



Association Sportive Inter-Entreprises

Règlement du tournoi Football masculin 2023/2024

Le présent document définit le règlement sportif du tournoi de football de l'ASIE. Les aspects « administratifs », concernant le calendrier, le report des matchs, la discipline, sont consultables dans le document sur l'organisation du tournoi. Les principes généraux régissant l'adhésion des entreprises à l'ASIE sont dans la convention ASIE/Entreprise.

Déroulement des rencontres

Les rencontres doivent débuter à 12h30. Le nombre de joueurs minimum pour démarrer un match est fixé à 5. En cas de retard trop important, l'arbitre pourra déclarer une équipe forfait, même si certains joueurs sont présents, en particulier si l'équipe qui est à l'heure a des contraintes lui interdisant de rester au-delà de 13h30. Si la partie démarre et que des joueurs arrivent en retard, ils pourront quand même participer au match.

Les matchs se jouent à 7 joueurs, plus un nombre illimité de remplaçants. Si deux équipes se présentent avec un effectif important, elles peuvent s'entendre pour jouer à huit ou plus, afin d'augmenter le temps de jeu de chacun, à condition bien sûr que les deux responsables donnent leur accord.

L'équipe qui reçoit (colonne de gauche de la liste des matchs sur le site) est responsable d'apporter un ballon pour ce match. En deuxième lieu, l'équipe visiteuse devra fournir un des siens. Si un match ne peut se dérouler par défaut de ballon, les deux équipes seront considérées comme forfait. Des sanctions (point de pénalité) pourront être prises contre les équipes jouant sur le terrain d'à côté si celles-ci refusent de prêter un ballon lorsqu'elles seront sollicitées dans ce sens.

Un arbitre sera désigné par l'organisation pour chaque rencontre. Il sera responsable de mailer le résultat pour obtenir une mise à jour du site plus rapide du résultat (voire de mettre à jour le score directement sur le nouveau site quand celui-ci sera disponible).

En cas d'absence de l'arbitre, le match doit quand même avoir lieu. Une personne pourra être désignée avec l'accord des deux équipes pour le remplacer s'il s'en trouve une. Sinon, les deux équipes joueront sans arbitre en s'entendant sur les décisions à prendre en cours de match. Il appartiendra alors aux équipes de faire parvenir le résultat du match à l'organisateur. Si un litige survient et que les deux équipes ne sont pas capables de s'entendre sur un résultat, elles seront toutes deux considérées comme perdantes par forfait.

L'équipe n'étant pas venue arbitrer sera punie des pénalités prévues dans le présent règlement, et également de celles décrites dans le document d'organisation du football.

Règles du jeu

La première règle du jeu qu'il est important d'avoir en tête pour tous les joueurs de la compétition est que le championnat ASIE est une compétition sans aucun enjeu. Il est donc rappeler à tout le monde que le Fair-Play est la chose la plus importante à appliquer lorsque l'on se retrouve sur le terrain.

Les compétitions obéissent [aux lois du jeu de football](#), telles qu'édictées par la FIFA, ainsi qu'aux dispositions particulières ci-dessous :

- Une équipe doit être considéré forfait si elle présente moins de 5 joueurs
- Durée des rencontres: 2 x 20 minutes (l'arbitre pourra décompter des arrêts de jeu). Là aussi les équipes peuvent s'entendre sur une durée différente (plus longue). Les changements doivent obligatoirement intervenir lors d'un arrêt de jeu. Il appartient aux équipes de gérer leurs mouvements de joueurs. **Il est conseillé de le faire plutôt lorsqu'elles bénéficient de la remise en jeu suivante ou lors d'un changement adverse de façon à ne pas ralentir le jeu de l'adversaire.**
Si une équipe procède à un changement en cours de jeu, l'arbitre doit arrêter la partie et donner coup-franc en faveur de l'autre équipe. Si une équipe se retrouve en supériorité numérique (plus de 7) du fait des changements, l'arbitre doit arrêter le jeu, demander que les joueurs surnuméraires quittent le terrain et reprendre le jeu par un coup franc en faveur de l'équipe qui n'était pas en faute. Dans les deux cas ci-dessus, l'arbitre doit quand même prendre garde de ne pas interrompre une action dangereuse de l'équipe bénéficiaire du coup-franc.
- Les touches sont effectuées au pied.
- Les tacles sont interdits, sanctionnés par un coup-franc, un penalty s'ils sont dans la surface. **Pour rappel, il a été défini lors de la dernière AG en Février 2017 que tout joueur n'étant pas en appui sur ses deux pieds (les genoux de comptent pas) ne peut jouer le ballon, intercepter une passe ou sauver une touche, un corner ou un but.**
Le gardien de but peut évidemment se coucher pour effectuer un arrêt ou repousser le ballon tant que l'intention principale est d'aller chercher le ballon avec ses mains. Il sera sanctionné si l'arbitre considère qu'il puisse nuire à l'intégrité physique de l'attaquant en se jetant les pieds en avant par exemple.
- De même, tous les actes d'anti-jeu tels que tirages de maillot, obstructions, poussettes, etc. sont proscrits, d'autant plus que notre championnat doit, ou devrait, être abordé dans un état d'esprit de match quasi-amical.
- Tous les coups-francs sont directs, **le mur est à 7 mètres**. Ils sont tirés au coup de sifflet de l'arbitre.
- Tous les coups de pieds arrêtés peuvent être tirés directement au but, une touche, un coup de pied de but (six mètres), un corner ou un engagement et les joueurs adverses doivent se trouver à **7 mètres** dans tous ces cas.
- Il n'y pas de hors-jeu.
- Sur une passe avec le pied d'un de ses coéquipiers, le gardien de but n'a pas le droit de prendre le ballon à la main. Dans ce cas, l'arbitre siffle un coup-franc indirect à l'endroit où le gardien s'est saisi du ballon. Si la faute est à moins de 5 mètres de la ligne de but, le mur sera sur la ligne de but et le coup-franc sera reculé à 5 mètres de cette dernière.
- Toute faute dans la surface (y compris les tacles) sera sanctionnée d'un penalty. La surface est délimitée par les lignes bleues, qui s'étendent presque jusqu'à la ligne de touche.

- En cas de faute grossière effectuée par le joueur en position de dernier défenseur : main volontaire (y compris par le gardien en dehors de sa surface), tirage de maillot, obstruction ou toute autre faute volontaire, l'arbitre sifflera un penalty, même si la faute est commise à l'extérieur de la surface.
- Les joueurs devront se conformer pour leur équipement aux indications données sur les stades où ils jouent. En particulier, ces stades étant tous équipés de pelouse synthétique, les crampons vissés sont interdits.
- Le port des objets dangereux (montres, chaînes, bracelets, ...) est interdit.

Sanctions

En cas de mauvais comportement d'un joueur, l'arbitre peut prononcer une expulsion temporaire (temps à l'appréciation de l'arbitre) à l'encontre du joueur fautif, une expulsion définitive en cas de récidive. L'arbitre peut décider de sanctionner l'équipe en la faisant jouer à un joueur de moins pendant la durée de l'exclusion ou de faire effectuer un remplacement forcé.

S'il pense que c'est justifié (incidents grave entre joueurs, contestations répétées et virulentes de ces décisions, jeu trop brutal de l'ensemble de l'équipe, etc.), l'arbitre doit faire parvenir à l'organisation un rapport décrivant les faits, qui après en avoir pris connaissance et entendu les équipes, décidera des sanctions à appliquer.

Si la pénalité est confirmée, un ou plusieurs points seront enlevés à l'équipe (cf. paragraphe ci-dessous).

Reports

En dehors des reports pour intempérie qui sont gérés par l'Asie, chaque équipe pourra reporter au maximum 1 match par phase (1 pour les matchs aller, 1 pour les matchs retour). **La demande de report doit être envoyée au moins 24h avant le match sinon le match sera considéré comme forfait.** La date du report doit être fixée dans le délai d'une semaine sous peine de voir le match perdu par forfait.

L'ASIE se réserve le droit de déplacer les matchs reportés pour libérer des créneaux pour les matchs reportés pour intempérie et la programmation de la coupe qui seront prioritaires.

Si un match a été reporté et n'a pu être joué, l'équipe ayant demandé le report sera considéré comme forfait.

Comptabilité/Pénalité

Pour chaque match seront attribués 4 points pour une victoire, 2 points pour un match nul, 1 point pour une défaite et 0 point pour un forfait.

Pour un défaut d'arbitrage ou une pénalité, des points seront retirés. Pour le premier 1 point, pour le suivant 4 points (soit 5 points de pénalité au total + une pénalité financière de 30€), pour le troisième 5 points (soit 10 points de pénalité au total + une pénalité financière de 50€). Une commission entre l'équipe pénalisée et les responsables de l'association se réunira afin de connaître les raisons de ces manquements et une décision sera prise quant au devenir de l'équipe. En effet, l'équipe peut être radiée du championnat.

Au-delà d'un report par phase, l'équipe sera sanctionnée d'un point par report effectué. Exemple : si une équipe demande 2 reports en phase aller et 1 report en phase retour, elle sera sanctionnée d'un point.

Classement

Le classement sera établi suivant le nombre de points (points gagnés lors des matchs diminués des diverses pénalités). En cas d'égalité aux points, les équipes seront départagés dans l'ordre suivant :

1. Différence de but générale
2. Meilleure attaque
3. Différence de buts particulière
4. Nombre de forfaits/pénalités

Si deux équipes se retrouvent alors à égalité, le classement de l'année précédente (niveau de la poule puis classement dans la poule) sera utilisé pour les départager.

Composition des équipes

Les équipes doivent faire leur possible pour disputer les matchs avec les joueurs de leur propre effectif.

Chaque équipe devra être composée au minimum de 10 joueurs « permanents ». En cas de changement de joueurs permanents en cours d'année, l'équipe devra prévenir l'Asie pour la mise à jour des assurances (les modifications seront suivies et un joueur quittant l'équipe ne pourra revenir dans la même saison sauf cas particuliers).

Chaque équipe ne devra pas comprendre plus de 3 « joueurs joker » provenant d'une unique autre équipe et ne devra pas comprendre plus de 4 « joueurs joker ». Elle devra les indiquer lors de son inscription et prévenir des modifications (les modifications seront suivies et un joueur quittant l'équipe ne pourra revenir dans la même saison sauf cas particuliers).

Les joueurs inscrits au sein d'une équipe pourront jouer dans une seule autre équipe en tant que « joueur joker ». Le joueur ne pourra pas jouer pour une équipe de la même poule.

Exemples : un joueur jouant en C1 pourra éventuellement jouer en A, B, C2 ou D mais ne pourra pas jouer joker en C1.

Si une équipe estime que l'équipe adverse enfreint cette règle, il lui est possible de demander à gagner le match par forfait avant le début du match. En effet, toute demande se faisant en fin de match ne sera pas valable. Il sera donc possible de jouer un match amical entre les 2 équipes, sans enjeu, afin que les joueurs ne se soient pas déplacés pour rien.

Enfin, il a été décidé à la réunion d'information du 07/09/2017, que les équipes pouvaient intégrer des filles dans leur effectif dès la saison 2017/2018. Bien entendu, le fait de jouer avec une fille dans votre équipe ne vous donne pas droit à quelque handicap qu'il soit (comme le but qui compte double aux Jeux De Sophia par exemple).

Chaque équipe devra faire valider son effectif par les organisateurs du Tournoi Asie en fournissant la liste des joueurs (Date limite 30/09)