

Entité Nivelloise de Mini Foot



Règlement Officiel

Introduction

Le présent document reprend :

- 1) Les règles du jeu du Mini-foot en application à l'Entité Nivelloise de Mini-Foot (ENMF)
- 2) Les règles plus spécifiques se référant aux différents événements se présentant au cours d'une saison

Tous les Membres de l'Entité, qu'ils soient joueurs, délégués, officiels ou autres se doivent de respecter ce règlement pour le bon fonctionnement de l'Entité. Il sera également demandé à chaque responsable de club de s'engager à signer ledit règlement et à s'assurer de sa bonne diffusion et connaissance au sein de son club.

Toutes les situations devant faire objet d'un point de règlement non inscrit comme tel seront à l'appréciation et au seul jugement du Comité de l'ENMF. Aucun recours ne sera possible.

Le Comité est bien sûr à l'écoute de vos souhaits et remarques. Pour les contacts, veuillez-vous référer au point II.D.1 et II.D.4.

Sportivement,

Le Comité

I. Règlement de jeu en application pour la saison 2016-2017

Règle 1 : Le ballon	- 6 -
Règle 1 - Article 1 - Dimensions et forme	- 6 -
- Règle 1 - Article 2 - Remplacement du ballon du match	- 6 -
-	
Règle 1 - Article 3 - Ballon devenu inutilisable	- 6 -
-	
Règle 2 : Les joueurs	- 6 -
Règle 2 - Article 1 - Nombre de joueurs	- 6 -
- Règle 2 - Article 2 - Le gardien de but.....	- 7 -
- Règle 2 - Article 3 - Le capitaine	- 7 -
- Règle 2 - Article 4 - Remplacements de joueurs	- 7 -
- Règle 2 - Article 5 - Mode de remplacement	- 8 -
-	
Règle 2 - Article 6 - Les catégories d'âge	- 8 -
-	
Règle 3 : Equipement des joueurs	- 8 -
- Règle 3 - Article 1 - Equipement	- 8 -
- Règle 3 - Article 2 - Numérotation des joueurs	- 9 -
- Règle 3 - Article 3 - Chaussures de sport	- 9 -
-	
Règle 3 - Article 4 - Equipement dangereux ou non conforme	- 9 -
Règle 4 : L'arbitre - Les officiels	- 9 -
Règle 4 - Article 1 - Généralités	- 9 -
- Règle 4 - Article 2 - Avant le match	- 9 -
- Règle 4 - Article 3 - Pouvoirs de l'arbitre	- 10 -
- Règle 4 - Article 4 - Direction du match.....	- 10 -
- Règle 4 - Article 5 - Suspension et arrêt du match	- 10 -
- Règle 4 - Article 6 - Expulsion et exclusion	- 10 -
- Règle 4 - Article 7 - Coup de sifflet	- 11 -
- Règle 4 - Article 8 - Absence de l'arbitre	- 11 -
-	
Règle 4 - Article 9 - Mesures d'ordre	- 11 -
Règle 5 : Durée de la partie	- 13 -
- Règle 5 - Article 1	- 13 -
-	
Règle 5 - Article 2	- 13 -
Règle 5 - Article 3	- 13 -
Règle 6 : Coup d'envoi - Balle à terre	- 14 -
Règle 6 - Article 1 - Au début de la partie	- 14 -
Règle 6 - Article 2 - Après un but marqué	- 14 -
- Règle 6 - Article 3 - Après la mi-temps	- 14 -
- Règle 6 - Article 4 - But marqué sur coup d'envoi	- 14 -
- Règle 6 - Article 5 - Arrêt de jeu temporaire et Balle à terre	- 14 -
-	
Règle 6 - Article 6 - Possibilités de balle à terre	- 15 -

Règle 7 : Ballon en jeu et hors du jeu	- 15
- Règle 7 - Article 1 - Ballon hors-jeu	- 15
-	
Règle 7 - Article 2 - Ballon en jeu	- 15 -
Règle 8 : But marqué	- 15
-	
Règle 9 : Fautes et incorrections	- 16
- Règle 9 - Article 1 - Coup franc direct	- 16
- Règle 9 - Article 2 - Coup franc indirect	- 16
-	
Règle 9 - Article 3 - Fautes simultanées	- 17 -
Règle 9 - Article 4 - Mesures disciplinaires	- 17 -
Règle 9 - Article 5 - Maniement du ballon par le gardien de but	- 18 -
Règle 10 : Coups francs	- 19 -
Règle 11 : Penalty	- 20 -
Règle 11 - Article 1 - Le botté	- 20 -
Règle 11 - Article 2 - Cas spéciaux	- 20 -
Règle 11 - Article 3 - Mode de tir des penalties afin de déterminer un vainqueur e.a. en Compétition de coupe	- 22
-	
Règle 12 : Rentrée latérale, ballon au plafond.....	- 23 -
Règle 12 - Article 1	- 23 -
Règle 12 - Article 2	- 23 -
Règle 12 - Article 3	- 23 -
Règle 12 - Article 4	- 23 -
Règle 12 - Article 5	- 23 -
Règle 12 - Article 6	- 23 -
Règle 13 - Dégagement du gardien après sortie par la ligne de but.....	- 23 -
Règle 13 - Article 1	- 23 -
Règle 13 - Article 2	- 23 -
Règle 13 - Article 3	- 24 -
Règle 13 - Article 4	- 24 -
Règle 14 : Coup de pied de coin	- 24
- Règle 14 - Article 1	- 24
-	
Règle 14 - Article 2	- 24 -
Règle 14 - Article 3	- 24 -
Règle 14 - Article 4	- 24 -

II. Règlement spécifique à l'Entité Nivelloise de Mini-Foot

A. Inscriptions	- 25 -
1. Clubs	-
25 -	
2. Le module de gestion	-
25 -	
3. Joueurs	-
26 -	
4. Résumé des dates importantes à retenir	-
27 -	
5. Administratif	-
27 - 6. Paiements	-
27 - B. Déroulement de la saison ENMF	-
- 28 -	
1. Avant saison - horaires des clubs	- 28 -
-	
2. Respect des installations	- 28 -
3. Les compétitions	-
28 -	
A. Le championnat	- 28 -
i. Déroulement	- 28 -
- ii. Les divisions	- 29 -
- iii. Montants - descendants	- 29 -
- iiiii. Classements	- 29 -
-	
B. La coupe	- 29 -
4. Fair-play	- 29 -
5. Remise des rencontres	- 30 -
- i. Procédure	- 30 -
6. Finances	-
30 -	
7. Changement de nom	-
30 - 8. Soins et blessures	-
30 - C. Règlement des rencontres ENMF	- 31 -
1. Listing	-
31 -	
2. Avant match	-
31 -	
3. Feuille de match	-
31 - 4. Sanctions.....	-
33 - 5. Amendes	-
33 - 6. Communication des résultats.....	-
33 - D. Le Comité de l'Entité Nivelloise de Mini-Foot	-
- 31 -	
1. Les membres du Comité	- 34 -

2. Le Comité Sportif	- 34
-	
3. Le Comité d'Appel	- 34
-	
4. Contacts	- 34
-	

I. Règlement de jeu en application pour la saison 2013-2014

Règle 1 : Le ballon

Règle 1 - Article 1 - Dimensions et forme

Le ballon doit être sphérique et l'enveloppe extérieure doit être en feutre. Les ballons en cuir sont interdits. Le matériel pouvant être dangereux pour les joueurs ne peut être employé. L'arbitre est seul juge de la pression de gonflement et de la conformité du ballon.

Règle 1 - Article 2 - Remplacement du ballon du match

Le ballon mis en jeu au commencement du match ne peut être remplacé en cours de partie sauf si l'arbitre juge qu'il est devenu irrégulier. Si au cours de la partie, le ballon est perdu ou égaré, le club visité est dans l'obligation de le faire rechercher immédiatement et de le remettre le plus rapidement possible à la disposition de l'arbitre. Le ballon qui aura été utilisé entre-temps sera remplacé lors du prochain arrêt de jeu.

Règle 1 - Article 3 - Ballon devenu inutilisable

Lorsque le ballon devient irrégulier en cours de jeu, l'arbitre doit arrêter la partie et la faire reprendre par une balle à terre, avec un ballon conforme, à l'endroit où il est devenu irrégulier. Lorsque le ballon devient irrégulier sur une remise en jeu (rentrée latérale, coup de pied arrêté ou dégagement de but), il est considéré comme étant devenu irrégulier avant la remise en jeu. Dans ce cas, la remise en jeu doit être recommencée avec un ballon conforme. Par contre, si le fait se produit au moment où le ballon touche un joueur ou l'arbitre, ou qu'il heurte les montants du but ou la barre transversale, le jeu doit être repris par "balle à terre" à l'endroit où le contact a eu lieu.

Règle 2 : Les joueurs

Règle 2 - Article 1 - Nombre de joueurs

La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune un maximum de dix joueurs, dont maximum cinq se trouvent sur le terrain. De plus, un de ces 5 joueurs doit être le gardien de but et ce dernier devra porter un équipement distinctif. *Instructions spéciales*

Pour débiter une rencontre, chaque équipe doit comporter sur le terrain au minimum quatre joueurs complètement équipés dont l'un sera gardien de but. Si au coup d'envoi du match, l'équipe défaillante ne compte pas les quatre joueurs exigés, le match ne peut avoir lieu et l'arbitre indique « équipe visitée ou visiteuse incomplète » sur la feuille de match. La rencontre doit être arrêtée si l'une des deux équipes est réduite à moins de trois joueurs.

Règle 2 - Article 2 - Le gardien de but

Une équipe ne peut s'aligner sans gardien de but. En cas d'expulsion ou d'exclusion du gardien, un autre joueur équipé en conséquence doit prendre sa place. N'importe quel joueur participant au jeu peut permuter avec le gardien de but pour autant que l'arbitre en soit informé et que ce changement intervienne lors d'un arrêt de jeu.

Le nombre de ces changements durant toute la partie est limité à 3 mais un changement pour raison disciplinaire (carte jaune ou rouge pour le gardien) n'entre pas en ligne de compte pour cette limitation à 3 changements.

En ce qui concerne l'équipement, les joueurs impliqués dans ce changement ont les choix suivants :

- a. Le nouveau gardien de but échange son maillot avec celui du gardien de but initial
- b. Le nouveau gardien de but met un autre maillot portant
 - a. Un numéro différent des autres joueurs de son équipe figurant sur la feuille de match OU
 - b. Un numéro identique au numéro qu'il portait en tant que joueur
- c. Le nouveau gardien de but enfile une chasuble au-dessus de son maillot de joueur permettant de voir son numéro initial dans le dos.
- d. Le gardien réserve en équipement sur le banc remplace le gardien titulaire en conservant son numéro initial.

Dans tous les cas, l'arbitre doit prendre note de ces changements.

Règle 2 - Article 3 - Le capitaine

Chaque équipe désigne un capitaine. Celui-ci doit porter un brassard d'une couleur contrastant avec celle de son maillot et d'une largeur de huit centimètres minimum. Le capitaine d'équipe conserve ses fonctions sur le siège des remplaçants.

Un capitaine d'équipe, expulsé ou exclu, doit céder son capitanat et brassard à un coéquipier. Le capitaine d'équipe signe la feuille de match avant le match et reçoit les instructions de l'arbitre. Il dispute le toss avant le début de la partie.

Ni le capitaine d'équipe, ni aucun autre joueur n'a le droit de demander à l'arbitre, justification d'une décision prise.

Si un joueur expulsé refuse de quitter le terrain, l'arbitre doit l'exclure. Si un joueur exclu refuse de quitter le terrain, l'arbitre doit faire appel au capitaine d'équipe. Si celui-ci refuse ou échoue, le match doit être arrêté.

Si le capitaine d'équipe expulsé refuse de quitter le terrain, il doit être exclu ; s'il persiste dans son refus, le match doit être arrêté. En cas d'absence de délégué visiteur, le capitaine d'équipe remplit les formalités administratives afférentes à cette mission, mais peut participer au jeu.

Règle 2 - Article 4 - Remplacements de joueurs

Sauf en ce qui concerne le gardien de but, des changements peuvent être effectués à n'importe quel moment du match. Un joueur remplaçant peut prendre part directement au jeu. Le nombre de joueurs remplaçants est limité à cinq, y compris un gardien de but (équipé).

Les noms des joueurs (effectifs ou remplaçants) doivent figurer sur la feuille de match avant le début de la rencontre. Les lignes non utilisées sur la feuille de match doivent être barrées et parafées par l'arbitre avant son entrée sur le terrain.

Si une équipe n'inscrit que quatre joueurs sur la feuille de match, l'arbitre laissera une ligne libre et devra barrer et parafer les autres lignes non utilisées, compte tenu que l'équipe peut se compléter à tout moment de la partie. Si l'équipe a disputé toute la partie avec quatre joueurs, la cinquième ligne non utilisée doit être barrée et parafée après le match.

Règle 2 - Article 5 - Mode de remplacement

Les remplaçants peuvent entrer au jeu sans solliciter l'autorisation de l'arbitre tout en respectant les prescriptions suivantes :

- a) Le remplacement doit s'effectuer au centre du terrain
- b) Le joueur remplaçant doit attendre que le remplacé l'ait croisé dans la zone de remplacement pour pouvoir prendre directement part au jeu
- c) En cas de joueur blessé, le remplaçant doit attendre que le blessé ait été évacué ou ait quitté le terrain pour pouvoir pénétrer sur la surface de jeu.
- d) Le remplacement du gardien de but ne peut s'effectuer que lors d'un arrêt de jeu.

Si le remplacement n'est pas conforme et si l'arbitre estime devoir interrompre la partie, le jeu doit être repris par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon.

Si un remplaçant pénètre sur le terrain pour un autre motif qu'un remplacement, le jeu doit être interrompu immédiatement. L'arbitre doit prendre la mesure disciplinaire imposée par la conduite du joueur et le jeu sera repris par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon.

Règle 2 - Article 6 - Les catégories d'âge

L'âge minimum pour qu'un joueur puisse s'inscrire à l'Entité est de 15 ans accompli.

Règle 3 : Equipement des joueurs

Règle 3 - Article 1 - Equipement

L'équipement d'un joueur se compose d'un maillot (ou vareuse), d'une culotte courte, de bas de sport et de chaussures. Le port des jambières sous les bas relevés est autorisé. Les bas de sport seront relevés. Tous les joueurs d'une équipe doivent porter le même équipement (à l'exception des chaussures de sport) dont la couleur se distingue nettement de celle des joueurs adverses et de l'arbitre.

Le gardien de but doit porter un maillot de couleur différente de celle de tous les autres joueurs (partenaires ou adversaires) et de l'arbitre. Il est autorisé à porter un training au lieu d'une culotte courte. Pour tous les joueurs, les vareuses noires sont interdites sauf lors de rencontres où l'arbitre porte un équipement de couleur différente (cf. Règle 4, art. 1).

Les clubs sont sensés porter les couleurs annoncées officiellement. Le club visité est tenu responsable du non déroulement d'un match s'il se présente avec des équipements de couleurs identiques à celles annoncées officiellement par l'équipe visiteuse.

Lorsque les couleurs des 2 clubs qui se rencontrent sont identiques, ou selon l'opinion de l'arbitre les couleurs peuvent prêter à confusion, celui-ci doit obliger le club visité à changer de maillot. Il est donc vivement conseillé au club visité d'avoir toujours 2 équipements de couleurs différentes à sa disposition, afin d'éviter des forfaits inutiles.

Règle 3 - Article 2 - Numérotation des joueurs

Chaque maillot doit être numéroté sur le dos au moyen de chiffres arabes lisibles obligatoirement compris entre 1 et 99 inclus. Les numéros des joueurs d'une même équipe doivent être différents.

Règle 3 - Article 3 - Chaussures de sport

Le port de chaussures est obligatoire. Seules les chaussures légères à semelles claires, sans bout durci et sans crampon, sont autorisées. Les clubs sont tenus de s'informer et de respecter les directives du responsable de la salle Omnisport du Collège relatives à la couleur des semelles.

Règle 3 - Article 4 - Equipement dangereux ou non conforme

Le port d'objets dangereux tels que bracelets, montres, bagues proéminentes, boucle d'oreilles, chaînes de cou ou autre trop lâches, etc. est interdit.

Si un joueur se présentant après le début de la rencontre pour compléter son équipe s'est vu interdire de participer au match pour non-conformité de son équipement, il doit attendre un arrêt de jeu pour solliciter auprès de l'arbitre son entrée au jeu. Il en est de même s'il a dû quitter le terrain pour non-conformité de son équipement. Il ne peut entrer ou revenir dans le terrain de jeu tant que l'arbitre n'a pas contrôlé lui-même que le joueur ne contrevient plus à cette règle. En cas d'infraction à cette règle, le jeu sera arrêté. Le joueur fautif recevra un avertissement solennel et le jeu sera repris par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon.

Règle 4 : L'arbitre - Les officiels

Règle 4 - Article 1 - Généralités

L'arbitre est désigné par la commission d'arbitrage compétente. Tout en remplissant les fonctions de chronométreur, il doit veiller à l'application des règles et des instructions édictées par l'ENMF. En principe, l'équipement de l'arbitre est de couleur noire. Un équipement de couleur est autorisé, mais ce sera à l'arbitre de changer la couleur de son équipement lorsqu'une confusion est possible avec les couleurs des équipements d'une des deux équipes.

Règle 4 - Article 2 - Avant le match

Le contrôle des listings et des documents d'identité reconnus (carte d'identité, permis de conduire, passeport, attestation de perte de carte d'identité avec photo estampillée, certificat d'inscription au registre des étrangers) des joueurs et des officiels, ainsi que celui de l'équipement des joueurs, doit se faire en présence des délégués des deux clubs, de préférence dans ou devant le vestiaire de l'arbitre. Pour ce faire, la feuille de match dûment complétée ainsi que les deux listings d'équipe et les documents d'identité doivent lui être présentés 10 minutes au moins avant l'heure officielle du match. Tout joueur ou officiel inscrit sur la feuille d'arbitre qui ne peut présenter un document d'identité valable ne peut prendre part au jeu, prendre place sur le banc des remplaçants ou remplir une fonction officielle et ceci tant qu'un document d'identité valable n'est pas présenté. Après le match, le nom du joueur n'ayant présenté aucun document d'identité valable sera barré par l'arbitre.

Si un joueur ou un officiel n'est pas présent sur le listing, il ne peut pas prendre part à la rencontre. Si une équipe ne possède pas de listing, le match doit avoir lieu mais l'arbitre doit l'indiquer dans la case remarque de la feuille de match et faire signer le délégué de l'équipe en défaut.

Règle 4 - Article 3 - Pouvoirs de l'arbitre

Les pouvoirs de l'arbitre commencent dès son entrée dans les vestiaires et se terminent après le match lors de la signature de la feuille de match par les délégués des deux équipes. Ce fait ne l'empêche pas de déposer rapport à l'instance compétente pour des faits qui se seraient produits avant ou après la rencontre.

Un joueur exclu avant le contrôle des documents peut être remplacé sur la feuille de match. Si à la suite de cette exclusion une équipe ne peut aligner que 4 joueurs au début du match, celle-ci peut se compléter par un 5^{ème} joueur à n'importe quel moment de la rencontre. Un joueur exclu après le contrôle des documents et la signature des deux capitaines mais avant le coup d'envoi ne peut être remplacé et l'équipe pénalisée devra entamer la partie avec 4 joueurs. Si par cette exclusion, l'équipe est réduite à trois joueurs, le match n'a pas lieu et l'arbitre est tenu de faire un rapport.

L'arbitre est le maître absolu sur le terrain. Ses décisions, concernant des questions d'interprétation durant la rencontre sont sans appel en ce qui concerne le résultat du match.

Règle 4 - Article 4 - Direction du match

L'arbitre dirige le jeu suivant les règles en vigueur et prend toutes les décisions qui s'imposent. Il ne peut toutefois revenir sur sa décision que pour autant que le jeu n'ait pas repris. L'arbitre a le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toute infraction aux règles de jeu.

Dans ses interventions, l'arbitre doit s'abstenir de pénaliser lorsque, en agissant de la sorte, il favorise l'équipe du joueur qui a commis la faute.

Il ne peut intervenir par la suite au cas où l'avantage présumé ne se réalise pas. Le fait pour l'arbitre d'appliquer le principe de l'avantage ne l'empêche pas de prendre la mesure disciplinaire qui s'impose.

Règle 4 - Article 5 - Suspension et arrêt du match

L'arbitre a le pouvoir discrétionnaire de suspendre ou d'arrêter définitivement la partie en raison d'éléments extérieurs ou intérieurs, de conduite de spectateurs ou autres motifs.

L'arbitre doit suspendre immédiatement le jeu en cas de blessure grave d'un joueur. En cas de blessure légère, le jeu sera suspendu à la fin d'une phase de jeu. Le joueur légèrement blessé ne peut pas être soigné sur le terrain. Tous les accidents ou blessures doivent être mentionnés sur la feuille de match par l'arbitre en précisant l'endroit exact de la blessure.

Règle 4 - Article 6 - Expulsion et exclusion

A l'exception des permutations de joueurs autorisées en cours de match, nul ne peut pénétrer sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.

L'arbitre a le pouvoir et le devoir :

- Soit d'adresser une observation ou un avertissement solennel à
- Soit d'expulser
- Soit d'exclure tout joueur coupable de faute grave, de conduite inconvenante ou peu sportive.

Un joueur expulsé (carte jaune) peut être remplacé.

Un joueur exclu (carte rouge) ne peut en aucun cas être remplacé.

L'arbitre a aussi le pouvoir et le devoir de donner un avertissement solennel, d'expulser (carte jaune) ou d'exclure (carte rouge) de la zone neutre tout officiel dont la conduite est jugée inconvenante. En cas de carte jaune ou rouge octroyée au délégué au terrain, celui-ci doit être remplacé conformément à la Règle 4, art. 9/A.

Après la fin de la rencontre, l'arbitre ne peut plus montrer de carte. En cas de problème après le match, l'arbitre doit prévenir le joueur ou l'officiel concerné qu'un rapport sera établi.

Règle 4 - Article 7 - Coup de sifflet

L'arbitre doit donner le signal de la reprise du jeu après tout arrêt. Le coup de sifflet est vivement conseillé mais n'est pas une obligation.

Le coup de sifflet est toutefois de rigueur :

- Pour une mise en jeu,
- Pour une remise en jeu en début de la seconde mi-temps,
- pour une remise en jeu après but marqué, - après un temps mort.
- Pour indiquer la fin de chaque mi-temps, - sur coup de pied de réparation.

Toute interruption de jeu est signifiée par un coup de sifflet.

Règle 4 - Article 8 - Absence de l'arbitre

Un match ne peut jamais être joué sans arbitre. Un match ne peut être remis pour absence d'arbitre.

En cas d'absence de l'arbitre officiellement désigné ou lorsque l'arbitre n'est plus en état de poursuivre sa mission pour cause de blessure ou maladie, un arbitre occasionnel doit prendre sa place. L'arbitre occasionnel possède tous les pouvoirs attribués à l'arbitre officiel. Lorsque l'arbitre arrête définitivement la partie pour voie de fait sur sa personne, nul ne peut le remplacer.

L'ordre de priorité pour désigner l'arbitre remplaçant s'établit comme suit : a)

arbitre neutre présent dans la salle ;

b) Membre appartenant au club visiteur (de plus de 18 ans) ;

c) Membre appartenant au club visité (de plus de 18 ans) ;

d) En dernier recours, l'équipe visitée doit faire appel au délégué au terrain. Dans ce cas, le match pourra exceptionnellement avoir lieu sans délégué au terrain.

Un arbitre occasionnel est tenu de céder la direction de la partie à l'arbitre officiellement désigné arrivant en retard. Celui-ci doit attendre un arrêt de jeu pour pénétrer sur le terrain. L'arbitre pratiquant appelé à diriger occasionnellement une rencontre a droit à l'indemnité de l'arbitre qu'il remplace. Il ne peut percevoir de frais de déplacement.

Seul l'arbitre officiellement désigné peut prendre la place d'un arbitre occasionnel qui a débuté la rencontre.

Règle 4 - Article 9 - Mesures d'ordre

Toute personne présente dans la zone neutre et/ou qui remplit une fonction officielle au terrain doit être âgée de 18 ans au moins le jour de la rencontre et être porteur d'un brassard.

A) Délégué au terrain

La fonction de délégué au terrain est obligatoire. Le délégué au terrain doit être porteur d'un brassard blanc d'une largeur de huit centimètres minimum et se tenir pendant le match à l'endroit qui lui aura été assigné par l'arbitre.

Trente minutes au moins avant l'heure du match, le club visité ou organisateur est tenu de présenter un membre dûment licencié et âgé de 18 ans au moins pour remplir la fonction de délégué au terrain.

Il sera à la disposition de l'arbitre dès l'arrivée de celui-ci jusqu'au moment où l'arbitre lui aura signifié qu'il est déchargé de ses responsabilités.

Le délégué au terrain ne peut remplir aucune autre fonction sur le terrain. Il est tenu de signer la feuille de match après la rencontre.

En cas d'absence de tout licencié pouvant exercer la fonction de délégué au terrain, un joueur visité devra remplir cette fonction. Il devra s'abstenir de prendre part au jeu jusqu'à l'arrivée d'un membre pouvant assumer la fonction. Si l'équipe visitée est réduite à trois joueurs suite à cette obligation, le match ne pourra avoir lieu.

Lorsqu' un club visité se présente à un match avec seulement cinq joueurs et se voit ainsi contraint de désigner un de ceux-ci comme délégué au terrain, ce dernier peut éventuellement permuter avec un des joueurs restants en cas de blessure de celui-ci. Dans ce cas, le délégué au terrain initial peut prendre part au jeu s'il possède le statut requis (membre actif de son club) et le joueur blessé qui remplit le rôle de délégué au terrain ne peut en aucun cas reprendre part au jeu durant cette rencontre.

Si pendant la rencontre, le délégué au terrain ne peut plus exercer ses fonctions par suite d'expulsion ou d'exclusion par l'arbitre, désistement volontaire, indisponibilité quelconque, il doit, dans toutes circonstances, être remplacé par un membre du club visité et ce strictement dans l'ordre des possibilités suivantes :

- a) Officiel déjà inscrit sur la feuille de match.
- b) Joueur inscrit sur la feuille de match.

Si suite à cette obligation, l'équipe visitée est réduite à moins de trois joueurs, le match sera définitivement arrêté.

L'arbitre est tenu de faire mention du remplacement du délégué dans la rubrique "remarques" de la feuille de match. Il est permis à une dame d'exercer les fonctions de délégué au terrain, même dans un match entre équipes masculines.

C) Médecins et soigneurs

Les médecins et soigneurs doivent être porteurs d'un brassard de couleur orange jaune. Ce brassard doit avoir une largeur de huit centimètres minimum.

D) Coaches et entraîneurs

Les coaches et entraîneurs doivent être porteurs d'un brassard de couleur rouge. Ce brassard doit avoir une largeur de huit centimètres minimum. Si un coach ou un entraîneur est aligné comme joueur, il ne peut figurer sur la feuille de match que comme joueur et il est considéré comme tel.

E) Délégué du club visiteur (éventuel)

Le club visiteur peut désigner un de ses membres licenciés en qualité de délégué. Ce dernier pourra se tenir en zone neutre et sera porteur d'un brassard autre que blanc, rouge ou orange

jaune d'une largeur de huit centimètres minimum. Il complétera la feuille de match avant la rencontre et la signera à l'issue de la rencontre. Si le club visiteur ne présente aucun délégué, il appartient au capitaine de l'équipe de remplir les formalités administratives incombant à cette charge. Dans ce cas, le capitaine peut participer au jeu.

F) Emplacement des officiels

Tous les officiels (entraîneurs, coaches, soigneurs) portant le brassard prévu sont autorisés en zone neutre à la condition formelle qu'ils n'occasionnent aucun dérangement aux joueurs, à l'arbitre ou au public. Le délégué au terrain se placera à l'endroit qui lui aura été désigné par l'arbitre.

Règle 5 : Durée de la partie

Règle 5 - Article 1

Toutes les rencontres se déroulent en deux périodes de 25 minutes, séparées par une pause d'une durée de deux à cinq minutes. Pendant chaque rencontre, chaque équipe a droit à un temps mort d'une minute maximum. A la demande du coach et/ou du capitaine, ce temps mort est accordé par l'arbitre lorsque le ballon est sorti des limites de jeu ou après avoir heurté le plafond. Durant la mi-temps et durant les temps morts, les joueurs doivent rester près du banc des remplaçants. Ces temps morts n'entrent pas en ligne de compte pour la détermination du temps réel de chaque mi-temps.

Règle 5 - Article 2

La durée d'une période de jeu doit être prolongée du temps nécessaire au botté d'un coup de pied de réparation pour une faute commise endéans le temps réglementaire. L'arbitre est tenu de prévenir les deux équipes de cette décision. L'arbitre a le droit d'ajouter à la durée de chaque période le temps qu'il estimera avoir été perdu pour quelque motif que ce soit.

Règle 5 - Article 3

L'arbitre doit interrompre une partie lorsque les circonstances l'exigent. L'arbitre doit arrêter définitivement la partie lorsqu'il estime que son déroulement normal est devenu impossible pour une des raisons suivantes : a) terrain non jouable.

b) Voie de fait sur arbitre.

c) Insuffisance de joueurs dans une des deux équipes

d) Danger pour l'intégrité physique des joueurs, danger non éliminé endéans les cinq minutes ;

e) Envahissement de terrain qui n'est pas réprimé endéans les cinq minutes ;

f) Corps étranger sur le terrain non évacuable endéans les cinq minutes ;

g) Refus d'obtempérer à une exclusion définitive, lorsqu'il a appliqué toute la procédure prévue à cet effet ;

h) Autres circonstances à déterminer par l'arbitre.

Une fois que la rencontre a débuté, le total des interruptions ne peut-dépasser cinq minutes

Exception :

Une panne de courant dans la salle peut interrompre une rencontre de manière intermittente à plusieurs reprises si la durée totale ne dépasse pas 15 minutes. Si ces 15 minutes sont dépassées,

le match est définitivement arrêté. Cet accord doit être référencé et signé sur la feuille de match. Dans ce cas, l'arbitre fera un rapport qui sera débattu au niveau de la Commission compétente. Si 5 minutes après l'heure officielle du match une équipe ne compte pas au minimum quatre joueurs sur le terrain et en équipement, le match ne pourra avoir lieu.

Règle 6 : Coup d'envoi - Balle à terre

Règle 6 - Article 1 - Au début de la partie

Le choix du camp ou du coup d'envoi est tiré au sort par l'arbitre en présence des deux capitaines d'équipes. L'équipe favorisée par le sort a le droit de choisir, soit le camp, soit le coup d'envoi.

Au coup de sifflet initial de l'arbitre, le jeu commence par un coup d'envoi donné par un joueur dans la direction du camp adverse. Le ballon doit être posé sur le point au centre et être immobile.

Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre camp et ceux de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne peuvent s'approcher à moins de 5 mètres du ballon que lorsque celui-ci est en jeu. En cas d'infraction, le coup d'envoi doit être recommencé. Le joueur qui donne le coup d'envoi ne peut rejouer le ballon avant que celui-ci n'ait été touché ou joué par un autre joueur, partenaire ou adversaire.

Les remplaçants et officiels autorisés doivent prendre place, sur le banc, du côté où leur équipe évolue.

Règle 6 - Article 2 - Après un but marqué

Le jeu reprend de la même façon que celle indiquée ci-dessus, le coup d'envoi étant donné par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été marqué.

Règle 6 - Article 3 - Après la mi-temps

Les équipes changent de camp et le coup d'envoi est donné par un joueur de l'équipe qui n'a pas donné le coup d'envoi en début de partie. Les remplaçants et officiels autorisés doivent, eux aussi, changer de camp.

Règle 6 - Article 4 - But marqué sur coup d'envoi

Un but ne peut pas être marqué directement sur coup d'envoi. Si le ballon pénètre directement dans le but adverse, le but ne peut pas être validé et le jeu sera repris par un dégagement du gardien de but.

Si le joueur chargé de donner le coup d'envoi, envoie le ballon directement dans son propre but, il recevra un avertissement solennel et le coup d'envoi sera recommencé.

Règle 6 - Article 5 - Arrêt de jeu temporaire et Balle à terre

Pour reprendre la partie après un arrêt de jeu temporaire provoqué par une cause non prévue par les règles du jeu, le jeu est repris par une balle à terre à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'arrêt. Le ballon est en jeu dès qu'il a touché le sol. Si l'interruption de jeu a lieu alors que le ballon se trouve à l'intérieur de la surface de but, la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon.

La balle à terre doit être recommencée

a) Si le ballon dépasse une ligne latérale ou de but avant d'avoir été touché par un joueur

b) Si un joueur touche le ballon avant que celui-ci n'ait touché le sol

Règle 6 - Article 6 - Possibilités de balle à terre

- a) Corps étranger sur le terrain influençant le jeu ou un joueur
- b) Faute commise par un joueur en dehors de la surface de jeu alors que le ballon est en jeu
- c) Ballon devenu irrégulier dans l'évolution du jeu
- d) Fautes simultanées de même gravité commise par deux adversaires
- e) Arrêt de jeu nécessité pour blessure d'un joueur
- f) Coup de sifflet intempestif de l'arbitre
- g) Coup de sifflet d'un spectateur pouvant influencer le jeu ou un joueur
- h) Arrêt dû à l'attitude d'officiels ou de spectateurs
- i) Chute ou blessure grave de l'arbitre le mettant dans l'impossibilité de contrôler le déroulement de la partie
- j) Panne de lumière alors que le ballon est en jeu
- k) Toutes autres circonstances à définir par l'arbitre

Règle 7 : Ballon en jeu et hors du jeu

Règle 7 - Article 1 - Ballon hors-jeu

Le ballon est hors du jeu :

- a) Lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne latérale ou de but, soit à terre, soit en l'air
- b) Lorsqu'il a touché le plafond ou ses structures
- c) Lorsque l'arbitre a arrêté le jeu

Règle 7 - Article 2 - Ballon en jeu

Le ballon est en jeu à tout autre moment, du commencement à la fin de la partie, y compris dans les cas suivants :

- a) S'il rebondit dans le terrain après avoir touché une structure du but
- b) S'il demeure sur le terrain après avoir touché l'arbitre se trouvant à l'intérieur du terrain.
L'arbitre n'est donc pas considéré comme corps étrangers.

Règle 8 : But marqué

A l'exception des cas prévus par les règles du jeu, un but est valablement marqué lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale sans avoir été porté, jeté ou frappé intentionnellement de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, y compris le gardien de but. Un but ne peut pas être validé si le ballon a été touché par un corps étranger avant de pénétrer dans le but.

Si ce fait se produit :

- a) dans l'évolution du jeu : le jeu doit être repris par une balle à terre à l'endroit du contact, sauf en surface de but auquel cas la balle à terre sera effectuée sur la ligne délimitant la surface de but à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon
- b) sur penalty : le penalty doit être recommencé

Lorsque le ballon pénètre réglementairement dans le but après avoir été touché ou dévié par l'arbitre se trouvant à l'intérieur du terrain, le but doit être validé.

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts gagnera la partie. Par contre si aucun but n'a été marqué ou si les équipes ont inscrit un nombre égal de buts, le résultat final sera match nul.

Règle 9 : Fautes et incorrections

Règle 9 - Article 1 - Coup franc direct

Un joueur qui commet intentionnellement une des fautes suivantes sera pénalisé d'un coup franc direct accordé à l'équipe adverse. **Fautes contre l'adversaire**

- a) Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
- b) Faire un croc en jambe, c'est-à-dire faire tomber ou essayer de faire tomber un adversaire. c) sauter sur un adversaire
- d) Charger un adversaire violemment ou dangereusement
- e) Frapper ou essayer de frapper un adversaire - "Cracher vers ou sur quelqu'un" est considéré comme frapper
- f) Tenir ou retenir un adversaire, soit par une partie du corps, soit par une partie de son équipement
- g) Pousser un adversaire
- h) Effectuer un sliding tackle sur un adversaire **Faute avec le ballon**
- i) Bloquer à l'aide de la plante du pied le ballon qui se trouve dans les pieds de l'adversaire au moment où il va le botter
- j) Manier le ballon avec la main ou le bras. Cette disposition ne s'applique pas au gardien de but dans sa surface de but, sauf dans les cas décrits à la règle 13 article 4 et aux instructions spéciales de la règle 9 article 5. Un joueur qui tente de jouer le ballon de la main ou du bras sans y parvenir ne peut pas être sanctionné.

Un joueur peut se protéger la figure ou le bas-ventre sans commettre de faute, même s'il conserve le contrôle du ballon. Une dame peut aussi protéger sa poitrine.

Hormis les cas prévus pour une intervention fautive du gardien de but selon la règle 13 article 4 ou les instructions spéciales de la règle 9 article 6, si l'une de ces fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de but, le coup franc direct est transformé en penalty peu importe à quel endroit du terrain se trouve le ballon au moment de la faute pour autant que celui-ci était en jeu.

Règle 9 - Article 2 - Coup franc indirect

Un joueur qui commet intentionnellement une des fautes suivantes sera pénalisé d'un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse :

- a) Jouer d'une manière jugée par l'arbitre comme dangereuse pour l'adversaire sans toutefois qu'il y ait contact, auquel cas il y a coup franc direct
- b) Jouer d'une manière jugée dangereuse pour soi-même
- c) Charger incorrectement un joueur adverse alors que le ballon n'est pas à distance de jeu ou est en l'air
- d) Ne jouant pas le ballon, faire obstruction de son corps devant un adversaire, c'est-à-dire, soit courir entre l'adversaire et le ballon, soit s'interposer de façon à constituer un obstacle pour l'adversaire allant vers le ballon
- e) Empêcher le gardien de dégager le ballon lorsqu'il a capté celui-ci dans sa surface de but
- f) Toutes les fautes commises contre ses partenaires, l'arbitre.
- g) Effectuer un remplacement non conforme. Dans ce cas, le coup franc indirect doit être botté à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'infraction, sauf si celui-ci se trouvait dans une surface de but auquel cas le coup franc sera botté sur la ligne délimitant cette surface à

l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon. En cas de coup franc indirect en faveur du défenseur, le ballon sera placé à l'endroit où le ballon se trouvait dans la zone de but.

- h) Perdre intentionnellement du temps lorsque le ballon est en jeu
- i) Toute conduite inconvenante envers adversaires, partenaires, officiels ou spectateurs
- j) S'appuyer sur un partenaire pour jouer ou tenter de jouer le ballon
- k) Jouer une seconde fois le ballon sur mise ou remise en jeu, excepté sur balle à terre, avant qu'il ait été touché par un autre joueur.

Si sur mise ou remise en jeu, un joueur commet une faute plus grave au moment où il touche une seconde fois le ballon, la faute la plus grave doit être sanctionnée. l) infraction à la règle 2 - article 2

- m) Infraction à la règle 3 - article 4
- n) Infraction à la règle 13 - article 4

Règle 9 - Article 3 - Fautes simultanées

Si deux fautes sont commises simultanément, c'est la plus grave qui sera sanctionnée d'un coup franc étant entendu que :

- a) Les fautes punissables d'un coup franc direct ont priorité sur les fautes punissables d'un coup franc indirect
- b) Les fautes punissables d'un coup franc direct sur l'adversaire ont priorité sur celles commises avec le ballon.

Si deux adversaires commettent simultanément une faute de même gravité et si l'arbitre estime devoir intervenir, le jeu doit être repris par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon, sauf si le fait se produit dans une surface de but auquel cas la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché.

Règle 9 - Article 4 - Mesures disciplinaires

Les mesures décrites ci-dessous s'appliquent également aux officiels, sauf en ce qui concerne les faits de jeu. L'expulsion est signifiée au joueur ou à l'officiel par une carte jaune.

L'exclusion est signifiée au joueur ou à l'officiel par une carte rouge.

A. Avertissement solennel :

Un joueur recevra un avertissement solennel s'il enfreint avec persistance les règles du jeu. Un joueur ou officiel recevra un avertissement solennel s'il désapprouve en paroles ou par gestes les décisions de l'arbitre.

B. Expulsion Exclusion :

Un joueur sera expulsé ou exclu du terrain :

- a) S'il récidive après un avertissement solennel
- b) S'il tient des propos injurieux ou grossiers envers l'arbitre, les autres joueurs, les officiels ou le public
- c) En cas de conduite brutale ou violente
- d) En cas d'antijeu manifeste.

C. L'arbitre est seul juge et applique la sanction disciplinaire qu'il estime devoir appliquer sans être tenu de respecter la gradation de ces mesures étant entendu que frapper, cracher sur quelqu'un et donner un coup de pied volontaire doivent être suivis d'une exclusion définitive.

D. Un joueur expulsé ou exclu doit immédiatement regagner les vestiaires et ne peut reprendre place sur le banc. Lors d'une expulsion, il peut être remplacé par un joueur dont le nom figure sur la feuille de match et contrôlé par l'arbitre. Après la reprise du jeu, un joueur

expulsé (carte jaune) ne peut plus recevoir de carte rouge. Un rapport peut être établi par l'arbitre.

Si un joueur expulsé refuse de quitter le terrain et/ou de regagner les vestiaires, l'arbitre doit l'exclure définitivement et, dans ce cas, il ne peut être remplacé. Un joueur exclu pendant une rencontre ne peut, en aucun cas, être remplacé. Si le joueur exclu refuse de quitter le terrain et/ou de regagner les vestiaires, l'arbitre doit prendre les mesures qui s'imposent. (Cf. Règle 2 - article 3)

Les joueurs se trouvant sur le banc des remplaçants sont soumis à la même réglementation. Lorsqu'un joueur sur le banc reçoit une carte rouge, l'équipe à qui appartient le joueur réserviste exclu doit terminer le restant de la partie avec un joueur de moins sur le terrain. Le capitaine communiquera au moment de l'exclusion quel joueur doit quitter le jeu. Ce joueur prendra place sur le banc et pourra prendre part au jeu comme joueur réserviste.

E. Lorsqu'un officiel expulsé (carte jaune) refuse de quitter la zone neutre, il (elle) doit être exclu(e) (carte rouge). Si cet officiel refuse à nouveau de quitter la zone neutre, le match doit être arrêté.

F. Toute exclusion exige, en outre, un rapport circonstancié de l'arbitre en utilisant le document fourni par l'Entité, document qui doit être transmis au responsable des arbitres endéans les 24 heures.

G. En cas de refus de reprendre la partie par l'une ou l'autre équipe, l'arbitre doit appeler le capitaine de l'équipe concernée. Si celui-ci confirme le refus de son équipe de continuer la rencontre, celle-ci doit être interrompue définitivement par l'arbitre.

Règle 9 - Article 5 - Maniement du ballon par le gardien de but

1. Principe général

Définition : Pour le gardien de but, une action de jeu, c'est : la période de 5 secondes qui suit la première touche du ballon.

La remise en jeu effectuée par le gardien de but après la sortie en ligne de but n'entre pas en ligne de compte dans le nombre d'actions de jeu permises au gardien de but.

2. Dans sa surface de but, o Le gardien de but peut jouer le ballon des mains et/ou des bras

Lorsqu'il remet le ballon en jeu après sortie du ballon par la ligne de but

Lorsqu'un partenaire lui remet un ballon sur rentrée latérale ou corner

Lorsque le ballon a été touché en dernier lieu par un adversaire o Le gardien de but ne peut pas jouer le ballon des mains et/ou des bras lorsque le ballon lui a été remis volontairement par un partenaire

o La règle des 5 secondes pour le gardien de but n'est d'application que sur des situations où le ballon est en jeu.

o Si pendant le jeu, le gardien de but dévie ou touche le ballon, il peut à nouveau le rejouer pour autant que celui-ci ne lui ait pas été remis VOLONTAIREMENT par un partenaire. Le gardien de but doit alors se débarrasser du ballon et clôturer ainsi son « action de jeu ».

o Si pendant le jeu, le gardien de but dévie le ballon et que celui-ci quitte la surface de but, il peut à nouveau jouer le ballon tout en veillant à respecter la règle des 5 secondes.

3. Dans sa moitié de terrain (surface de but comprise), o Dans tous les cas, le gardien de but n'a droit qu'à une seule action de jeu o Le gardien ne peut conserver le ballon plus de 5 secondes.

o Le gardien obtient le droit à une nouvelle action de jeu si une des quatre conditions suivantes est valablement réalisée :

Après une interruption de jeu
Lorsque le ballon a été touché par un adversaire
Lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne médiane
Après remise en jeu sur ballon sorti des limites du terrain

4. Dans l'autre moitié de terrain :

La règle des 5 secondes et le nombre d'actions de jeu du gardien de but n'est pas d'application.

5. Sanction

Toute infraction à ces prescriptions sera sanctionnée par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise. Lorsque la faute est commise dans la surface de but, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon.

Règle 10 : Coups francs

Les coups francs sont classés en deux catégories :

- le coup franc direct sur lequel un but peut être marqué directement contre l'équipe fautive - le coup franc indirect sur lequel un but ne peut être marqué contre l'équipe fautive. Si le ballon, avant de pénétrer dans le but, a été touché ou joué par un joueur autre que le botteur, le but est valable.

Si sur un coup franc direct ou indirect accordé en dehors des surfaces de but, le joueur chargé de botter le coup franc envoie le ballon directement dans son propre but, le but ne sera pas accordé et le jeu sera repris par un corner en faveur de l'équipe adverse.

L'arbitre signale un coup franc indirect en levant le bras verticalement au-dessus de la tête au moment du botté. Il doit maintenir le bras dans cette position jusqu'à ce que le ballon soit touché par un autre joueur ou qu'il ne soit plus en jeu.

Sur coup franc direct ou indirect, le ballon est en jeu dès qu'il a été mis en mouvement par le joueur qui botte le coup franc. Si un coup franc direct ou indirect est accordé à un joueur à l'intérieur de sa propre surface de but, le ballon sera en jeu immédiatement après être sorti de cette surface de but.

Pour pouvoir accorder un coup franc, il faut :

- a) Que l'arbitre ait vu une faute commise par un joueur et qu'il la juge intentionnelle
- b) Que la faute soit commise sur le terrain
- c) Que le ballon soit en jeu au moment où la faute est commise.

Pour qu'une remise en jeu soit conforme sur le botté d'un coup franc, il faut :

a) Que le ballon soit immobile, posé à l'endroit où la faute a été commise, sauf dans les cas d'exception prévus par d'autres règles. Lorsqu'un coup franc est accordé aux défenseurs dans leur propre surface de but, le ballon doit être placé à l'endroit où la faute a été commise. Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de but jusqu'au moment où le ballon est en jeu. Si le ballon n'est pas botté directement dans le jeu en dehors de la surface de but, le coup franc devra être recommencé.

Lorsqu'un coup franc indirect est accordé aux attaquants dans la surface de but adverse, le ballon doit être posé sur la ligne délimitant cette surface à l'endroit le plus rapproché de celui où la faute a été commise.

b) Que tous les joueurs de l'équipe adverse du botteur se trouvent à 5 mètres au moins du ballon. Ils ne peuvent s'approcher à moins de cette distance avant que le ballon ne soit en jeu. Si un adversaire du botteur s'approche à moins de 5 mètres du ballon avant que celui-ci ne soit en

jeu, l'arbitre doit faire recommencer le botté. Le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel et, en cas de récidive, il doit être expulsé.

Si les joueurs de l'équipe adverse au botteur font le "mur" et qu'ils refusent de se placer à distance réglementaire, l'arbitre doit adresser un avertissement solennel au joueur le plus rapproché du ballon. Si, par la suite, les joueurs ne se placent pas à distance réglementaire, le joueur le plus rapproché du ballon doit être expulsé.

Toutefois, si pour bénéficier éventuellement d'un avantage, le botteur n'attend pas que les joueurs adverses soient à distance réglementaire, le jeu sera poursuivi même si le ballon est envoyé sur un adversaire trop rapproché du ballon.

c) Le ballon peut être envoyé dans n'importe quelle direction, sauf en cas de penalty et coup d'envoi auquel cas il doit être envoyé en avant.

d) Si lors de l'exécution d'un coup franc, un ou plusieurs joueurs adverses du botteur, dansent, gesticulent ou crient dans le but de distraire le botteur, il sera ou ils seront sanctionnés(s) pour conduite inconvenante et recevra (ont) un avertissement solennel.

e) En cas de perte de temps intentionnelle, l'arbitre peut sanctionner cette situation par un avertissement solennel et/ou expulsion ou exclusion.

Règle 11 : Penalty

Règle 11 - Article 1 - Le botté

Pour le botté d'un penalty :

a) Le ballon doit être posé sur le point de réparation par le botteur. L'arbitre est seul juge du placement correct du ballon.

b) Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but adverse, doivent se trouver à l'extérieur de la surface du but, sur le terrain de jeu et à 5 mètres minimum du ballon.

c) Le gardien de but adverse doit se trouver entre les montants les deux pieds sur la ligne de but. Il ne peut pas bouger les pieds avant le botté.

d) Le botteur doit faire face au but et au ballon et ne peut marquer aucun temps d'arrêt au moment du botté.

e) Le botté doit être effectué vers le but, éventuellement en deux temps via l'intervention d'un deuxième joueur, et ceci tout en respectant les autres points de la règle 11.

f) Si le botteur envoie le ballon en arrière, le coup de pied doit être recommencé et le botteur doit recevoir un avertissement solennel.

g) Pour autoriser l'exécution d'un penalty, l'arbitre doit donner un coup de sifflet.

h) Un but peut être marqué directement sur un penalty.

i) Le ballon est en jeu dès qu'il a été mis en mouvement par le botteur.

Règle 11 - Article 2 - Cas spéciaux

1. Quand l'arbitre a accordé un penalty, il ne doit pas donner le signal d'exécution avant que les joueurs aient pris position conformément à la règle.

2a. Si, après que le penalty a été donné, le ballon est touché dans sa course par un corps étranger ou par l'arbitre, il doit être recommencé.

2b. Si, après que le penalty a été donné, le ballon rebondit dans le jeu après avoir frappé le gardien de but, la barre transversale ou un montant de but et est ensuite touché dans sa course par un corps étranger, l'arbitre doit arrêter le jeu. Il le reprendra par balle à terre à l'endroit où

le ballon est entré en contact avec le corps étranger, sauf si ce contact a lieu dans la surface de but auquel cas la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant la surface de but.

3a. Si, après avoir donné le signal d'exécution du penalty, l'arbitre constate que le gardien de but ne se trouve pas à la place prescrite sur la ligne de but, il doit laisser exécuter le coup de pied de réparation. Si un but est marqué, il doit être validé. Si un but n'est pas marqué, le penalty doit être recommencé.

3b. Si, après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon n'ait été botté, le gardien de but bouge les pieds, l'arbitre doit laisser exécuter le penalty. Si un but est marqué, il doit être validé. Si un but n'est pas marqué, le penalty doit être recommencé.

3c. Si, après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, un joueur de l'équipe défendant pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de cinq mètres du ballon, l'arbitre doit laisser exécuter le penalty. Si un but n'est pas marqué, le penalty doit être recommencé.

Dans les cas 3a, 3b et 3c, le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel.

4a. Si au moment où un penalty va être donné, le botteur se rend coupable de conduite inconvenante ou si un de ses partenaires influence le gardien par gestes ou de la voix, le penalty, s'il a été donné, doit être recommencé dans le cas où le but a été marqué. Le botteur, ou le partenaire fautif, doit recevoir un avertissement solennel.

4b. Si au moment où un penalty va être donné, un défenseur, par gestes ou de la voix, influence le botteur, le penalty, s'il a été donné, doit être recommencé dans le cas où un but n'a pas été marqué. Le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel. Il en est de même pour le joueur qui sur cette phase a lancé un projectile vers le ballon, mais il doit être exclu définitivement.

4c. Si après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, un coéquipier du botteur pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de cinq mètres du ballon, l'arbitre doit laisser exécuter le coup de pied de réparation. Si un but est marqué, le penalty doit être recommencé.

4d. Si dans les circonstances décrites en 4c, le ballon rebondit dans le jeu après avoir frappé le gardien, la barre transversale ou un montant de but, l'arbitre doit arrêter le jeu et accorder un coup franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où le joueur a pénétré dans la surface de but ou au lieu où le joueur s'est approché à moins de cinq mètres.

4e. Si dans les circonstances décrites en c), le gardien de but détourne le ballon en corner, l'arbitre doit accorder le corner.

Dans les cas 4c, 4d et 4e, le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel.

5a. Si après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, le gardien ne reste pas sur sa ligne de but et un coéquipier du botteur pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de cinq mètres du ballon, le coup de pied de réparation doit être recommencé.

5b. Si après que l'arbitre ait donné le signal d'exécution et avant que le ballon soit en jeu, un joueur de chaque équipe pénètre dans la surface de but ou s'approche à moins de cinq mètres du ballon, le coup de pied de réparation doit être recommencé.

Dans les cas 5a) et 5b), les joueurs fautifs doivent recevoir un avertissement solennel.

6. Lorsque la durée d'un match est prolongée, soit à la mi-temps, soit à la fin du match, pour botter ou recommencer un penalty, cette prolongation doit durer jusqu'au moment où le coup de pied de réparation a terminé son effet.

Un but est marqué quand le ballon a dépassé entièrement la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale :

a) Directement à partir du penalty

b) Après avoir rebondi du montant ou de la barre dans le but

- c) Après avoir été touché ou joué par le gardien de but
- d) Après avoir touché le gardien puis le montant ou la barre pénètre ensuite dans le but
- e) Après avoir touché le montant ou la barre puis le gardien de but avant de pénétrer dans le but.

Le match se termine aussitôt que l'arbitre a pris sa décision.

Règle 11 - Article 3 - Mode de tir des penalties afin de déterminer un vainqueur e.a. en compétition de coupe

1. L'arbitre désigne le but vers lequel seront tirés tous les penalties.
2. L'arbitre tire à pile ou face l'équipe qui bottera le premier penalty.
3. Les deux capitaines donnent à l'arbitre les numéros de 3 joueurs différents qui, alternativement et dans l'ordre donné, botteront la première série de penalties.
4. Pour cela, tous les joueurs inscrits sur la feuille de match et contrôlés par l'arbitre avant les tirs de coup de pied de réparation entrent en ligne de compte, à l'exception des joueurs qui ont été expulsés ou exclus pendant la rencontre.

Dans le cas où un des trois joueurs connus de l'arbitre comme botteur de la série de penalties se blesse durant le tir de son penalty sans l'avoir effectivement botté, ce joueur peut se faire remplacer par un autre joueur inscrit sur la feuille de match, à l'exception des joueurs qui ont été expulsés ou exclus pendant la rencontre.

Lorsqu'une équipe évolue toute la rencontre à 4 et que, suivant la procédure prévue à la Règle 2 Art. 4, elle se complète d'un 5^{ème} joueur après le coup de sifflet signalant la fin du temps réglementaire, ce joueur peut participer au botté des penalties après avoir été contrôlé par l'arbitre.

Dans ce cas, la cinquième ligne laissée vierge sur la feuille d'arbitrage sera complétée suivant disponibilité de la feuille de match soit au bord du terrain avant le botté des penalties, soit dans le vestiaire de l'arbitre après le botté des penalties.

5. Si à égalité de tirs, une équipe a pris un avantage de deux buts, il n'est pas nécessaire de botter le troisième penalty.
 6. Si, après que les deux équipes ont botté trois penalties, toutes deux ont obtenu le même nombre de buts marqués ou aucun :
 - a) Les deux capitaines donnent à l'arbitre les numéros des 3 joueurs différents qui, dans l'ordre donné, vont botter les penalties suivants. Ces trois joueurs peuvent être les mêmes que ceux de la première série.
 - b) La série des penalties est stoppée définitivement dès que, à nombre égal de tirs, une équipe a pris l'avantage au nombre de buts marqués.
 7. Le même procédé sera utilisé si, après ces 3 penalties, les deux équipes ne sont pas parvenues à se départager.
 8. Pendant le déroulement des bottés, tous les joueurs autres que gardiens et botteur doivent se trouver dans le rond central ou derrière la ligne médiane dans l'aire de jeu.
 9. En cas de panne de lumière ou d'indisponibilité de salle, le résultat sera tranché par un tirage au sort effectué par l'instance compétente.
- En cas de panne de lumière, si les équipes ne sont pas à égalité de tirs : a)
- a) le botté de l'équipe qui a tiré un penalty en plus est annulé.
 - b) l'instance compétente procède au tirage au sort pour désigner le vainqueur, sauf si le fait se produit au cours de la 1ère série de trois penalties auquel cas, l'équipe qui a pris l'avantage et déclarée gagnante.
10. Dans le cas où l'une des deux équipes est réduite à trois joueurs et que l'un de ceux-ci se blesse ou est exclu, le départage doit être arrêté pour insuffisance de joueurs.
 11. Toutes les dispositions de la règle 11 sont d'application sauf les paragraphes 2b) -4d) -4e).

Règle 12 : Rentrée latérale, ballon au plafond

Règle 12 - Article 1

Lorsque le ballon a entièrement dépassé une ligne latérale à terre ou en l'air, il doit être remis en jeu par une rentrée latérale accordée à l'équipe adverse à celle du joueur qui a touché le ballon en dernier lieu.

Règle 12 - Article 2

Le ballon doit être posé sur la ligne latérale à l'endroit où il est sorti du jeu. Il est en jeu dès qu'il a été mis en mouvement par le botteur et qu'il a franchi la ligne déterminant la surface de jeu.

Règle 12 - Article 3

Lorsque le ballon touche le plafond ou une structure au-dessus de la surface du jeu, une rentrée latérale est accordée à l'équipe adverse à celle du joueur qui a touché le ballon en dernier lieu. Le jeu est repris par une rentrée latérale sur la ligne latérale à même hauteur du point où le ballon a touché le plafond ou les structures de celui-ci.

Règle 12 - Article 4

Tous les joueurs adverses du botteur doivent se trouver à 5 mètres au moins du ballon. Ils ne peuvent s'approcher à moins de cette distance avant que le ballon ne soit en jeu.

Règle 12 - Article 5

En cas d'infraction à cette règle, une rentrée latérale sera accordée à l'équipe adverse au même endroit (sauf infraction reprise à la Règle 12, art. 4.).

Règle 12 - Article 6

Sur une rentrée latérale, aucun but ne peut être marqué directement.

Règle 13 - Dégagement du gardien après sortie par la ligne de but

Règle 13 - Article 1

Un dégagement de but est accordé à l'équipe défendant :

- a) Lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but à terre ou en l'air en dehors du plan de but et après avoir été touché en dernier lieu par un joueur adverse.
- b) Lorsqu'un joueur adverse a envoyé le ballon directement dans le but sur coup d'envoi ou sur coup franc indirect.
- c) En cas de corner fautif.

Règle 13 - Article 2

Le dégagement de but doit être effectué par le gardien selon les prescriptions suivantes : a)
Il doit remettre le ballon en jeu de la main depuis sa surface de but.

- b) Tous les joueurs adverses doivent se trouver en dehors de la surface de but et ne peuvent y pénétrer qu'après que le ballon soit en jeu.
- c) Le ballon est en jeu dès qu'il a franchi la ligne délimitant la surface de but dans le terrain. Si le gardien envoie directement le ballon au-delà de la ligne latérale, le jeu doit être repris par une rentrée latérale accordée à l'équipe adverse. Si après avoir franchi la ligne délimitant la surface de but dans le terrain (ligne des 6 mètres), le ballon sort directement en ligne de but, le jeu doit être repris par un corner accordé à l'équipe adverse.

Règle 13 - Article 3

Le dégagement de but doit être recommencé :

- a) Si le ballon n'a pas été remis en jeu de la main et de l'intérieur de la surface de but.
- b) Si un joueur touche le ballon avant qu'il ne soit en jeu.
- c) Si le ballon sort par la ligne de but dans la surface de but
- d) Si le gardien touche une seconde fois le ballon avant qu'il ne soit en jeu.
- e) Si un joueur adverse se trouve ou pénètre dans la surface de but avant que le ballon ne soit en jeu.

Règle 13 - Article 4

Une fois que le gardien de but a mis le ballon en jeu sur dégagement de but, les principes de la règle 9 - article 5 sont d'application.

Règle 14 : Coup de pied de coin

Règle 14 - Article 1

Un coup de pied de coin doit être accordé à l'équipe attaquante :

- a) Lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but à terre ou en l'air en dehors du plan de but après avoir été touché en dernier lieu par un défenseur.
- b) Lorsque sur remise en jeu et après avoir effectivement été en jeu, le ballon est envoyé directement dans son propre but par le botteur.

Règle 14 - Article 2

Le ballon doit être placé sur le coin le plus rapproché de l'endroit où il est sorti du jeu.

Il est en jeu dès qu'il a été mis en mouvement par le botteur et qu'il a franchi la ligne déterminant la surface de jeu.

Règle 14 - Article 3

Sur coup de coin, un but peut être inscrit directement chez l'adversaire.

Règle 14 - Article 4

En cas d'infraction à cette règle, un dégagement de but conforme à la règle 13 article 2 sera accordé à l'équipe adverse.

II. Règlement spécifique à l'Entité Nivelloise de Mini-Foot

A. Inscriptions

1. Clubs

Les modalités d'inscription sont les suivantes :

La cotisation est fixée au prix unique de 950 euros et comprend : a)

l'assurance de vos membres en ordre d'inscription

b) L'arbitrage

c) L'occupation des différents locaux

d) Le listing d'équipe comprenant jusqu'à 10 membres

Pour valider son inscription, chaque club doit rentrer signé et complété le document engagement solidaire disponible dans les documents du site internet de l'Entité. Ce document doit être complété et signé par trois personnes différentes dûment affiliées. Ces mêmes personnes doivent être renseignées dans le module de gestion.

Chaque année, le paiement de votre inscription de club est attendu pour le 27 juin au plus tard. Le montant de la cotisation annuelle est sujet à modification entre chaque saison sportive. Il est fixé dans les documents distribués en fin de saison.

Toujours pour le 27 juin, il vous faut envoyer un email (info@enmf.be) avec les coordonnées complètes du responsable de votre club. Après vérification des paiements début juillet, votre responsable se verra envoyer par retour de mail les codes d'accès du module de gestion.

Attention, un club doit être exempt de dettes pour se réinscrire.

2. Le module de gestion

Le module de gestion est un outil très pratique et facile d'utilisation qui permet aux clubs comme au Comité de suivre la gestion de l'Entité.

En s'inscrivant à l'Entité, chaque club s'engage à consulter son module de gestion au minimum 1x par semaine.

Le module de gestion des clubs est composé de 5 parties différentes :

Info club : cette page reprend l'ensemble des données du club avec les coordonnées des trois engagements solidaires. Les couleurs des maillots de l'équipe ainsi que son choix préférentiel au niveau des horaires de matchs. Il est important de bien remplir cette page à chaque début de saison.

Effectif : il s'agit ici d'encoder vos joueurs et membres de clubs. Toutes les infos sont importantes et obligatoires. Attention aucun retour en arrière n'est possible donc vérifier bien vos encodages avant de valider. Pour les membres qui n'auraient pas d'email, veuillez encoder ceci : pasdemail@pasdemail.com

Au niveau de la validation, vous pouvez suivre facilement l'état d'inscription de vos membres. En effet, la case \$ représente la cotisation du membre (gratuite pour les 10 premiers du listing)

et la case CI signifie carte d'identité. Un membre en ordre complet aura donc les deux cases cochées et se retrouvera sur votre listing de compétition.

Finance : comme son nom l'indique, vous pourrez suivre ici toutes les finances de votre club. Cela va de l'inscription de début de saison, aux amendes, retard de paiements et autres cartons d'arbitrages. Attention que chaque amende impayée donne lieu à un supplément de 2,50€ par mois. Après trois mois, le club est déclaré forfait pour ses matchs jusqu'à ce que ses dettes soient réglées. La comptabilité étant vérifiée chaque mardi, aucun paiement ne sera reconnu entre temps. Attention qu'après trois forfaits l'équipe est déclarée forfait général.

Messagerie : tout communiqué officiel se fera par le module de gestion. Il est donc important de suivre cela de près qu'il s'agisse d'une information générale ou d'un report d'un de vos matchs ou toute autre information.

3. Joueurs

Par son affiliation, tout membre affilié accepte implicitement le règlement de l'ENMF.

La cotisation annuelle de votre club comprend les 10 premiers membres de votre listing.

Pour valider l'inscription d'un membre, il vous faut remettre, sous enveloppe fermée au nom du club, le document d'inscription dûment complété et signé ainsi que la copie recto-verso de la carte d'identité. Il ne faut bien sûr pas oublier de l'encoder dans votre listing afin de permettre au Comité de valider le joueur une fois les documents bien rentrés.

Attention que les documents d'affiliation ne sont valables qu'un an et sont disponibles sur le site internet de l'Entité. Aucune inscription ne sera validée sans le document approprié.

Par membre inscrit au-delà des 10 autorisés, un supplément devra être payé avant la validation de votre membre. Le montant de ce supplément est défini dans le règlement de l'ENMF.

Les inscriptions des membres se font en deux temps :

- 1) Entre le 12 juillet et le 12 août, sous enveloppe fermée déposée chez Mr Marin, rue Alzémont n°27 à 1401 Baulers.
- 2) A partir du premier match de championnat jusqu'au 15 mars, les documents complets sont à déposer à la buvette toujours sous enveloppe fermée au nom du club. Le membre pourra être aligné dès réception du nouveau listing d'équipe.

Aucune inscription n'aura donc lieu entre le 13 août et le premier match de championnat du club. Le club n'ayant pas rentré tous ces documents en ordre avant la date du 12 août sera considéré comme forfait pour ses matchs jusqu'à régularisation des documents. A noter toutefois que dans le cas présent, le premier forfait n'entraînerait pas d'amende.

Les inscriptions se clôturent en date du 15 mars, formalité administrative (encodage module et document d'affiliation) date d'encodage du module faisant foi.

Il est à noter qu'un joueur issu d'un club endetté devra payer sa quote-part des dettes plus un supplément administratif de 5 euros avant de pouvoir être validé et donc inscrit sur le listing de sa nouvelle équipe.

4. Résumé des dates importantes à retenir

- 27 juin : paiement cotisation club
- 27 juin : email à l'Entité avec les coordonnées du responsable du club
- 27 juin : remise des documents Code ENMF et engagement solidaire
- 12 juillet : accès des clubs au module de gestion
- 12 juillet au 24 juillet : choix horaires souhaités
- 12 juillet au 12 août : première vague d'inscription des membres du club via module et document d'affiliation de la saison concernée
- 1^{er} match de championnat au 15 mars : deuxième vague d'inscription des membres du club via module et document de la saison concernée
- En avril : document du fair-play disponible sur le site internet de l'Entité. A remettre pour la date indiquée sur le document.

Il est à noter que ces dates peuvent être soumises à modification. Il est donc important de surveiller le site internet de l'Entité reprenant les dernières informations mises à jour.

5. Administratif

Chaque responsable de club veillera à compléter son module de gestion pour y faire apparaître les trois membres de l'engagement solidaire ainsi que les couleurs officielles de son équipe. Les coordonnées des membres solidaires doivent être à l'identique de celles fournies sur le document d'engagement lors de l'inscription du club.

L'absence de ces informations dans le module avant le 13 août entraînera un forfait des matchs du club et ce jusqu'à mise à jour complète du module.

Les couleurs du club peuvent être modifiées sur demande auprès du Comité de l'Entité mais entraîneront une réédition du listing et ces conséquences (cf. C.1).

6. Paiements

Tous les paiements vers l'Entité seront à faire par virement bancaire. Aucun autre moyen ne sera accepté.

Tout virement doit comporter en communication au minimum le nom d'équipe. Sans cela, le paiement ne pourra être attribué à un club et ne sera donc pas validé.

Au niveau du Comité, la comptabilité générale se fait chaque semaine le mardi. Veillez donc à faire attention aux délais bancaires.

B. Déroulement de la saison ENMF

1. Avant saison – horaires des clubs

Avant le début de chaque saison, chaque équipe peut donner ses horaires souhaités pour les rencontres dites à domicile. Autant que possible, nous essayerons de programmer les matchs à l'heure souhaitée par l'équipe visitée. Toutefois, au cas où plusieurs équipes souhaiteraient la même heure, les critères de décision seront d'une part le classement final de la saison précédente et d'autre part l'ancienneté dans l'Entité.

De cette manière, nous rejoindrons le fonctionnement classique de tout calendrier sportif où le club qui reçoit programme l'heure de la rencontre.

A noter qu'aucune garantie ne sera donnée concernant le respect des heures souhaitées.

Le choix des horaires se fait via le module de gestion. En fonction de la division de votre équipe (cf. page équipes du site internet ENMF - mise à jour pour le 12 juillet), vous aurez la possibilité de choisir vos préférences via la partie info club de votre module. Les horaires souhaités sont attendus entre le 12 et le 24 juillet. Attention, une fois envoyé, aucun retour en arrière n'est possible.

2. Respect des installations

Toute personne se trouvant dans et aux alentours du complexe sportif est priée de respecter les points suivants :

- i. Pas de boissons dans les salles
 - ii. Les bouteilles d'eau du match sont à reprendre ou jeter directement après la rencontre
 - iii. Respect des vestiaires
 - iv. Défense de fumer dans le complexe
- Toute personne qui sera prise en train de fumer sera définitivement interdite de salle sans recours possible.

3. Les compétitions

En fonction des équipes inscrites, le Comité de l'Entité proposera chaque année une formule de compétitions comportant autant que possible un championnat et une Coupe. Ceci dépendant forcément du nombre de clubs ainsi que des dimanches disponibles, les modalités précises ne seront communiquées qu'au cours du mois d'août. Il est également possible que d'autres compétitions voient le jour. L'information sera alors transmise par toute voie jugée opportune.

A. Le championnat

i. Déroulement

La saison débute soit le dernier dimanche du mois d'août ou le premier dimanche de septembre pour se terminer au plus tard au mois de juin. En fin de saison, une remise des trophées est organisée afin de féliciter les différents champions ainsi que les finalistes de la Coupe et autres compétitions mais aussi pour récompenser toutes les équipes participantes. Le Fair-Play et la buvette sont eux aussi mis à l'honneur. (Cf. B.5)

ii. Les divisions

Le championnat de l'ENMF est divisé en plusieurs divisions. Chaque équipe rencontre par deux fois chaque adversaire de sa division. Une victoire donne trois points, un match nul vaut un point et une défaite zéro. Au terme de la saison, l'équipe terminant à la première place est déclarée championne. (cf. iiii classements) **iii. Montants - descendants**

En fin de saison, le dernier club de chaque division descend d'office d'une division tandis que le premier monte d'une division. Toutefois, au cas où certains clubs décideraient de ne pas poursuivre la compétition l'année suivante, le Comité devra réorganiser les divisions en fonction des circonstances mais tout en respectant ce qui a été dit précédemment.

iiii. Classements

En cas d'égalité, voici l'ordre et les critères pour le classement des équipes :

1. Les points
2. Le nombre de victoires
3. La différence de buts
4. Le nombre de buts marqués
5. Tirage au sort

B. La coupe

La Coupe débute dès que possible et sa formule est expliquée chaque année en début de saison. Lorsque les matchs se terminent par une égalité et si nécessaire, le départage des équipes se fera par les tirs au but conformément à la règle 11 - article 3.

Lors des journées se jouant en match aller/retour, au cas où une des deux équipes déclarerait forfait pour le match aller, la rencontre du match retour sera automatiquement annulée et l'adversaire est qualifié pour le tour suivant. Au cas où une des deux équipes déclarerait forfait pour le match retour, l'adversaire est automatiquement qualifié pour le tour suivant, quel que soit le résultat du match aller.

4. Fair-play

Chaque année, un prix du fair-play est attribué au club le plus méritant et ce, dans chaque division. Pour ce faire, le Comité prend en compte les votes de toutes les équipes de la division concernée ainsi que ceux des différents arbitres ayant œuvrés tout au long de la saison sans oublier bien sûr, le décompte des cartes jaunes et rouges et enfin l'avis du Comité.

Les documents de fair-play sont disponibles à partir d'avril via le site internet de l'Entité. Chaque équipe doit obligatoirement remettre son bulletin nominatif sous enveloppe fermée à la buvette pour la date indiquée sur les bulletins. Dans le cas contraire, le club se verra infligé une amende de 25 euros et ne pourra être retenu pour le trophée.

5. Remise des rencontres

Quand un match est reporté pour diverses raisons, seuls les joueurs validés sur le listing à la date initiale peuvent être alignés. En cas de non-respect, le club fautif se verra infligé un forfait avec toutes les conséquences que cela implique.

En ce qui concerne l'opportunité des remises, le Comité tient compte de tous les éléments d'appréciation qui lui paraissent importants. Toutefois, de manière générale, aucune remise ne sera acceptée sans un motif considéré comme suffisamment valable. **i. Procédure**

L'équipe désireuse de remettre un match doit faire parvenir sa demande par email à l'Entité (info@enmf.be) au minimum 15 jours avant la date initiale de la rencontre. La demande doit être complète et exprimer clairement le motif invoqué pour la remise. Les démarches éventuelles concernant l'autre équipe et une date ultérieure pour la rencontre seront faites par les instances compétentes par voie jugée opportune. Aucune remise ne sera acceptée sans une confirmation écrite des deux responsables des équipes concernées. Faute de réponses des deux clubs sous 72h, la demande de remise sera automatiquement annulée et considérée comme nulle.

6. Finances

Chaque club peut suivre dans son module de gestion l'état de ses finances. Qu'ils s'agissent de cotisations, d'amendes ou de frais divers, tous les montants dus et payés y sont indiqués.

Au niveau du Comité, la comptabilité générale se fait chaque semaine le mardi.

Afin de simplifier au mieux la gestion de ce poste délicat, le Comité ne fera plus de rappel durant la saison. Une majoration de 2,50 euros sera ainsi appliquée par mois de retard de paiement. Après trois mois, le club est déclaré forfait pour ses matchs jusqu'à ce que ses dettes soient réglées. La comptabilité étant vérifiée chaque mardi, aucun paiement ne sera reconnu entre temps. Attention qu'après trois forfaits l'équipe est déclarée forfait général.

7. Changement de nom

Si un club veut changer de nom, la demande doit se faire par courrier au plus tard avant le 27 juin, date de clôture des inscriptions pour la nouvelle saison. Un montant de 15 euros sera réclamé pour frais d'administration et le club devra garder une partie de son ancien nom pendant une saison afin de faciliter la transition pour tous. Un changement de nom de club ne peut avoir lieu si plus de 2/3 des membres solidaires du club changent.

8. Soins et blessures

En cas de blessure d'un membre du club, il faut impérativement veiller à ce que la blessure soit indiquée par l'arbitre sur la feuille de match. Des déclarations d'accidents sont disponibles à la buvette.

Une fois dûment complétées par la victime et le médecin ou hôpital, les papiers doivent être déposés sous enveloppe au 27, rue Alzémont à 1401 Baulers dans les 48 heures.

Une trousse de secours ainsi que des cold pack sont à votre disposition à la buvette. A noter que tout cold pack emprunté doit être retourné dès que possible. En cas de détérioration et/ou de non-retour en état, un dédommagement de 15 euros sera exigé à l'équipe du blessé. (Cf. C.4.)

C. Règlement des rencontres ENMF

1. Listing

Chaque équipe reçoit (à la buvette) un listing reprenant la liste des joueurs validés par le Comité et donc susceptibles d'être alignés lors des rencontres.

Le listing reprend également les coordonnées du responsable du club ainsi que les couleurs officielles de l'équipe.

Toute réédition du listing entraîne des frais s'élevant à 5 euros. Le nouveau listing sera transmis dès que possible par le Comité. Cette demande doit être faite par email au Comité.

2. Avant match

Il est fortement conseillé à chaque responsable d'équipe de passer (avant ou après la rencontre) à la buvette afin de vérifier si d'éventuels documents seraient à reprendre.

Lors de chaque rencontre, les deux équipes doivent se présenter à l'arbitre de la rencontre dix minutes avant le début de celle-ci, avec les documents suivants :

- 1) Le listing officiel de votre équipe
- 2) Les cartes d'identité de tous vos joueurs/délégué/officiel(s) disputant la rencontre.
En cas d'absence de carte d'identité, veuillez-vous référencer à la Règle 4 – art. 2.
- 3) Une feuille de match correctement remplie (cf. C.2.)
- 4) L'équipe visitée doit prévoir une boisson pour l'arbitre soit à la mi-temps, soit après le match ainsi qu'une bouteille d'eau pour l'équipe adverse.
- 5) Votre bonne humeur et votre fair-play

En cas d'absence de listing, l'arbitre doit le renseigner sur la feuille dans la case remarque et il doit la faire signer par le délégué de l'équipe en défaut. Cette absence de listing ne peut pas empêcher le match de se dérouler mais entraînera une amende de 20 euros.

3. Feuille de match


Bien avant le début de la rencontre, l'équipe visitée est priée de présenter une feuille de match de type ENMF à l'équipe visiteuse. La feuille de match devra être dûment remplie par les deux équipes avant le début du match. Un exemple vous est fourni ci-dessous.


Aucun ajout de joueur ne sera toléré après le début de la rencontre !! (Sauf cas Règle 2 – art. 4) A noter que toute feuille de match incomplète sera sanctionnée d'une amende de 2,50 € par manquement ou erreur.

Exemple de feuille de match correctement remplie

ENTITE NIVELLOISE DE MINI-FOOT (ENMF)

DATE 11/11/11 DIVISION 1, 2 OU 3
 HEURE PREVUE 00h00 HEURE DE DEBUT RESERVE ARBITRE

CLUB VISITE <u>NOM DU CLUB</u>					C	C	C	Signature	Blessé	Endroit de la blessure
					J	R	I			
N°	Nom et Prénom des joueurs		Date de naissance							
C 1	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A	RESERVE ARBITRE		
K 1	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A			
2	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A			
3	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A			
6	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A			
4	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A			
7	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A			
Délégué Coach Soigneur		NOM	PRENOM	J	J	M	A	A		Signature du capitaine 

CLUB VISITEUR <u>NOM DU CLUB</u>					C	C	C	Signature	Blessé	Endroit de la blessure
					J	R	I			
N°	Nom et Prénom des joueurs		Date de naissance							
C 1	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A	RESERVE ARBITRE		
K 1	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A			
2	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A			
3	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A			
6	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A			
4	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A			
7	NOM	PRENOM	J	J	M	A	A			
Délégué Coach Soigneur										Signature du capitaine 

..... / Carte(s) jaune(s) / Carte(s) rouge(s) / Joueur(s) blessé(s) RESERVE ARBITRE		○ Match arrêté à la minutes sur le score de / ○ Rapport suit ○ Nbre ratures : ○ Nbre blancs : RESERVE ARBITRE	Résultats	
Numéro de la rencontre <u>DX... / ...XX... / ...XX...</u>			(En lettres) Club Visité : Club Visiteur :	<input style="width:50px; height:30px;" type="text"/> <input style="width:50px; height:30px;" type="text"/>
Arbitre	Officiel / Occasion	SIGNATURES		
Nom		Club visité (Délégué au terrain)		Club Visiteur (Délégué au terrain ou capitaine)
Indemnités		Club visité Club Visiteur		
Signature	RESERVE ARBITRE			

FEUILLE À RAMENER À LA CAFETERIA

4. Sanctions

Pour 3 cartes jaunes reçues, le joueur sera automatiquement suspendu pour le premier match suivant et ce, toute compétition confondue. Notez également qu'après les 3 premières cartes jaunes, ce même joueur sera suspendu toutes les 2 cartes jaunes.

Pour 1 carte rouge reçue, le joueur sera en fonction du rapport de l'arbitre et de la décision du Comité Sportif s'y référant soit ; a) exclusion jugée suffisante

b) Suspension d'un nombre de match à déterminer

c) Cas grave, retrait pur et simple de la compétition.

La décision du Comité sera transmise par toute voie jugée opportune au responsable du club du joueur suspendu. Il est à noter que le joueur ayant reçu la carte rouge ne pourra rejouer qu'après avoir purgé sa suspension et d'avoir payé son amende. En cas d'alignement d'un joueur suspendu, le club sera déclaré forfait avec les conséquences que cela implique.

Enfin, après 3 forfaits d'une même équipe, l'équipe se verra infliger un forfait général pour le reste de la saison. A noter que ces équipes ne pourront se réinscrire les années suivantes qu'à la seule condition d'avoir réglé la ou les amendes dues à ce forfait général et rempli les conditions exigées par le Comité de l'ENMF. En cas de forfait général d'une équipe, tous les résultats de cette équipe seront annulés.

Concernant les décisions du Comité Sportif, celles-ci peuvent faire l'objet d'un appel mais ce dernier doit être fait par écrit et le courrier envoyé à Rue Alzémont, 27 à 1401 Baulers.

5. Frais

Ci-dessous, le règlement intérieur pour le bon déroulement de l'ENMF : a)

une carte jaune : 5 euros

b) Une carte rouge : 25 euros

c) Un forfait club annoncé (48h) : 20 euros

d) Un forfait club : 25 euros

e) Un forfait général : 50 euros

f) Feuille de match : 2,50 euros par manquement ou erreur

g) Cold pack détérioré ou non rendu : 15 euros

h) Absence réunion des responsables : 25 euros

i) Absence remise des trophées : 25 euros

j) Forfait aux Masters : 50 euros

k) Forfait au Challenge : 50 euros

l) Résultat non communiqué : 2,50 euros

m) Absence de listing : 20 euros

n) Document Fair-Play non rendu : 25 euros

o) Inscription joueur supplémentaire : 40 euros

Une majoration de 2,50 euros sera appliquée par mois de retard de paiement. Après trois mois, le club est déclaré forfait pour ses matchs jusqu'à ce que ses dettes soient réglées. La comptabilité étant vérifiée chaque mardi, aucun paiement ne sera reconnu entre temps. Attention qu'après trois forfaits l'équipe est déclarée forfait général.

6. Communication des résultats

Après chaque rencontre, l'exemplaire blanc de la feuille de match doit être remis au responsable de la buvette et le résultat du match est à communiquer par sms avant dimanche minuit au numéro se retrouvant sur la page Comité du site internet de l'Entité.

D. Le Comité de l'Entité Nivelloise de Mini-Foot

1. Les membres du Comité

Pour connaître la composition des membres du Comité de l'Entité Nivelloise de Mini-Foot, veuillez-vous rendre sur le site internet de l'Entité.

2. Le Comité Sportif

Composé d'un minimum de trois membres, il a pour fonction de statuer sur les différents cas de discipline (exclusions, rapports,) survenant tout au long de la saison. Il transmettra ses décisions selon toute voie jugée opportune.

3. Le Comité d'Appel

Ce Comité a pour but de gérer les cas d'appel faisant suite à une suspension. En cas de décision controversée du Comité Sportif, seuls les membres du Comité d'Appel peuvent interférer dans le jugement. Ce Comité sera constitué le cas échéant.

4. Contacts

Tous les résultats et toutes les informations importantes seront diffusés sur le site officiel de l'Entité dont l'adresse Internet est la suivante : www.enmf.be

Autant que possible, les résultats du dimanche seront mis en ligne au plus tard le mardi. Toutefois, les instances compétentes se réservent un délai plus long sans obligation de justification.

Au niveau de la communication, un seul moyen préconisé, l'adresse email du Comité : info@enmf.be.