, sauf si le ballon a déjà franchi la ligne médiane. Les relances à la main et au pied sont protégées dans la zone des 8 mètres, les joueurs adverses doivent être positionnés à l'extérieur de la surface de réparation. Les relances et les coups de pied de but peuvent être effectués de n'importe quel point à l'intérieur de la surface de réparation.



Minimes, Cadets, Juniors, Grands : alignement sur les règles FFF : Les joueurs adverses ne peuvent empêcher le gardien de but de lâcher le ballon des mains, jouer ou essayer de jouer le ballon alors que le gardien est en train de le lâcher, de gêner le gardien en faisant écran. Lorsque le gardien joue la balle au pied, il peut être en revanche dépossédé du ballon par les joueurs adverses.

4. ARBITRAGE

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

L'Arbitre doit être respecté par tous et aidé par les Entraîneurs de chaque Équipe.

Le CS nomme des Arbitres Officiels pour une période donnée ou pour un match. Un Arbitre Officiel peut être soit une personne certifiée par la FFF, soit un.e lycéen.ne du Lycée formé.e et certifié.e par le CS, soit encore un.e Entraîneur.e ou Coordinateur.e certifié.e par le CS.

a. Grands et Juniors :

Un Arbitre 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 :

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. Poussins et Benjamins :

Dans les catégories Poussins et Benjamins, l'Arbitre officiel ou non officiel peut, dans un but pédagogique et après avoir averti le Joueur et son Entraîneur, exiger un remplacement temporaire d'un Joueur s'il juge que son comportement n'est pas conforme à la Charte du fair-play, notamment en cas d'agressivité verbale ou physique ou de contestation excessive. L'Entraîneur doit alors remplacer le Joueur pour au minimum 5 minutes.

c. Minimes, Cadets, Juniors et Grands :



Pour les catégories Minimes, Cadets, Juniors et Grands, trois types de sanctions peuvent être infligées par un Arbitre officiel : carton jaune (avertissement), carton blanc (exclusion temporaire) et carton rouge (exclusion définitive).

Carton jaune

Son objectif principal est de maintenir la discipline et l'ordre pendant le jeu. Recevoir un carton jaune signifie qu'un Joueur doit faire attention à ne pas commettre d'autres fautes pour éviter un deuxième carton (jaune ou blanc), entraînant un carton rouge et l'exclusion définitive.

Un Joueur se voit infliger un carton jaune quand il :

1. Enfreint avec persistance les lois du jeu ;
2. Ne respecte pas la distance requise ;
3. Pénètre ou revient sur le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre ; ou
4. Quitte délibérément le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Carton blanc

Le carton blanc permet de sanctionner une conduite anti-sportive en excluant temporairement le Joueur fautif s'il n'est pas déjà sous le coup d'un carton jaune ou blanc dans ce même match auquel cas le Joueur reçoit un carton rouge et son exclusion est définitive. Dans les catégories Minimes et Cadets, l'exclusion temporaire est de 5 minutes, Dans les catégories Juniors et Grands, l'exclusion temporaire est de 10 minutes. Le Joueur exclu n'est pas remplacé pendant son exclusion.

Un Joueur se voit infliger un carton blanc quand il :

1. Manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ;
2. Retarde la reprise du jeu ;
3. Simule pour chercher à obtenir une faute ;
4. Provoque un attroupement ; ou
5. Stoppe une attaque prometteuse en commettant une faute.

Carton rouge

Un Joueur peut recevoir un carton rouge pour des violences physiques ou verbales, annihile volontairement une occasion de but manifeste en commettant une faute ou encore après avoir reçu deux cartons (jaune et/ou blanc). L'expulsion est immédiate et définitive et l'Equipe doit jouer avec un joueur de moins. Tout Joueur ayant été exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

Les sanctions sous forme de cartons ne sont infligées que si l'arbitrage est assuré par un Arbitre officiel. Si l'arbitrage est assuré par un Arbitre non officiel et que l'arbitre estime qu'un Joueur mériterait une exclusion, il demande à l'Entraîneur du Joueur fautif de le remplacer temporairement ou définitivement. L'Entraîneur doit alors remplacer le Joueur pour au minimum 5 minutes.

d. Conséquences des 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. Ainsi, l'Arbitre officiel fera mention dans son rapport post-match au Président pour chaque carton du joueur concerné, de la couleur du carton et des circonstances.

- Dans le cas d'un premier carton jaune, le total de cartons jaunes du Joueur sera augmenté d'un carton.
- Dans le cas d'un deuxième carton jaune pour un même Joueur dans deux matchs consécutifs joués, le Joueur concerné sera suspendu pour le match suivant, et son total de cartons jaunes sera remis à zéro.



- Dans le cas d'un carton rouge, le Joueur concerné sera suspendu pour le match suivant signifiant qu'il ne pourra pas participer au match suivant. Le Président le notifie au Coordinateur de la Section concernée qui le notifie à l'Entraîneur de l'Équipe concernée.

Tout Joueur exclu ou sous le coup d'une suspension ne peut s'approcher du terrain de jeu et doit rester derrière le garde-corps.

Tout Joueur, ayant reçu un carton rouge ou à qui est reproché par un Coordinateur un comportement potentiellement grave, peut voir sa situation être jugée selon les conditions prévues dans la section « Litiges » et être sanctionné de un ou plusieurs matchs de suspension, voire d'exclusion temporaire ou définitive de l'Activité.

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 s'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. Après 20 minutes de retard, c'est un but pour l'Équipe qui attend (si elle était prête à jouer). Après 30 minutes de retard, 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. Après 10 minutes de retard, c'est un but pour l'Équipe qui attend (si elle était prête à jouer). Après 20 minutes de retard, 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

Pendant un Match, quand une Équipe mène de sept buts d'écart, le Match est automatiquement interrompu par l'arbitre après le but marqué causant l'écart de sept buts et le Match est automatiquement considéré gagné par l'Équipe menant. L'Arbitre réunit les Entraîneurs des deux Équipes en lice pour que les Entraîneurs mélangent leurs Équipes pour créer deux équipes équilibrées ad'hoc et que les Joueurs continuent à jouer au football en faisant un nouveau Match amical équilibré. En cas de difficultés à se mettre d'accord sur la composition de deux équipes équilibrées, c'est l'Entraîneur de l'Équipe menée qui décide la composition.

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 Équipes 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 une 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.

Étape 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.

Étape 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 20 mai 2026