

REGLEMENT DE LA COPA MUNDIAL 2018

Vétérans :

- Joueurs nés **avant 1984**

Equipes participantes :

- Le tournoi est ouvert à tous les joueurs affiliés ou non, issus ou non d'un même club ou de clubs différents. Toutefois, l'équipe devra être inscrite sous l'appellation, d'un nom de nations au choix (1^{er} payé, 1^{er} servi) + le nom d'une équipe de football, futsal ou d'un sponsor (facultatif)

Exemple : Allemagne **OU** Allemagne - Café le Bon Coin **OU** Allemagne - MFC Soiron

Noyaux :

- Ils pourront être composés de **10 joueurs au maximum et 1 responsable**.
- Les compositions des équipes présentées sur le formulaire officiel, uniquement, devront être en notre possession au plus tard, le jour du tirage au sort.
La date sera communiquée ultérieurement.
- Aucun joueur ne figurant pas sur la feuille officielle ne pourra être aligné.
- Chaque équipe n'ayant pas remis sa composition comme stipulé dans le point précédent sera, quoi qu'il arrive, pénalisé et commencera le tournoi avec un négatif de **-3 points**.

Nombre de joueurs :

- Les rencontres se dérouleront à **4 joueurs de champ et 1 gardien de but** sur des terrains en gazon synthétique.

Remarque :

- Un joueur ne pourra en aucun cas s'aligner avec deux équipes de la même catégorie.
- Si tel était le cas, et ce malgré nos nombreux contrôles, les deux équipes seraient déclarées forfaits pour le restant du tournoi.

- Au cas ou en phase finale, une équipe reprendrait un joueur d'une autre équipe (éliminée ou pas), celle-ci se verra sanctionnée par un forfait, et ne pourra plus participer au tournoi les années à venir.
- Chaque équipe devra renseigner sur la feuille d'inscription, via le site, les couleurs du jeu de vareuses qu'elle portera, OBLIGATOIREMENT, durant toute la durée du tournoi. La couleur de l'équipement du gardien de but doit également se différencier de la couleur des vareuses des joueurs de champs de son équipe et de l'équipe adverse.
- Les couleurs des vareuses seront reprises au tableau officiel constitué au moment du tirage au sort et servira de référence définitive.
- Toutefois, la formation figurant en premier lieu sur l'annonce du match devra le cas échéant porter des chasubles (fournie par l'organisateur) pour éviter tous risques de confusion pour l'arbitre.
- Le port des protège-tibias est SOUHAITABLE pour tous les joueurs mais non obligatoire !

Tenue de match :

- Le n° sur les maillots est obligatoire. Chaque joueur gardera le même n° durant tout le tournoi pour ne pas fausser les titres de meilleur joueur, meilleur buteur et meilleur gardien.

Ballons :

- **Les ballons seront de tailles n°4**, chaque équipe bénéficiera d'un ballon avant chaque échauffement de match.

Arbitrage :

- Il sera assuré par des arbitres officiels affiliés à l'Union Belge.
- Le comité organisateur ne sera nullement responsable des décisions prises durant le tournoi par les arbitres. Ceux-ci sont désignés par l'URBSFA et ils se présentent dès lors en son nom.
- En cas d'éventuels faits graves constatés lors du tournoi, l'URBSFA pourrait prendre des sanctions nécessaires afin de punir le ou les coupable(s) pendant et après le tournoi.
- Chaque responsable d'équipes est considéré comme personnellement responsable du comportement de l'ensemble de ses joueurs. Il pourra également être personnellement poursuivie en dommages et intérêts par le comité organisateur dans le cas ou son équipe perturberait ou serait à la base de mauvais comportements durant le tournoi.

Cartes jaunes et rouges :

- Tout joueur qui se verra exhiber la carte rouge sera exclu :
 - soit pour une rencontre
 - soit pour toute la durée du tournoi et ce en fonction de la gravité de la faute
- Un joueur ayant reçu **une carte jaune**, doit sortir du terrain et ne peut plus prendre part à cette rencontre. Celui-ci pourra être remplacé directement par un autre joueur.
- La même sanction (exclusion définitive) sera appliquée au joueur qui comptabilisera un total de **3 cartes jaune**.
- Une équipe ayant été pénalisée par le retrait d'un joueur suite à **une carte rouge**, ne pourra le remplacer.
- Les cartes jaunes et rouges pourront s'étendre aux entraîneurs et délégués à savoir :

Entraîneurs/délégués :

- **1 carte jaune** = exclusion de la zone neutre pour ce match
- **2 cartes jaunes** = exclusion de la zone neutre pour 2 matchs
- **1 carte rouge** = exclusion définitive du tournoi.
- **2 cartes Jaunes** dans la même rencontre = suspension pour les deux rencontres suivantes.

Un joueur (ou une équipe) se verra sanctionner d'exclusion :

- si celui-ci est reconnu responsable de dégradations envers des objets appartenant à l'organisation (ex : chaises, tables, bancs, tribunes, vestiaires, ou autres). En outre, le responsable de l'équipe de ce joueur, se verra responsable financièrement des dégâts occasionnés.
- Le comité organisateur se réserve le droit d'exclure toute l'équipe du présent tournoi, si les agissements repris ci-dessus s'avéraient répétitifs ou importants.
- Aucune réclamation ne sera admise !!

Joueurs irréguliers :

- Toute équipe alignant un ou plusieurs joueurs irréguliers PERDRA la ou les rencontres sur le score forfaitaire de 0 – 5 ou du score final de la (des) rencontres si celui-ci est supérieur à cinq (5) goals d'écart.

Durée des rencontres :

- 1 x 20' et finale 2 x 20'

Remarque importante :

- Lorsque le juge arbitre annonce par micro la fin des rencontres, c'est au coup de sifflet de l'arbitre que le match s'arrêtera réellement !

Arrivée tardive d'une équipe :

- Toute équipe se présentant en retard sur le terrain (+ de 5 minutes) se verra automatiquement déclarée forfait pour ce match.
- Au cas où une équipe se présente en retard mais avant les 5 minutes du forfait, elle sera pénalisée par 2 buts d'écart dès le départ.
- Forfait : Le score d'un forfait est de 5-0 + sanctions de -3 points. Toutes équipes forfait pour 1 match garde les points acquis lors de ses matchs précédents, et sera par contre déclaré forfait général si elle est forfait pour 2 matchs.

Contrôles des cartes d'identités :

- Le passage aux contrôles des cartes devra s'effectuer et être terminé minimum 10 minutes avant l'heure du début de la rencontre.
- Tout joueur participant à une rencontre devra présenter une pièce d'identité lors du passage chez l'arbitre.
- Le délégué devra garder sur lui les cartes d'identités des joueurs, en effet des contrôles pourront être effectués sur les terrains durant les rencontres.
- **PAS DE PIECE D'IDENTITE = PAS DE MATCH POUR LE JOUEUR.**
- Aucune dérogation ne sera admise

Assurance :

- Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas d'accident.
- Dès lors, chaque équipe veille à ce que ses joueurs soient en ordre d'assurance.
- En cas de blessure durant le tournoi, l'assurance de l'U.R.B.S.F.A. fonctionne seulement pour les joueurs affiliés à l'U.R.B.S.F.A.
- Les joueurs qui participe au tournoi sans l'accord du leur club, affilié à l'URBSFA, devront se procurer une assurance pour la durée du tournoi.

Nombre d'équipes :

- 16 groupes de 4 équipes, 64 équipes
- Une équipe pourra être remplacée en dernière minute (en cas de forfait de celle-ci) et ce même après le 1er match (uniquement) officiel de cette équipe. (voir point de règlement pour les forfaits). Dans ce cas, cette équipe commencerait la compétition avec une perte de 5-0

Classement :

- En éliminatoire, phase qualificative et consolante, par groupe au total des points récoltés (3 par victoire, 1 par match nul, 0 par défaite).
- Chaque formation inscrite disputera donc au minimum 6 rencontres

En cas d'égalité à l'issue de ce premier tour, la priorité sera accordée à la formation présentant :

- Le plus grand nombre de victoires.
- Le résultat du match entre les équipes concernées.
- La meilleure différence de buts de la totalité de leurs matchs
- Si + de 2 équipes à égalités, critères de sélection :
- Résultats des équipes qui sont à égalités avec la différence de buts pour ces équipes respectives uniquement.
- Le plus grand nombre de buts inscrits pour ces équipes respectives uniquement.
- Le moins de buts reçus pour ces équipes respectives uniquement
- Tirage au sort.
- A partir des 1/4 de finale, en cas d'égalité à l'issue de la rencontre, il y aura 3 minutes de mort subite avant éventuellement la série de pénalty, 3 pénaltys puis éventuellement un contre un.
- La prolongation commencera immédiatement après le match.

Série de pénaltys :

- 3 pénaltys (3 joueurs différents)
- En cas d'égalités après ces 3 pénaltys, 1 pénalty par équipe, l'équipe qui ne marque pas est éliminée.

Sanctions pour les officiels des équipes :

- Exclusion pour la fin de la rencontre ou même éventuellement pour la fin du tournoi.
- Ils seront soumis à la même réglementation des cartes jaunes et rouges que les joueurs.
- Si carte rouge, la personne concernée sera exclue de la zone neutre.
- Leur présence dans la zone neutre pendant un match est tolérée à la condition formelle que les intéressés n'occasionnent aucun dérangement à l'équipe adverse, à l'arbitre, au responsable terrain ou au public.

Spectateurs :

- Une équipe pourra encourir des sanctions sportives en cas d'attitude inconvenante de ses supporters.

Remarques importantes :

- Aucune équipe ne pourra participer au tournoi sans avoir signé les conditions de participation.
- La signature d'un responsable est obligatoire.
- Le tournoi se déroulera sous les règlements de l'Union Belge.
- Le comité organisateur tranchera directement tout litige qui pourrait se présenter au cours du tournoi, ses décisions seront sans appel.
- En s'inscrivant, les participants acceptent le règlement ainsi que toute décision qui sera prise en cours de tournoi par le Comité Organisateur.

Calendrier :

- Le calendrier sera disponible après le tirage au sort sur le site **www.copa-mundial.be** et sera aussi envoyé par mail à chaque responsable d'équipe.

Je soussigné _____

RESPONSABLE de l'équipe _____

ACCEPTÉ LE PRÉSENT RÈGLEMENT (6pages)

.....

(signature)