



# Règlement du tournoi Sekulic Edition 2022

ETAT : 19.10.2021

## Table des matières

Art. 1 Qualification	3
Art. 2 Contrôle	3
Art. 3 Joueurs non qualifiés	3
Art. 4 Nombre de joueurs/Changements	3
Art. 5 Durée de jeu/Nombre de matchs	4
Art. 6 Formule	4
Art. 7 Règles de jeu/Equipement/Choix du côté/Remise en jeu	4
Art. 8 Sanctions	5
Art. 9 Réclamations	5
Art. 10 Prix	5
Art. 11 Zone spectateurs – Zone Coaching	5
Art. 12 Sécurité	5
Art. 13 Dispositions finales / Renvoi / Responsabilité	5

## Art. 1 Qualification

- a) Le tournoi est réservé aux joueurs et joueuses des catégories :
  - D** 2009/2010 (filles 2007/2010) ;
  - FF15** 2007/2008/2009/2010 ;
  - E** 2011/2012 (filles 2010/2012) ;
  - F** 2013/2014 (filles 2012/2014) et plus jeunes ;
- b) **Pour les juniors D – FF15 – E** : un joueur est qualifié lorsqu'il possède un passeport ASF établi au nom du club (ou regroupement) pour lequel il joue.  
**Pour les juniors F** : les passeports ASF ne sont pas nécessaires, mais les années de naissance doivent être scrupuleusement respectées.
- c) Un joueur ne peut jouer qu'avec une équipe par catégorie.

## Art. 2 Contrôle

- a) Chaque responsable d'équipe remettra au jury, avant le premier match, la liste des joueurs participant au tournoi ainsi que leur date de naissance et numéro de passeport (clubcorner).
- b) En cas de vérification pour les juniors D – FF15 – E, seuls les passeports ASF feront foi.  
Pour les juniors F une pièce d'identité officielle fera foi en cas de vérification.

## Art. 3 Joueurs non qualifiés

- a) Un joueur trop âgé ou qualifié avec un autre club en championnat, fait perdre par forfait (0:2) tous les matchs qu'il a joués avec son équipe. Si le contrôle a lieu durant les finales, l'équipe est éliminée et remplacée par son adversaire direct.
- b) Un joueur qui n'est pas inscrit sur la liste des joueurs et qui a pris part au match fait perdre l'équipe par forfait (0:2).
- c) Si un joueur est inscrit sur la liste des joueurs d'une autre équipe dans la même catégorie, celle-ci perdra les matchs déjà joués par forfait (0:2). L'équipe officielle du joueur est celle qui dispute son premier match avant l'autre équipe. Dans le cas, où ces équipes jouent en même temps, le jury tranchera sans appel pour une ou l'autre des équipes.

## Art. 4 Nombre de joueurs / Changements

- a) **Juniors D, FF-15** : Cinq joueurs plus le gardien (onze par équipe au maximum) ;  
**Juniors E** : Quatre joueurs plus le gardien (neuf par équipe au maximum) ;  
**Juniors F** : Quatre joueurs plus le gardien (neuf par équipe au maximum) ;
- b) L'équipe qui ne se présente pas avec au moins cinq (quatre pour les catégories E et F) joueurs sur le terrain au moment du coup d'envoi, perd le match par forfait (0:2).
- c) Les changements de joueurs sont libres.

## Art. 5 Durée de jeu / Nombre de matchs

La durée de jeu ne doit pas être inférieure à douze minutes par match. Chaque équipe doit pouvoir jouer au moins pendant une heure, répartie sur la journée.

## Art. 6 Formule

- a) **Juniors D et E** : L'organisateur répartit les équipes dans divers groupes par tirage au sort, ceci en fonction de l'art. 5 du présent règlement. A la fin du tour de qualification, le classement se fait aux points. En cas d'égalité entre plusieurs équipes au sein d'un groupe, le classement s'établit en fonction du Règlement de Jeu de l'ASF, art. 48. Un certain nombre d'équipes – déterminé par l'organisateur – se qualifie pour la phase finale qui se déroule en principe selon le système de la coupe. En cas d'égalité à la fin d'un match de finale, on procède au tir de 3 penalties.
- b) **Les équipes FF15 (filles)** joueront dans un groupe séparé et auront leurs propres finales. Finales : 4<sup>ème</sup> contre 3<sup>ème</sup> et 1<sup>er</sup> contre 2<sup>ème</sup>
- c) **Juniors F** : L'organisateur répartit les équipes dans divers groupes par tirage au sort, ceci en fonction de l'art. 5 du présent règlement. Les équipes se répartissent en deux degrés et ceci en fonction des inscriptions faites par les clubs. Aucun classement ne sera établi. Le tournoi est enrichi par des animations pour les équipes libres.  
Tournoi sans arbitre.

## Art. 7 Règles de jeu / Equipement / Choix du côté / Remise en jeu

- a) Les règles de jeu actuellement en vigueur sont appliquées (ASF, Prescriptions d'exécution pour l'organisation de jeu des juniors D, FF15, E, F).  
**Exceptions** : Juniors E : Il n'y a pas de hors-jeu sur tout le terrain de jeu.
- b) Dans toutes les catégories, lors du dégagement du gardien le ballon devra retomber ou être touché par un joueur avant la ligne du milieu du terrain. Dans le cas contraire, la reprise du jeu se fait par un coup franc indirect depuis le milieu du terrain.
- c) Les joueurs sont équipés uniquement de souliers à crampons fixes. Les protège-tibias sont obligatoires. L'arbitre contrôle cet équipement avant chaque match.
- d) L'équipe désignée en premier sur le plan des matchs bénéficie de la mise en jeu et joue dans ses propres couleurs. Elle se place sur la moitié de terrain désigné par le jury. L'autre équipe doit, si nécessaire, changer ses couleurs (casaques mises à disposition par le club organisateur).

## Art. 8 Sanctions

En cas d'avertissement, le joueur sera exclu du match, mais immédiatement remplacé par un autre joueur de son équipe. Aucune minorité numérique de l'équipe. En cas de faute grave, le jury peut exclure un joueur pour la durée du tournoi.

## Art. 9 Réclamations

En cas de réclamation, celle-ci doit être immédiatement annoncée par le responsable de l'équipe à l'arbitre. La réclamation sera confirmée par écrit, par le responsable de l'équipe et le capitaine au jury dès l'issue du match, mais au maximum dix minutes après. Une caution de Fr. 50.- accompagnera le dépôt de la réclamation. Celle-ci sera restituée si la réclamation est justifiée, sinon elle restera acquise à l'organisateur. Un formulaire est à disposition. Aucune prolongation de délai ne sera accordée pour son dépôt. La réclamation n'a pas d'effet suspensif. Le non-respect de la procédure précitée entraîne l'irrecevabilité de la réclamation.

## Art. 10 Prix

Les quatre premières équipes des catégories D et E, ainsi que la meilleure équipe des catégories FF15 reçoivent une coupe gagnée de manière définitive. Chaque participant (selon la liste des joueurs) reçoit un prix souvenir.

## Art. 11 Zone spectateurs / Zone Coaching

Lors de chaque journée, la zone spectateurs et la zone coaching doivent être rigoureusement respectées selon les règlements et prescriptions de l'ASF et l'AFF en vigueur.

## Art. 12 Sécurité

- a) Le club organisateur est responsable de la sécurité des spectateurs et des joueurs.
- b) Le club organisateur est responsable de la sécurité des infrastructures fixes et mobiles.
- c) Le club organisateur est responsable de l'ancrage des buts.

## Art. 13 Dispositions finales / Renvoi / Responsabilité

- a) Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés de manière définitive par le jury, selon les règlements et prescriptions de l'ASF et l'AFF en vigueur.
- b) En cas d'intempéries, même si les équipes sont déjà sur place, l'organisateur décide sans appel, du déroulement du tournoi.
- c) L'organisateur n'assume aucune responsabilité en cas de vol(s).

**ASSOCIATION FRIBOURGEOISE DE FOOTBALL (AFF)**

Comité Central et Commission Technique & des Juniors