

ESCHER STREET SOCCER 2024

Règlement

Esprit sportif, Responsabilité, Plaisir du jeu, Respect, Fair-Play

Nous souhaitons aussi inclure plus de filles, également au sein des équipes majoritairement masculines.

Chaque participant au tournoi doit faire preuve d'autodiscipline, avoir des bonnes manières et un comportement exemplaire !!

1. INTRO

Le jour du tournoi : Chaque équipe doit se présenter à **8 heure le matin Place de la Résistance (Brill Platz) à Esch sur Alzette.**

Est considéré comme joueur toute personne étant inscrite sur la composition officielle d'une équipe confirmée au planning des matches. Ceci est valable pour toute la durée du tournoi, indépendamment des horaires de match disputés. Aucun remboursement ne sera effectué en cas de :

- Désistement d'une équipe ou d'un joueur
- Disqualification
- Non-présence lors du tournoi (payement sera effectué en avance)

2. CARTES D'IDENTITES

Lors de l'inscription, une carte d'identité de chaque participant de l'équipe doit être remise.

Celle-ci sera utilisée pour identifier les joueurs de chaque équipe. Un contrôle nominatif de chaque joueur sera effectué lors du premier jour du tournoi.

3. RESPONSABILITE

- Chaque participant est tenu d'être assuré personnellement contre les accidents (être en possession d'une sécurité sociale).

– Les organisateurs déclinent toutes responsabilités pour les blessures contractées lors du tournoi.

– Chaque joueur est responsable de son matériel et des affaires personnelles qu'il apporte au tournoi. Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas d'éventuels vols ou dommages.

– Il est interdit de porter des bijoux, montres, piercing

4. REGLES DE JEUX- GENERALITES

Chaque joueur reçoit à l'inscription de l'équipe un bracelet numéroté qui devra être porté tout au long du tournoi. Tout joueur ne portant pas de bracelet est interdit de jouer.

Au niveau des tricots, les équipes ont le choix entre :

– Jouer en T-Shirt Street Soccer (informer en avance)

– Jouer dans leurs propres tricots, identiques pour tous les joueurs.

Après le signal de coup d'envoi du tournoi, aucun changement dans l'équipe ne sera permis. Tout joueur ne peut jouer que dans une seule et même équipe. En cas de fraude il y aura disqualification des 2 équipes concernées.

5. COMPOSITION DES EQUIPES

Une équipe est composée de 4 joueurs et 2 remplaçants (6 max). Les filles et les garçons sont libres de participer. Les équipes peuvent aussi être mixtes.

6. GENERALITES – MATCH

La durée du match est de 8 minutes, soit 2x4 minutes avec 1 min de pause. L'arbitre peut accorder au maximum 2 minutes supplémentaires, s'il y a eu beaucoup d'interventions lors des matches. Le hors-jeu n'existe pas.

La dimension du terrain est de 15 X 10 mètres.

3 fautes = 1 pénalty :

– L'arbitre comptera les fautes commises par une équipe et à chaque 3^{ème} faute commise par une équipe, un penalty sera accordé à l'équipe adverse. Les penaltys sont tirés à partir du côté adverse sur le but vide. L'arbitre a le droit

de donner un penalty direct, en cas d'infraction volontaire ou de comportement inacceptable d'un joueur/équipe.

Sera retenu comme faute :

– Jeu de main, présence dans surface de réparation, dégagement volontaire du ballon en dehors du terrain, comportement non sportif, faute de jeu, insulte et autres.

Il y a une surface de réparation à 1,50 mètre des buts. Toute faute grave intervention dans cette aire de jeu sera sanctionnée par une faute (avant penalty). Aucune des deux équipes n'a le droit d'entrer dans cette surface.

Le remplacement d'un joueur peut s'effectuer à tout moment.

L'équipe qui ne se présentera pas lors du coup d'envoi perdra 3-0 forfait.

La durée des matchs de finale est de 10 minutes, soit 2x5 avec une minute de pause.

S'il y a égalité, 3 penaltys par équipe.

Toute situation non prévue par le présent règlement sera réglée par l'organisateur !

7. ARBITRAGE

Il y aura sur chaque terrain 2 arbitres à l'extérieur du terrain, qui trancheront les litiges éventuels et qui auront la compétence d'éliminer toute une équipe au comportement antisportif.

En cas de comportement antisportif, l'arbitre peut donner les sanctions suivantes :

- Interdiction de jouer pendant 1 minute (éventuellement entretien individuel avec les membres de l'équipe d'arbitrage après le match, qui lui reparleront du Fair-Play) ; Pas de cartons jaunes et rouges
- Demander le remplacement immédiat du joueur
- Expulsion du match ; annulation du match (2 perdants)
- Convocation à un entretien individuel avec les membres de l'équipe d'arbitrage après le match, qui décideront si l'équipe peut continuer ou pas.

8. CLASSEMENT

Siège social : 65 rue Zénon Bernard L-4031 Esch/Alzette

☎ 54 91 40 ✉ info@crijesch.lu

www.crijesch.lu

Une victoire rapporte 3 points, un match nul 1 point et une défaite

0 point.

Une victoire par forfait équivaut à un score de 3 à 0.

1 point fair-play par match (rôle de l'arbitre extérieur) :

- Chaque équipe pourra gagner un point supplémentaire pour le classement. L'arbitre extérieur observera le comportement fair-play d'une équipe et donnera en conséquence un point à chaque équipe. Idéal serait que chaque équipe aura ce point fair-play, mais si l'arbitre juge qu'une équipe ou les deux n'étaient pas fair-play, il pourra donner juste 1 point ou aucun.
- Chaque équipe inscrivant une fille aura 3 point fair-play de base. Ce point pourra être retiré si les organisateurs remarquent que la fille inscrite ne joue pas du tout ou n'est pas présente lors du tournoi.

9. PHASE DE POULES

Maximum 16 équipes par catégorie (Peut varier en fonction de nombre d'équipes) :

PHASE KO MODE CHAMPIONNAT

- 2 groupes de 8 équipes
- 4 premiers qualifiés pour phase KO
- 1 groupe A contre 4 groupe B
- seulement match aller
- Victoire 3 points
- Nul point
- Défaite 0 points
- Seulement match aller

Les équipes les mieux classées de chaque groupe se qualifient pour les finales. Pour établir le classement, il sera tenu compte dans l'ordre des critères suivants :

1. Nombre de points
2. Nombre de points fair-play !!!
3. Différence de buts

Siège social : 65 rue Zénon Bernard L-4031 Esch/Alzette

☎ 54 91 40

✉ info@crijesch.lu

www.crijesch.lu

4. Nombre de buts marqués
5. Résultats des confrontations directes
6. Tirs au penalty (3 tirs, puis 1 jusqu'à conclusion)

10. ROLE DU CAPITAINE

Le capitaine, en signant la fiche d'inscription de son équipe, s'engage à représenter celle-ci auprès des organisateurs et par là même valide que tous les membres de son équipe connaissent le présent règlement.

A la fin du match, le capitaine de chaque équipe vérifie auprès de l'arbitre les informations indiquées sur la feuille de match puis la signe. En cas d'absence de signature la feuille de match est considérée comme approuvée.

10. EXCLUSIONS DU TOURNOI

À tout moment et sans justification à produire, les organisateurs se réservent le droit de refuser ou d'exclure du tournoi un joueur ou une équipe.

Exemples de motifs :

- Attitude particulièrement irrespectueuse vis-à-vis de l'environnement et de la propreté des lieux.
- Tricherie.
- Comportement anti-fair-play sur et en dehors du terrain de la part de l'équipe ou de ses supporters et durant toute la durée du tournoi