

Tournoi de football 'Delhaize Lions Cup'

RÈGLEMENT DE L'ÉPREUVE 2024

Ci-dessous, vous trouverez les principales règles pour le tournoi de football.

Nous nous sommes donnés beaucoup de peine pour garantir le déroulement le plus fluide possible de ce tournoi. Merci de lire minutieusement le règlement de l'épreuve et de le respecter. Nous attirons en outre votre attention sur les points suivants :

- *Tous les arbitres présents au tournoi travaillent de manière bénévole et par sympathie pour Delhaize. Tenez-en compte lorsque vous jouez un match.*
- *En concertation avec la direction, il a été décidé d'accorder beaucoup d'attention au fair-play. Tout le monde veut profiter au maximum de cette journée. Nous entendons y contribuer aussi avec ce principe.*

D'avance, un grand merci pour votre contribution à un tournoi de football captivant et fair-play.

L'organisation.

GÉNÉRALITÉS

1. En prenant part à ce tournoi, les équipes participantes se déclarent d'accord avec le règlement de l'épreuve.
2. La durée des matchs sera communiquée lors de la mise en ligne du schéma de jeu
3. Chaque équipe peut inscrire un maximum de 10 joueurs pour le tournoi. La liste des joueurs doit être complétée lors de l'inscription, par le capitaine.
4. Un joueur ne peut jouer qu'avec 1 seule équipe.
5. Chaque équipe désigne un capitaine dont le nom est communiqué à l'avance aux organisateurs. Le capitaine est responsable de ses joueurs et de leur comportement. Le capitaine conserve sa fonction lorsqu'il se trouve sur le banc. Si un joueur exclu refuse de quitter le terrain, l'arbitre doit faire appel au capitaine. Si celui-ci refuse ou si son intervention échoue, le match doit être suspendu.
6. Pour ce tournoi, nous appliquons dans les grandes lignes le règlement d'une compétition de football en salle.
7. Les organisateurs ne sont pas responsables du vol ou de la détérioration des biens personnels des joueurs, des arbitres ou des spectateurs.
8. La participation nécessite un bon état de santé. Le participant déclare remplir la condition d'être en bonne santé.
9. Les organisateurs peuvent modifier les règles à tout moment.
10. Nous ne tolérons aucune forme de discrimination et nous appliquons des mesures pour l'éviter. Toute infraction à cette règle peut entraîner une sanction, voire l'exclusion d'un joueur ou d'une équipe.
11. Chaque équipe accepte automatiquement les conditions générales et le règlement lors de son inscription.

12. Les crampons en fer sous les chaussures de football ou les pointes sont absolument interdits sur les terrains synthétiques. Les chaussures de football avec des crampons en caoutchouc ou en plastique sont autorisées.

Score

En phase de poule :

L'équipe qui a enregistré le plus grand nombre de buts remporte le match. Si aucun goal n'a été enregistré ou si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts, le match se termine par un match nul.

- Un match gagné procure 3 points,
- Un match nul, 1 point
- Un match perdu, pas de point du tout.

A partir des ¼ de finale, ½ finale et finale, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, il sera procédé aux tirs au but. Chaque équipe désigne 3 tireurs. Si après les 3 tireurs, il y a toujours égalité, chaque équipe désigne un nouveau tireur (celui-ci doit être différent des précédents), et les tirs continuent, jusqu'à ce qu'une équipe rate un tir de plus que l'autre équipe. (Après que tous les joueurs de l'équipe ont tiré, un joueur ayant déjà tiré peut à nouveau tirer.)

Remarque : Si le joueur le souhaite, les penalties peuvent se tirer avec élan ; ils ne doivent donc pas nécessairement se faire à l'arrêt. (Cf. ci-dessous le point « penalty »)

LE TERRAIN

Les différentes subdivisions et délimitations du terrain sont spécifiées dans les articles suivants :

1. Point de penalty :

Le point de penalty se trouve à une distance de six mètres de la ligne de but, au milieu de la ligne qui délimite le petit rectangle et la surface de réparation.

2. Zone pour le changement de joueurs :

Celle-ci fait partie de la zone neutre ; elle est située le long des deux côtés de la ligne du milieu sur une distance de trois mètres.

3. Sièges pour les remplaçants et l'entraîneur (les entraîneurs)

Ces sièges se trouvent en dehors du terrain, mais à proximité de la zone pour le changement de joueurs. L'espace occupé par ces sièges est considéré comme faisant partie de la zone neutre. Les joueurs et les entraîneurs doivent prendre place le long du côté du camp qui est défendu par leur équipe et aussi y rester. Des bancs sont prévus à ces endroits.

4. Matériel NON autorisé sur les terrains

Il est interdit aux participants et/ou visiteurs de la Delhaize Lions Cup d'accéder aux terrains de football en possession des objets suivants ;

- Du verre sous toutes ses formes (gobelets en verre, bouteilles en verre, bouteilles de bière, ...)
- Tous les aliments susceptibles d'endommager le terrain (hamburgers, frites, glaces, ...)
- Les animaux domestiques, à l'exception des chiens d'assistance pour les personnes handicapées.
- Les bicyclettes ou tout autre matériel en mouvement
- Tous les objets pouvant être considérés comme dangereux, coupants ou contondants et, à ce titre, pouvant être utilisés comme arme (objets tranchants, couteaux, verre, ...)
- Tout ce qui peut être utilisé comme moyen de mettre en danger la sécurité de la foule et/ou de causer des dommages à l'infrastructure et aux personnes.

En outre, les actions suivantes sont strictement interdites à l'intérieur de la clôture des terrains :

- Fumer
- Mâcher du chewing-gum
- Laisser des emballages vides et/ou d'autres déchets sur les terrains

5. Les crampons en fer sous les chaussures sont absolument interdits sur les terrains synthétiques. Les chaussures de football avec des crampons en caoutchouc ou en plastique sont autorisées.

LES JOUEURS

1. Nombre de joueurs

Le jeu est joué par deux équipes ; chacune d'elles comprend 5 joueurs, dont l'un doit être le gardien de but.

Instructions spéciales :

Un match peut seulement débuter si chaque équipe a sur le terrain au moins quatre joueurs prêts à jouer, dont un porte l'équipement du gardien de but. Si dans les cinq minutes qui suivent l'heure de début prévue l'équipe en défaut n'a pas les quatre joueurs exigés, le match n'a pas lieu. Une défaite par forfait de 5-0 en résulte.

Le match est arrêté si l'une des deux équipes se trouve réduite à moins de trois joueurs sur le terrain (joueurs avec pénalité, p. ex. suspension pour une mi-temps, ne comptant pas).

Le résultat au moment de l'arrêt est maintenu, avec un minimum de 5-0. Le joueur qui est suspendu pendant une mi-temps est obligé de se mettre sur le banc de pénalité : en cas de refus, il ou elle sera exclu(e) du tournoi (carton rouge).

2. Équipement du joueur

- L'équipement du joueur se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes de sport et de chaussures de sport adaptées. Tous les joueurs d'une même équipe portent le même équipement, qui doit différer en couleur de l'équipement de l'adversaire et de l'équipement de l'arbitre.
- **Les protège-tibias sont obligatoires.**
- Objets dangereux ou équipements non conformes aux prescriptions :
Il est interdit de porter des objets dangereux, comme des bracelets, des montres, des bagues proéminentes, des colliers ou d'autres chaînes, des piercings, des boucles d'oreille, etc. Les piercings & boucles d'oreille doivent être couverts de ruban adhésif avant le début du match.

3. Le gardien de but

Une équipe ne peut pas s'aligner sans gardien de but. En cas d'expulsion ou d'exclusion du gardien de but, un autre joueur doit reprendre son poste. N'importe quel joueur peut permuter avec le gardien de but, pour autant que l'arbitre soit informé et que le changement se passe pendant une interruption de jeu.

Dans son petit rectangle, le gardien de but peut prendre le ballon avec les mains. En dehors de cette zone, il est considéré comme un joueur de champ et sera sanctionné comme tel.

Le gardien doit obligatoirement jouer chaque **passé en retrait** avec **le pied**. La passe en retrait peut aussi être réalisée avec la tête.

Toute faute contre les phases de jeu susmentionnées est sanctionnée par un coup franc indirect. Le ballon est placé sur la ligne de cercle qui délimite le petit rectangle, aussi près que possible de l'endroit où la faute a eu lieu.

4. Changement de joueurs

Des changements volants peuvent être effectués dans n'importe quel match.

Un remplaçant peut, dès que le changement a été effectué, participer immédiatement au jeu. Chaque équipe peut disposer d'un maximum de 5 remplaçants, munis de l'équipement requis (dont un gardien de but équipé comme tel).

5. Modalités d'un changement

Les remplaçants peuvent venir sur le terrain sans demander l'autorisation de l'arbitre, à condition de respecter les règles suivantes :

- a) Le changement doit se passer à l'intérieur de la zone qui est réservée à cet effet.
- b) Le remplaçant doit attendre dans la zone de remplacement jusqu'au moment où le joueur qui est remplacé, a quitté le terrain, avant d'être autorisé à prendre directement part au jeu. Lors d'un changement de joueurs, il doit y avoir un contact de la main entre les différents joueurs. Sinon, le joueur sera pénalisé par un temps de pénalité de 3 minutes, plus un coup franc indirect à l'endroit où le ballon se trouve.
- c) En cas de blessure d'un joueur, son remplaçant doit attendre jusqu'à ce que le joueur blessé soit évacué ou ait quitté le terrain.
- d) Le changement du gardien de but ne peut se passer que pendant une interruption du jeu.
- e) Si un joueur n'est pas remplacé selon les règles et si l'arbitre estime que le match doit être arrêté, la remise en jeu se fait par un coup franc indirect, attribué à l'adversaire, à l'endroit où le ballon se trouvait.

Un joueur qui se présente pour compléter l'équipe après le début du match, ou un joueur qui ne pouvait pas participer au jeu à cause d'une tenue non conforme, doit attendre une interruption de jeu avant de pouvoir participer. Cela ne lui sera permis que si celui-ci n'est plus en infraction avec la règle concernée.

L'arbitre

Tous les arbitres présents au tournoi travaillent de manière bénévole et par sympathie pour Delhaize. Tenez-en compte lorsque vous jouez un match.

Les pouvoirs de l'arbitre prennent cours au moment où il monte sur le terrain et prennent fin au moment du coup de sifflet final. L'arbitre est le maître absolu sur le terrain. Ses décisions au sujet des faits qui se produisent pendant le match, sont irrévocables.

L'arbitre dirige le jeu selon les règles en vigueur et prend toutes les décisions qui s'imposent. Toutefois, il ne peut revenir sur sa première décision que si le jeu n'a pas encore repris.

L'arbitre a le pouvoir absolu d'interrompre le jeu pour toute violation des règles du jeu. Dans ces interventions, il peut refuser un penalty s'il estime favoriser l'équipe en infraction.

L'arbitre a le pouvoir absolu d'interrompre le jeu ou de l'arrêter définitivement, s'il le juge nécessaire en raison de facteurs internes ou externes. L'arbitre interrompra immédiatement le jeu si un joueur est grièvement blessé. S'il s'agit d'une blessure légère, il interrompra le jeu à la fin de la phase de jeu qui était en cours ; un joueur légèrement blessé ne peut pas être soigné sur le terrain.

L'arbitre est le seul à juger de la gravité d'une blessure.

À l'exception des changements de joueurs qui sont autorisés pendant l'épreuve, personne ne peut pénétrer sur le terrain sans autorisation de l'arbitre.

L'arbitre est obligé d'arrêter définitivement le match si celui-ci estime qu'un déroulement normal du jeu est devenu impossible par :

- a) Un risque pour l'état physique des joueurs auquel il n'est pas possible de remédier dans les cinq minutes ;
- b) Un nombre de joueurs insuffisant dans une des équipes ;
- c) Une attaque imprévue du terrain à laquelle il ne peut être remédié dans les cinq minutes ;
- d) Le harcèlement physique de l'arbitre ;
- e) Le refus de donner suite à une exclusion définitive ;
- f) Le manque de ballon ;
- g) Des objets qui sont jetés sur le terrain à plusieurs reprises.
- h) Toute autre circonstance, à déterminer par l'arbitre.

EXCLUSIONS ET IRRÉGULARITÉS

En concertation avec la direction, il a été décidé d'accorder beaucoup d'attention au fair-play. Tout le monde veut profiter au maximum de cette journée. Nous entendons y contribuer aussi avec ce principe.

Après une infraction, l'arbitre peut procéder à des sanctions à l'égard du fautif :

- a) Carton blanc : avertissement officiel : exclusion pendant une mi-temps.
- b) Carton jaune : exclusion pour le restant du match ; le joueur peut être remplacé au bout de 5 minutes.
- c) Carton rouge : exclusion directe et fin de la participation au match et pas de remplacement possible de ce joueur.

Tous les cartons sont indiqués sur les documents du match après la fin du match.

Fautes et inconvenances.

Un joueur qui commet délibérément une des fautes ci-dessous, doit être pénalisé par un coup franc direct, accordé à l'adversaire.

1. Erreurs sur un adversaire.

- a) Donner un coup de pied ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire
- b) Faire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire, soit avec la jambe, soit avec le pied, soit en se penchant devant ou derrière l'adversaire
- c) Sauter sur un adversaire
- d) Attaquer un adversaire de façon violente ou dangereuse
- e) Tacler un adversaire par derrière
- f) Frapper ou essayer de frapper un adversaire.
- g) Cracher est considéré comme l'équivalent d'un coup
- h) Tenir un adversaire, soit par une partie du corps, soit par une partie de sa tenue
- i) Pousser un adversaire
- j) Se jeter devant, derrière ou sur le côté de l'adversaire afin de frapper le ballon
- k) Bloquer, avec la plante du pied, le ballon qui se trouve dans les pieds de l'adversaire lorsque l'adversaire veut frapper le ballon.

2. Faute avec le ballon

- a) Jouer le ballon avec les mains ou sous le bras, c'est-à-dire le porter, le frapper ou le déplacer avec la main ou le bras. Cette règle ne vaut pas pour le gardien de but, dans son territoire bien entendu. Un joueur qui essaye de jouer le ballon avec la main ou le bras, mais n'y réussit pas, ne peut pas être pénalisé. Un joueur peut se protéger le visage ou le ventre avec la main, sans qu'il n'y ait faute, même si le joueur concerné reste en possession du ballon.
- b) **Les tacles en glissant ne sont admis sous aucune condition.**
- c) **Jouer le ballon par le talon n'est pas admis si un adversaire se trouve à proximité.**

Si une de ces fautes a été commise dans le petit rectangle, le coup franc doit être converti en penalty.

Un joueur qui commet délibérément une des fautes ci-dessous, doit être pénalisé par un coup franc indirect, accordé à l'adversaire.

- a) Jouer d'une façon jugée comme dangereuse pour le joueur
- b) Jouer d'une façon jugée comme dangereuse, par l'arbitre ou par l'adversaire, mais sans contact physique ; ceci entraînerait en effet un coup franc direct.
- c) Toucher l'adversaire doucement par l'épaule lorsque le ballon est hors de portée ou en l'air
- d) Gêner l'adversaire avec le corps, c'est-à-dire ; soit passer entre le ballon et le joueur, soit se diriger vers le ballon d'une telle façon à devenir un obstacle pour l'adversaire
- e) Attaquer le gardien de but de l'adversaire ou l'empêcher de dégager le ballon quand celui-ci l'a intercepté dans son petit rectangle
- f) Si le gardien de but jette le ballon au-delà de la ligne centrale du terrain
- g) Faire un changement non conforme aux règles
- h) Gagner du temps délibérément
- i) S'appuyer sur un adversaire afin de jouer ou essayer de jouer le ballon

- j) Après le début ou la reprise du jeu – sauf en cas de ballon à terre – jouer le ballon une deuxième fois, avant que celui-ci n’ait été touché par un autre joueur

Les tacles ne sont autorisés sous aucune condition.

PHASES DE JEU

Coup d’envoi

Au début du match, les visiteurs donnent le coup d’envoi et commencent de gauche à droite. Après le signal de début, le jeu commence par le coup d’un joueur en direction du camp de l’adversaire.

Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre camp. Ceux qui se trouvent face à l’équipe qui donne le coup d’envoi, doivent rester à 5 mètres minimum du ballon et ce, jusqu’à ce que celui-ci soit mis en jeu. En cas d’infraction, le coup d’envoi doit être repris.

Le joueur qui a donné le coup d’envoi, ne peut pas toucher le ballon une deuxième fois avant que celui-ci n’ait été touché par un autre joueur de son équipe.

Si un but est marqué, le jeu doit être repris de la même façon que le coup d’envoi, par un joueur de l’adversaire.

Après la pause, les équipes changent de camp. Le coup d’envoi est donné par un joueur de l’équipe qui n’a pas donné le coup d’envoi au début du match. Les remplaçants doivent également changer de camp.

Au moment du coup d’envoi, on ne peut pas directement marquer un but. Si le ballon se retrouve lors d’un coup d’envoi directement dans le but de l’adversaire, le but n’est pas valable et le match reprend par une relance du gardien de but.

Balle à terre

Toute interruption temporaire est suivie d’une balle à terre. Si le jeu a été arrêté temporairement pour une raison qui n’est pas prévue dans une règle du jeu, le jeu reprendra au moyen d’une balle à terre : l’arbitre laisse tomber le ballon à l’endroit où celui-ci se trouvait au moment où le jeu a été interrompu. Le ballon est en jeu dès qu’il a touché le sol.

Si le jeu est interrompu pendant que le ballon était dans le petit rectangle, une balle à terre doit être donnée sur la ligne qui délimite ce territoire, le plus proche du lieu où le ballon se trouvait.

La balle à terre doit être répétée si :

- a) Le ballon dépasse la ligne de but ou la ligne de touche avant d’être touché par un joueur
- b) Un joueur touche le ballon avant que celui-ci touche le sol

Cas possibles pour une balle à terre :

- a) Objet étranger sur le terrain qui influence le jeu ou un joueur
- b) Faute d’un joueur hors du terrain, lorsque le ballon est en jeu
- c) Ballon devenu irrégulier lors du jeu
- d) Fautes simultanées et tout aussi graves de deux joueurs

- e) Interruption à cause d'une blessure
- f) Coup de sifflet irrégulier de l'arbitre
- g) Coup de sifflet d'un spectateur, qui pourrait influencer le jeu ou un joueur
- h) Interruption vu le comportement d'officiels ou de spectateurs
- i) Joueur dont la présence sur le terrain est non réglementaire
- j) Chute ou blessure grave de l'arbitre après laquelle il est impossible pour lui de contrôler le déroulement du match
- k) Toute autre circonstance à déterminer par l'arbitre

Ballon hors-jeu

Le ballon est hors-jeu si :

- a) Il a franchi complètement la ligne de but ou de touche, soit sur le sol, soit dans l'air.
- b) Le jeu est interrompu par l'arbitre.

A tout autre moment, le ballon est en jeu, du début jusqu'à la fin du match, aussi dans les cas sous-mentionnés.

- a) Si le ballon est renvoyé sur le terrain après avoir touché le poteau ou la barre transversale du but.
- b) Si le ballon est renvoyé en jeu après avoir touché l'arbitre, celui-ci étant considéré comme objet étranger

But valide

Sauf en cas d'exception prévue dans ces règles de jeu, un but est valide si le ballon a complètement franchi la ligne de but.

Le but n'est pas valide si un joueur de l'équipe attaquante – le gardien compris – touche, frappe ou porte le ballon délibérément par la main. Un but ne peut pas être validé si le gardien jette le ballon directement ou par le sol dans le but de l'adversaire.

Si le ballon va dans le but d'une façon réglementaire après avoir été touché ou dévié par l'arbitre, et si celui-ci est à l'intérieur du terrain, le but est considéré comme valide.

Coups francs

Si en cas de coup franc direct ou indirect, le joueur envoie le ballon dans son propre but, le but ne sera pas accordé. Le jeu devra être repris par un coup de coin pour l'adversaire.

L'arbitre signale un coup franc indirect en gardant le bras à la verticale au-dessus de la tête au moment où le coup franc est donné. L'arbitre doit garder le bras levé jusqu'à ce que le ballon soit touché par un autre joueur ou jusqu'à ce que le ballon ne soit plus en jeu.

Les coups francs, les coups de coin et les remises en touche doivent s'effectuer endéans les trois secondes. L'adversaire doit évidemment se tenir à distance. Si le coup franc n'est pas tiré à temps, le ballon passe à l'adversaire.

Un dépassement des 3 secondes mène à un coup franc indirect pour l'adversaire.

Afin d'accorder un coup franc :

- a) L'arbitre doit avoir vu la faute et l'avoir considéré comme faite délibérément
- b) La faute doit être commise sur le terrain
- c) Le ballon doit être en jeu au moment de la faute

Afin de garantir que la reprise en cas de coup franc soit conforme aux règles, il est nécessaire que tous les adversaires du joueur qui donne le coup franc, se trouvent à 5 mètres au minimum du ballon, et ne s'approchent qu'après la remise en jeu du ballon.

Si un adversaire du joueur qui donne le coup franc se trouve à moins de 5 mètres au moment de la reprise du jeu, l'arbitre doit décider de faire redonner le coup franc. Le joueur qui commet la faute doit recevoir un avertissement officiel et en cas de répétition être exclu.

Coup de réparation (Penalty)

Le tir d'un penalty se passe comme suit :

- a) le ballon doit être placé sur le point de penalty par le joueur qui tire le coup de réparation. L'arbitre est le seul qui ait à juger si le ballon se trouve à l'endroit correct. (Cf. 6 mètres du but)
- b) tous les joueurs, à l'exception du gardien de but de l'adversaire, doivent se trouver à l'intérieur du terrain mais à l'extérieur du petit rectangle et au minimum à cinq mètres du ballon.
- c) le gardien de but de l'adversaire doit se tenir debout entre les poteaux de but avec les deux pieds sur la ligne de but. Il ne peut pas bouger les pieds tant que le ballon n'a pas été frappé.
- d) **le tireur de penalty peut, s'il le souhaite prendre de l'élan pour son tir au but. Il peut également tirer à l'arrêt s'il le souhaite.**
- e) l'autorisation de tirer un penalty doit être donnée par l'arbitre au moyen d'un coup de sifflet.

Relance après que le ballon a franchi la ligne de but

1. Une relance est accordée à l'équipe qui défend :

- a) Si le ballon a complètement franchi la ligne de but, avec exception du cadre de but, et s'il a été touché en dernier par un attaquant.
- b) Si l'adversaire a envoyé le ballon directement dans le but après un coup d'envoi ou un coup franc indirect.

2. Pour une relance du gardien, les consignes ci-dessous sont applicables :

- a) Il/elle doit remettre le ballon en touche avec la main, à partir de sa zone délimitée.
- b) Le ballon doit toucher le sol ou un joueur dans sa propre moitié du terrain.
- c) Le ballon est en jeu dès qu'il a franchi la ligne délimitant la zone du gardien.
- d) Tous les adversaires doivent se trouver en dehors de la zone délimitée, et ne peuvent entrer dedans qu'après la remise en jeu.

3. La relance doit être reprise...

- a) Si le gardien ne remet pas en jeu le ballon par la main et dans sa zone de but.
- b) Si un joueur touche le ballon avant que le ballon ne soit en jeu.
- c) Si le ballon sort de la zone délimitée sans entrer dans le terrain de jeu
- d) Si un adversaire se trouve dans la zone du gardien ou y entre avant que le ballon ne soit remis en jeu.

Coup de coin

Un coup de coin est accordé :

- a) Si le ballon franchit complètement la ligne de but, avec exception du cadre de but, et si le ballon a été touché en dernier par un défenseur.

Le coup de coin est donné à partir du coin qui se trouve le plus proche du point où le ballon est sorti du terrain. On peut marquer un but par coup de coin.

Remise en touche

Quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, on doit le remettre en jeu **en le frappant du pied (pas de remise à la main)**.

L'adversaire doit se tenir à une distance respectable de la ligne de touche (jugement de l'arbitre)