



Grand Tournoi des Quartiers

Règlement du Football de rue

1. Nombre des joueurs

Equipe de 7 à 10 joueurs (4 à 7 joueurs sur le terrain dont 1 gardien de but)

Les équipes peuvent être mixtes.

Au moins 1 des 10 joueurs devra assurer régulièrement l'arbitrage des rencontres.

Les remplaçants peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre en qualité de remplaçant.

Un match ne peut se dérouler si une équipe présente moins de 4 joueurs.

Il est interdit de réaliser des prêts de joueur entre équipe après le premier match joué.

2. Terrain

La surface conseillée pour le terrain de jeu est :

Longueur : 40 à 75 m x **Largeur** : 30 à 55 m

But : 6 m x 2.10 m

Surfaces de réparation : Délimitées par 2 lignes placées à 13m de chaque but

Point de pénalty : Placé à 9m du but

Dans tous les cas, les joueurs devront s'adapter aux dimensions de l'aire de jeu.

3. Temps de jeu

Les matchs se déroulent en 2 mi-temps de 12 minutes. La mi-temps dure 1 minute.

Ces durées pourront être modifiées en fonction du nombre d'équipes engagées

4. Coup d'envoi / engagement / choix du terrain

Avant le coup d'envoi, l'arbitre appelle les 2 capitaines au centre du terrain et procède au tirage au sort.

L'équipe tirée au sort a le choix entre engager ou choisir une moitié de terrain.

La deuxième équipe sélectionne le choix restant.

Les équipes changent de moitié de terrain à la fin de la mi-temps.

L'équipe qui n'a pas engagé lors de la première mi-temps, engage lors de la seconde mi-temps.



5. Sorties / Remises en jeu

Les sorties de but, touches, coups francs et corners s'effectuent au pied. Il n'est pas possible de marquer directement.

Les joueurs ont 5 secondes pour remettre le ballon en jeu.

6. Arbitrage

L'arbitrage sera réalisé par les équipes elles-mêmes.

Dans la mesure du possible, elles seront assistées par un corps arbitral.

Pour tous les points non abordés dans ces règlements, le règlement du football à 11 doit être appliqué.

7. Avertissements / Exclusions

Carton jaune : Exclusion temporaire de 2 minutes (remplacement ou rentrée au bout de 2 minutes) en cas de: Tacles, Actes d'antijeu.

Carton rouge : Exclusion du match (l'équipe reste en infériorité numérique)

Le joueur exclu ne peut pas rentrer sur le terrain, l'équipe adverse bénéficie d'un penalty en cas de : fautes graves, antijeu caractérisé, manque de respect envers les autres joueurs ou l'arbitre.

Exclusion définitive : En cas d'acte grave, le corps arbitral pourra décider d'exclure un joueur pour l'ensemble du tournoi.

8. Certificat médical

Afin de participer au tournoi, chaque participant doit fournir un certificat médical de non contre indication à la pratique du football de moins d'un an ou une copie de sa licence de football en cours de validité.

9. Forfait

Si une équipe n'est pas présente au moment du tirage au sort ou si elle présente un nombre insuffisant de joueur (voir 1^{er} point), elle encoure les sanctions suivantes :

- **Premier forfait**: Défaite (5-0) et avertissement
- **Deuxième forfait** : Suspension de l'équipe

Si une équipe sait d'avance qu'elle va devoir déclarer forfait à cause de l'absence de joueurs, il lui est demandé de prévenir l'encadrement.



10. Classement

a) Matches de poule

Les différentes poules sont réalisées par tirage au sort.

Barème des points :

- Victoire : 3pts
- Match Nul : 1pt
- Défaite : 0pt

L'équipe classée première est celle qui possède le plus de points.

En cas d'égalité, les équipes sont départagées :

1 : au « goal avéragé » général (différence entre le nombre total de buts marqués et le nombre total de buts encaissés)

2 : au « goal avéragé » particulier (différence entre le nombre de buts marqués et le nombre de buts encaissés contre l'équipe à égalité)

3 : au nombre total de buts marqués au cours du tournoi

4 : au tirage au sort

b) Phases finales

4 équipes participeront aux phases finales.

Les équipes ayant terminé 1^{er} de leur poule seront qualifiés pour les phases finales. En fonction des besoins, les meilleurs 2^{èmes} voire les meilleurs 3^{èmes} seront également qualifiés.

En cas d'égalité à l'issue du temps règlementaire, les équipes sont départagées au tir au but.

Chaque équipe tire 3 fois. L'équipe vainqueur est celle qui a marqué le plus de but.

En cas de nouvelle égalité, les équipes tirent une nouvelle fois afin de se départager, en continuant les tirs au but tant que leurs scores sont identiques.

Un joueur ne peut tirer deux fois qu'à la condition où tous les joueurs de son équipe ont déjà tiré.

11. Echauffement

Il n'est pas prévu de temps d'échauffement pendant la durée des matchs. Il est donc demandé aux joueurs de s'échauffer sur le bord du terrain avant l'horaire de début de leur match.

12. Retard

Attention, les équipes en retard ne pourront pas participer au Grand Tournoi des Quartiers.

Les équipes arrivées à l'heure se verront attribuer 2 points supplémentaires pour ponctualité.



Concours – Le Grand Show

Les équipes inscrites au projet sont invitées à présenter une animation sportive ou culturelle.

Les animations peuvent être : démonstration ou initiation sportive, graphisme, chant, slam, concert, Musique Assistée par Ordinateur, danse, sketch. Il est possible de proposer d'autres types d'animation.

Les animations doivent durer entre 7 et 20 minutes.

Les animations proposées seront décrites brièvement lors de l'inscription.

Bien qu'attachés à la liberté d'expression, les organisateurs se réservent le droit de refuser une animation si elle ne rentre pas dans la philosophie du Grand Tournoi des Quartiers (caractère raciste, sexiste...). Le refus justifié sera donné par écrit à l'équipe concernée dans les meilleurs délais. Celle-ci pourra proposer en proposer une autre.

Au début du tournoi, un tirage au sort déterminera l'ordre de passage des animations. Celles-ci auront lieu au cours de la journée.

L'ensemble des équipes devront également évaluer les autres en classant leurs animations de 1 à 8 sur un document qui leur sera remis au début de la journée. L'animation qu'ils auront préférée obtiendra 8 points et celles qu'ils auront le moins aimé obtiendra 1 point.

Ce formulaire sera remis aux organisateurs après la dernière animation.

La somme des points donnés par chaque équipe permettra de réaliser le classement.

Règlement général du Grand Tournoi des Quartiers

A l'issue du GTQ, les équipes recevront des points en fonction de leur performance au tournoi et à la qualité de leur animation.

Football à 7		Le Grand Show	
Vainqueur	50 pts	1 ^{er}	50 pts
2 ^{ème}	40 pts	2 ^{ème}	47 pts
3 ^{ème}	30 pts	3 ^{ème}	44 pts
4 ^{ème}	20 pts	Présentation d'un show	40 pts
Non-finaliste	10 pts	Pas de show	0 pt

L'équipe vainqueur du GTQ sera celle qui totalise le plus grand total de point. En cas d'égalité, le résultat du football départagera les équipes.