



## REGLEMENT DU TOURNOI QUALIFICATIF F5WC MOROCCO 2017

### REGLEMENT DU TOURNOI

#### Règle 1 – Acceptation du règlement général

- Les équipes déclarent avoir pris connaissance de l'ensemble des règlements liés à ce tournoi qualificatif et en accepter les conditions. Une décharge sera signée à cet effet par un représentant de l'équipe avant que celle-ci n'entame le tournoi.

#### Règle 2 – Dates et horaires des matchs

- Les équipes participantes doivent se conformer aux dates et aux horaires des matchs fixés par les organisateurs.
- F5 et Atlantique FC s'engagent à informer les équipes de tout changement de date ou horaire par écrit au moins 48h avant le match.
- Les équipes doivent se présenter au complet et en tenue, au moins 30 minutes avant le coup d'envoi de leur match.

#### Règle 3 – Déroulé Sportif

- Le Tournoi qualificatif pour la F5 WC Maroc, se déroulera pour les deux zones au centre F5 à Marrakech et Atlantique FC Casablanca
- F5 et Atlantique FC organiseront des éliminatoires indépendantes et une équipes représentera chaque zone dans un match final qui désignera le représentant du Maroc en Beijing pour les phases finales monde en 2017.
- F5 et Atlantique FC sont les seuls habilités à fixer les règles du tournoi et les adapter, le cas échéant, en fonction des contraintes pouvant survenir.

#### Règle 4 – Droits d'image et Marketing

- Les participants autorisent F5 et Atlantique FC à utiliser les photos et vidéos du tournoi à toute fin promotionnelle sans restriction.
- Les participants s'engagent à porter exclusivement les équipements (Maillots, Chasubles...) fournis par F5 et Atlantique FC lors des différentes phases du tournoi.

## Règle 5 – Joueurs et participants

- Chaque équipe est représenté vis-à-vis des organisateurs par un seul joueur, désigné par : le capitaine
- La liste des joueurs communiquée au moment de l'inscription est ferme et définitive, aucun changement ne peut être opéré sans autorisation expresse de l'organisateur.

## REGLES DU JEU

### Règle 1– nombre de joueurs

- Chaque match est disputé par 2 équipes de 5 joueurs dont 1 gardien + 2 remplaçants au maximum par équipe.
- La rencontre est arrêtée si une équipe se retrouve à moins de 3 joueurs (gardien compris) suite à exclusions ou blessures.
- Remplacements : le nombre de remplacements est illimité mais tout remplacement doit se faire lors d'un arrêt de jeu (touche, remise en jeu, coup franc) avec demande préalable à l'arbitre.

### Règle 2 – équipement des joueurs

- Chaque équipe doit porter une tenue distincte et unique (excepté le gardien de but), sinon des chasubles seront prêtés, dans ce cas là, les joueurs sont priés de porter un T-shirt en dessous.
- Les crampons moulés et vissés sont interdits.

### Règle 3 – l'arbitre

- L'arbitre de Football est le seul juge et son autorité commence à son entrée sur le terrain.
- Tous propos injurieux ou gestes déplacés envers l'arbitre peuvent entraîner l'exclusion de la dite équipe du tournoi, sans possibilité de remboursement.

### Règle 3 – durée du match

- 2 périodes de 20 minutes séparées par un arrêt de 5 minutes. Les équipes doivent cependant être présentes à l'accueil du centre au moins 30 minutes avant le coup d'envoi.

### Règle 3 – classement

- Le classement s'effectue par le biais des règles de calculs suivantes :  
**Victoire : 3 points**  
**Match nul : 1 point**  
**Défaite : 0 point**
- Le classement général sera déterminé par le nombre de points.
- Si l'on ne peut départager deux équipes qu'avec le nombre de points on aura recours au goal average particulier puis au goal average général puis au nombre de buts marqués puis au nombre de victoires
- Si une équipe ne se présente pas à un match, elle est déclarée forfait, ne marquera pas de point et perdra son match sur le score de 3-0. Les adversaires bénéficient eux des 3 points de la victoire et gagnent le match sur le score de 3-0.

## Règle 4 – remises en jeu

- Le coup d'envoi est tiré du milieu de terrain, il est impossible de marquer sur l'engagement.
- Les touches sont jouées au pied à l'endroit où le ballon a touché le filet latéral.
- Les sorties de but sont jouées par le gardien de n'importe où dans sa zone, il y a sortie de but lorsque l'équipe attaquante tire dans le filet derrière le but.
- Les lieux de remises en jeu sont à l'appréciation de l'arbitre et ne doivent être contestées.
- Il n'y a pas de corner mais lorsque le ballon est contré par le gardien ou par un défenseur et touche le filet derrière le but, le ballon est rendu au gardien de l'équipe attaquante pour une remise en jeu au sol depuis sa zone.
- Les coups francs sont joués à l'endroit même de la faute.

## Règle 5 – fautes et comportement antisportif

- Les tacles qu'ils soient défensifs ou offensifs sont strictement interdits, obligation de défendre debout sous peine de se voir concéder un coup franc.
- Il est formellement interdit de mettre en échec un adversaire en le poussant contre les balustrades, il est également interdit d'entrer en contact de manière trop rugueuse, dans ce cas de figure l'arbitre est le seul décisionnaire.
- Toute faute dans la surface de réparation sera sanctionnée d'un penalty pour l'équipe adverse.

### **Fautes passibles d'un avertissement (carton jaune) :**

- Comportement antisportif.
- Désapprobation en paroles ou en actes.
- Infractions avec persistance des lois du jeu.
- Retardement de la reprise du jeu.

### **Fautes passibles d'une exclusion du terrain (carton rouge) :**

- Faute grossière.
- Acte de brutalité.
- Crachat sur un adversaire, l'arbitre ou toute autre personne.
- Toucher ou arrêter le ballon de la main de façon volontaire ou dans certains cas involontaire, le juge et le seul décisionnaire reste l'arbitre.
- Propos blessants, injurieux ou grossiers.
- Second avertissement au cours du même match.

## Règle 6 – le gardien de but

- Le gardien de but peut être changé sur demande préalable à l'arbitre.
- Le gardien de but ne peut en aucun cas jouer les ballons se trouvant en dehors de sa zone délimitée (surface de réparation).
- Il est conseillé que le gardien de but porte une tenue différente des joueurs de son équipe.

## **Règle 7 – sécurité**

- Échauffez-vous avant chaque match.
- Les chaussures à crampon moulées et vissées sont interdites.
- Atlantique FC attire l'attention des participants sur le fait que le centre n'assume que sa propre responsabilité civile et qu'il incombe aux participants de supporter leurs propres risques.
- Atlantique FC décline toute responsabilité pour toute blessure d'un joueur intervenant lors du jeu sur le terrain. Chaque joueur est encouragé à s'assurer qu'il est couvert par sa propre assurance.
- Atlantique FC se décharge de toute responsabilité, en cas de vols, ou de perte d'objets et de dommages matériels ou corporels dans les vestiaires. Ne laissez pas d'objets précieux dans l'établissement.

**Les pratiquants reconnaissent avoir pris connaissance du présent règlement, et s'engagent à respecter toutes prescriptions ainsi que toutes règles de jeu et de sécurité notifiées.**

**Signature du capitaine et/ou Responsable de l'équipe :**