



REGLEMENT GENERAL 2020

ARTICLE 1 : Règlement sportif (En annexe)

ARTICLE 2 : Composition des équipes. Les équipes se composent de 9 joueurs (4 joueurs + 1 gardien + 4 remplaçants maximum) appartenant à la catégorie U9 (nés en 2011 et ou 2012).

Seules les féminines peuvent être de la catégorie U10 (nées en 2010).

Leur nombre n'est pas limité au sein de chaque équipe.

ARTICLE 3 : Licences. Les joueurs sont **OBLIGATOIREMENT** licenciés à la Fédération Française de Football.

Chaque équipe peut faire participer des joueurs n'appartenant pas à son club, à condition de présenter la licence du club d'appartenance.

Les licences des joueurs ainsi que la fiche récapitulative fournie dans le dossier envoyé aux participants seront à déposer au « contrôle licences » du tournoi une demi-heure avant le premier match de chaque équipe.

Article 4 : Litiges. Le comité organisateur des étoiles du Trégor prend seul les décisions en cas de litige.

Article 5 : Droit à l'image.

Le comité organisateur des étoiles du Trégor s'engage à ne pas utiliser les photos ou les vidéos qui servent à la communication du tournoi dans un autre contexte que celui où elle a été prise et à ne pas présenter une image dégradante de la personne filmée ou photographiée.



REGLEMENT SPORTIF

Loi 1 : LE TERRAIN

Dimensions

5 terrains sont tracés sur le terrain de football à 11.

Chacun de ces terrains a les dimensions suivantes :

- Longueur (ligne de but) : 40 m maximum
- Largeur (ligne de touche) : 25 m minimum

Point central

Il est marqué au milieu de la ligne médiane. Autour de ce point, est tracé un cercle de 3,00 m de rayon.

Surface de réparation

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 5.00 m de l'intérieur de chaque montant du but.

Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 6.00 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface de réparation.

Surface technique

Seuls les remplaçants et 2 éducateurs peuvent prendre place sur le banc des remplaçants. Seul un éducateur est autorisé à se tenir debout dans la surface technique. 2 surfaces techniques sont placées de chaque côté de la ligne médiane.

Buts

Les poteaux et la barre transversale de formes circulaires sont en plastique.

Dimensions 4m x 1.80m.

Loi 2 : LE BALLON

Le ballon est de taille 4 Le ballon ne peut être remplacé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

Loi 3 : CHANGEMENTS EN COURS DE RENCONTRE

Procédure de remplacement

Lors de chaque remplacement, il convient d'observer les dispositions suivantes :

L'arbitre doit être préalablement informé de chaque remplacement envisagé.

Le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'après la sortie du joueur qu'il doit remplacer et après y avoir été invité par un signe de l'arbitre.

Le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'au niveau de la ligne médiane et pendant un arrêt du jeu.

La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu.

Le joueur remplacé peut à nouveau rentrer sur le terrain.

Changement de gardien de but

Chacun des joueurs de champ peut prendre la place du gardien de but pourvu que l'arbitre soit préalablement informé et que le remplacement s'effectue pendant un arrêt du jeu.

Loi 4 : EQUIPEMENT DES JOUEURS

Un joueur ne doit pas porter d'équipement potentiellement dangereux pour lui ou tout autre joueur (y compris tout type de bijou).

Les crampons aluminium sont strictement interdits.

Les protège-tibias sont obligatoires.

Couleurs

Chaque équipe devra être en possession de 2 jeux de maillots de couleurs différentes.

Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre mais aussi les distinguant de l'arbitre et des arbitres assistants. C'est l'équipe désignée en second sur la feuille de match qui devra, le cas échéant, changer de maillots.

Chaque gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs

Loi 5 : DUREE DES RENCONTRES

Le chronométrage est assuré par le podium de l'organisation.

Le podium indique la fin du temps réglementaire.

La durée du temps additionnel est à la discrétion de l'arbitre.

Pour la première phase du rassemblement, les matchs ont une durée de 10 minutes sans mi-temps, ni changement de côté.

Les matchs de la seconde phase (après-midi) se dérouleront sur une durée de 12 minutes.

Coup de pied de réparation

Si, en fin de match, un coup de pied de réparation ou de pénalité doit être exécuté ou recommencé, la durée du match sera prolongée pour en permettre l'exécution.

Loi 6 : COUP D'ENVOI

Afin de faire commencer toutes les rencontres en même temps, le coup d'envoi est géré par le podium.

Un tirage au sort sera effectué avant l'entrée des équipes sur le terrain : l'équipe favorisée par le sort choisit son camp, l'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi du match.

Les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir en dehors du rond central.

Il n'est pas permis de marquer un but directement sur coup d'envoi.

Loi 7 : HORS-JEU

La règle du hors-jeu n'est pas appliquée.

Loi 8 : FAUTES ET INCORRECTIONS

Bien que tous les coup-francs soient tirés directement, il convient de distinguer la nature des fautes, notamment lorsque les fautes sont commises dans la surface de réparation.

Les 10 fautes les plus graves seront sanctionnées par un penalty, si elles sont commises dans la surface de réparation. L'arbitre, appréciant la gravité de la faute, peut accorder à l'équipe adverse, soit un coup franc, soit un coup de pied de pénalité face au but, à une distance de 6 mètres, lorsqu'un joueur en dehors de sa propre surface de réparation, mais dans son propre camp :

- commet intentionnellement une des 10 fautes référencées dans le coup franc direct,
- enfreint avec persistance les Lois du Jeu,
- désapprouve par parole ou par geste les décisions de l'arbitre,
- se rend coupable de conduite inconvenante,
- tient des propos injurieux ou grossiers,
- agit volontairement contre l'esprit du jeu, par exemple en jouant le ballon avec la main pour arrêter une attaque adverse ou en passant un croc en jambe à un adversaire, alors qu'il se trouve débordé.

Sont sanctionnées par un coup-franc tiré à 6 m les fautes suivantes :

- le gardien de but garde le ballon en main pendant plus de six secondes avant de le relâcher.
- le gardien de but touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur.

Loi 9 : COUPS FRANCS

Tous les coups francs sont directs.

La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 5 mètres.

Loi 10 : DEGAGEMENT DU GARDIEN

Le gardien n'est pas autorisé à dégager le ballon au pied. Deux types de dégagement sont autorisés :

- le gardien dégage à la main
- le gardien pose le ballon au sol et le dégage au pied.

Dans ce cas de figure, le gardien est « attaquable » au moment où il pose le ballon au sol

Loi 11 : RENTREE DE TOUCHE

Les touches sont jouées au pied.

L'adversaire est à 5 mètres minimum La rentrée en touche en conduite de balle est interdite.

Un but ne peut pas être marqué sur une rentrée en touche directe.

Loi 12 : COUP DE PIED DE BUT

Il sera obligatoirement effectué sur la ligne de surface de réparation Les adversaires se tiendront au moins à 5.00 m du ballon.

Loi 13 : COUP DE PIED DE COIN

Les adversaires se tiendront au moins à 5,00 m du ballon.