

Règlement KING of FIVE



• • •

REGLEMENT

Règle N°1 dans le tournoi « King of FIVE » **est de prendre du plaisir**, un règlement existe pour la bonne tenue de chaque rencontre, merci de le lire attentivement et de le signer, il est à rendre dès votre arrivée !

INSCRIPTION

Une participation de 20€/équipe est demandée pour participer au tournoi « King of Five » du samedi 28 octobre 2017 à l'ordre du l'Olympique Liévin.

Les équipes sont composées de 7 joueurs de la catégorie U10/U11 licenciés FFF nés en 2007 et en 2008. En cas de réclamation, l'équipe doit pouvoir présenter la licence des joueurs à la table de marque dans le cas contraire l'équipe s'expose à avoir ses matchs perdus à chaque demande.

Aucun joueur ne peut jouer dans deux équipes sauf sur accord en amont de la table de marquage pour raison valable.

LA DUREE

La durée des matchs est de 10 minutes chaque équipe jouera 8 matchs.

Il n'y a pas d'arrêt de jeu, l'arbitre fait en sorte que le jeu se déroule vite. La table de marquage annoncera la fin des matchs, les matchs se termineront définitivement au coup de sifflet de l'arbitre central.

NE SONT PAS AUTORISÉS

Les tacles → Les tacles sont interdits et seront sanctionnés par une faute ou penalty selon la dangerosité et la position des joueurs, un tacle défensif volontaire par exemple donnera lieu automatiquement à un penalty.

Tout contact jugé trop brusque, même si le joueur sanctionné a joué le ballon, entraînera un pénalty.

De manière générale, tous les contacts sont proscrits.

Les gardiens n'ont pas le droit de sortir de leur surface dans le cas contraire l'équipe sera sanctionnée d'un pénalty.

Si aux abords de la surface le ballon est en l'air, le gardien peut le jouer tant que ses pieds sont dans la surface

Les contestations vindicatives donnent lieu à

- une expulsion temporaire de 2 minutes ou définitive selon l'appréciation de l'arbitre.

LES CRAMPONS MOULÉS SONT FORMELLEMENT INTERDITS, IL EST INTERDIT DE MANGER OU BOIRE.

GENERALITE

Les dirigeants de l'Olympique Liévin déclinent toute responsabilité en cas de vol ou accident.

Rappel : la situation du FIVE entouré de rues présente des risques pour les enfants, soyez vigilant. Merci de veiller à laisser l'endroit aussi propre que lorsque vous l'avez trouvé.



LE GARDIEN DE BUT

Le gardien de but n'est pas autorisé à prendre le ballon à la main sur une passe en retrait, un tir au but* est directement accordé.

Le gardien ne peut pas garder le ballon dans sa surface plus de 5 secondes (sauf si certaines circonstances l'y obligent) ce jugement est à la libre appréciation de l'arbitre (si le juge y voit un gain de temps) qui peut désigner un tir au but* comme sanction.

Les volées et demi volées sont interdites, les relances se font exclusivement à la main.

LES REMPLACANTS

Chaque remplacement se fait en cours de jeu lorsque le ballon est arrêté (engagement, sortie de but, coup franc...) ou une relance du gardien tant que l'arbitre, par un geste ou une parole, signale son approbation.

Les éducateurs s'engagent à donner un temps de jeu équivalent à chaque enfant sélectionné.

L'ARBITRE

Il doit être respecté et toutes ses décisions acceptées. Il pourra donner un carton jaune et sortir un joueur 2 minutes sans possibilité de le remplacer. Il pourra également donner un carton rouge synonyme d'expulsion définitive du joueur.

LES SORTIES

Le ballon n'est plus en jeu lorsqu'il touche l'un des filets entourant le terrain, ainsi que les tranches des palissades. Le ballon est remis systématiquement au gardien.

Si le gardien sort la balle sur les filets situés derrière lui, il garde la possession du ballon et doit relancer au pied.

LES REMISES EN JEU

Il y a remise en jeu lorsque c'est un défenseur qui dévie le ballon sur le filet derrière le but, la balle revient automatiquement au gardien adverse.

Lorsque c'est le gardien qui touche en dernier le ballon, le ballon est laissé à ce dernier qui effectue une relance de sa surface à la main.

Relance du gardien

Le gardien doit relancer uniquement à la main.

Touche

Il y a touche lorsque le ballon touche un filet de côté ou la tranche de la palissade ou le filet du plafond. Le ballon est automatiquement rendu au gardien.

Pénalty

Toute faute grossière dans son propre camp ou annihilation d'une action de but franche sera sanctionnée d'un pénalty au profit de l'adversaire.

Les penaltys sont tirés de la manière suivante :

- Le tireur n'a pas le droit de faire de feinte au gardien de but.
- Tous les joueurs doivent être derrière la ligne médiane et ne pas bouger avant la frappe.
- Le gardien doit être sur sa ligne au coup de sifflet, il a ensuite le droit de bouger mais ne doit pas sortir de sa surface

Tirs au but :

En cas d'égalité de points dans les phases de poule, ou dans les phases finales il sera procédé à des tirs au but (pas de pénalty)

Les tirs au but sont tirés de la manière suivante :

- trois joueurs seront désignés puis une mort subite sera établie avec les joueurs n'étant pas passés.
- Un joueur de chaque équipe s'élanche du milieu de terrain et doit gagner son face à face avec le gardien. en ayant le droit à une seule frappe et 6 secondes. Le gardien ne peut sortir de sa surface, le joueur ne peut rentrer dans la surface.
- Tous les joueurs doivent être derrière la ligne médiane et ne pas bouger.
- Le gardien doit être sur sa ligne au coup de sifflet, il a ensuite le droit de bouger mais ne doit pas sortir de sa surface.
- le joueur doit marquer sur son tir, les reprises ne sont donc pas acceptées.

FORFAITS ET RETARDS

Forfaits

En cas de forfait, l'équipe absente se verra perdre la rencontre 10-0

Retards

En cas de retard d'une des équipes, la rencontre démarrera parallèlement aux autres rencontres.

Cependant, 1 but sera accordé à l'équipe présente dès la première minute après le Début du match, puis 1 but toutes les minutes.

Si une équipe ne se présente pas avec 5 joueurs, elle peut décider de commencer le match en infériorité numérique. Si elle préfère attendre l'arrivée de joueurs en retard, elle s'expose aux règles précédentes relatives au retard.

BALUSTRADE

Lorsque le porteur du ballon progresse le long de la balustrade et qu'un défenseur est déjà placé, il lui est interdit de forcer le passage.

Lorsque le joueur est bloqué dans le coin avec le ballon et dos au jeu (s'il est face au jeu le défenseur a le droit de lui prendre le ballon), le défenseur doit permettre à l'attaquant de ressortir le ballon le long de la balustrade.

Dans les coins, l'arbitre donnera l'avantage au joueur ayant le ballon. Il sifflera et repartira avec son gardien

Attention : les joueurs se bloquant volontairement dans les coins perdent leur

Possession.

De manière générale, tout joueur posant une main sur la balustrade s'expose au sifflet de l'arbitre et la comptabilisation d'une faute. Si le joueur se retient pour éviter la chute sera à l'appréciation de l'arbitre qui reste souverain du jeu.

SANCTIONS

En cas de comportement violent, antisportif et/ou de propos désobligeants, L'OLYMPIQUE LIEVIN/ LE FIVE se réserve la décision d'avertir puis d'exclure de la compétition définitivement un joueur ou une équipe. Cet engagement est valable pour tout manquement aux 5 points de notre charte de fairplay situé ci-dessous.

Aucun remboursement des frais d'inscription ne sera exigible.

EN CAS D'ÉGALITÉ

1ère phase : sous forme de championnat (poules)

match gagné : 4 pts, match nul : 2 pts, match perdu : 1 pt et 0,1pt du but marqué.

Classement en cas d'égalité de points :

1) Goal Average particulier (résultat entre les équipes à égalité)

2) Goal Average général

3) Meilleure attaque

4) Tirs au but

2^{ème} phase le Croisement des poules sous format « coupe » en cas d'égalité séance de tirs au but pour départager les équipes.

LES LAUREATS

Le club vainqueur du tournoi dans chaque catégorie se verra confier la garde du trophée pour une année (à rapporter lors du tournoi King of Five 2018) Le trophée étant définitivement acquis par le club qui l'emportera 3 années consécutives.

L'équipe vainqueur s'engage à être présente avec l'école de football de son club au Master Cup 2018 le dimanche 17 juin 2018 au stade Michel Bénézit.

Toutes les équipes seront récompensées. La remise des récompenses est prévue à 17h30. En cas de retard supérieur à 30 min les équipes ayant finies pourront repartir avec leur lot, dans le cas contraire rien ne sera remis avant.

CHARTRE FAIRPLAY

1. Respect de l'adversaire et de ses partenaires :

Aucune atteinte à l'intégrité physique, pas de propos insultants ni de provocations verbales.

2. Respect de l'arbitre :

Écouter ses consignes, comportements et attitudes exemplaires, accepter les décisions.

3. Respect du directeur de tournoi.

4. Respect des horaires :

Chaque équipe s'engage à arriver avant l'heure sous peine d'écopier d'un handicap au score. Au coup de sifflet final, chaque équipe doit quitter le terrain.

5. Respect des installations :

L'encadrement des enfants est garant du respect du matériel, toute dégradation volontaire sur ou aux abords du site LE FIVE sera à la charge du club visiteur responsable.

6. Règle du fair-play :

Dans la victoire comme dans la défaite, se conformer aux règles et à l'état d'esprit du sport en général.

Je soussigné Président/Présidente de

Je soussigné éducateur(s) du club.

Avoir pris connaissance du règlement,

fait à le :

Signatures et tampon du club