



# Règlements Jeunes



**27ème Challenge**

**Edhem Sljivo**

du vendredi 23 décembre 2016 au dimanche 8 janvier 2017

## Location :

Parc d'activités du Wex, Rue des Deux Provinces 1  
6900 Marche-en-Famenne





### Catégories :

U6 + U7 : joueurs né en 2010 & 2011  
 U8 : joueurs né en 2009  
 U9 : joueurs né en 2008  
 U10 : joueurs né en 2007  
 U11 : joueurs né en 2006  
 U12 : joueurs né en 2005  
 U13 : joueurs né en 2004  
 U14 : joueurs né en 2003  
 U15 : joueurs né en 2002  
 U16 : joueurs né en 2001  
 U17 : joueurs né en 2000

### Dates :

Samedi	24/12/2016	U9	8 poules de 6 - 3 matchs
		U10	5 poules de 6 - 3 matchs
Mercredi	28/12/2016	U11	4 poules de 6 - 3 matchs
		U12	4 poules de 6 - 3 matchs
		U13	4 poules de 6 - 3 matchs
		U7	4 poules de 6 - 3 matchs
		U8	5 poules de 6 - 3 matchs
Vendredi	30/12/2016	U14	4 poules de 6 - 3 matchs
		U15	2 poules de 8 - 4 matchs
		U16	2 poules de 8 - 4 matchs
		U17	2 poules de 8 - 4 matchs
Samedi	31/12/2016	U9	8 poules de 6 - 2 matchs + 1/16 + 1/8 finale
		U10	5 poules de 6 - 2 matchs + 1/8 finale
Vendredi	06/01/2017	U15	2 poules de 8 - 3 matchs + 1/8 finale
		U16	2 poules de 8 - 3 matchs + 1/8 finale
		U17	2 poules de 8 - 3 matchs + 1/8 finale
Samedi	07/01/2017	U7	4 poules de 6 - 2 matchs + 1/8 finale
		U8	5 poules de 6 - 2 matchs + 1/8 finale
		U11	4 poules de 6 - 2 matchs + 1/8 finale
		U12	4 poules de 6 - 2 matchs + 1/8 finale
		U13	4 poules de 6 - 2 matchs + 1/8 finale
		U14	4 poules de 6 - 2 matchs + 1/8 finale



Dimanche	08/01/2017	U7	1/4, 1/2 finale + finale
		U8	1/4, 1/2 finale + finale
		U9	1/4, 1/2 finale + finale
		U10	1/4, 1/2 finale + finale
		U11	1/4, 1/2 finale + finale
		U12	1/4, 1/2 finale + finale
		U13	1/4, 1/2 finale + finale
		U14	1/4, 1/2 finale + finale
		U15	1/4, 1/2 finale + finale
		U16	1/4, 1/2 finale + finale
		U17	1/4, 1/2 finale + finale
		D1 U12	4 poules de 4
		D1 U13	4 poules de 4

#### **Equipes participantes : pour les catégories U7 à U17 !**

- Le tournoi est ouvert à tous les joueurs affiliés, issus ou non d'un même club ou des clubs différents.
- Toutefois, l'équipe devra être inscrite sous l'appellation, d'un club de football ou de football en salle et d'un nom de sponsor au maximum.

#### **Noyau :**

- Ils pourront être composés de 15 joueurs au maximum, 1 entraîneur et 2 délégués et 1 joueur réserve, inscrits pour toute la durée du tournoi.
- Les compositions des équipes présentées sur le formulaire officiel uniquement devront être en notre possession pour le **16 décembre 2016**, jour du tirage au sort, au plus tard.
- Aucun joueur ne figurant pas sur la feuille officielle ne pourra être aligné.
- Chaque équipe n'ayant pas remis sa composition comme stipulée dans le point précédent sera, quoi qu'il arrive, pénalisé et commencera le tournoi avec un négatif de -2 points.

#### **Dérogation :**

- 2 joueurs pourront le cas échéant être remplacés en dernière minute et **ce avant le premier match**.
- Ces joueurs remplaceront un partenaire et ne pourront en aucun cas venir compléter une équipe.
- Les dérogations valables à l'URBSFA sont admises au Sljivo. Celles-ci devront **obligatoirement** être présentées au contrôle des cartes.
- **Aucune autre dérogation ne sera admise !**



### Nombre de joueurs :

- Les rencontres se dérouleront à **4 joueurs de champ et 1 gardien de but** sur des terrains en gazon synthétique.
- Pour la catégorie **U6+U7 & U8** les rencontres se dérouleront à **5 joueurs et 1 gardien de but**.

### 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 serait déclaré forfait 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.

### Couleurs des Equipements et accessoires obligatoires.

- Chaque équipe devra renseigner sur la feuille d'inscription, via le site, les couleurs des deux jeux de vareuses qu'elle portera **OBLIGATOIREMENT** durant toute la durée du tournoi. Les couleurs des deux jeux de vareuses de chaque équipe doivent se différencier nettement. 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.
- La couleur des vareuses sera reprise au tableau officiel constitué au moment du tirage au sort public et servira de référence définitive.
- Toutefois, *la formation figurant en premier lieu sur l'annonce du match devra le cas échéant changer de maillots* afin de permettre le déroulement normal de la rencontre sans risque de confusion pour l'arbitre.
- Une équipe souhaitant s'aligner en NOIR ou ORANGE devra disposer d'une vareuse à mettre à disposition de l'arbitre, et ce d'une couleur différente à la leur, MAIS également de l'équipe adverse !
- **ATTENTION** : Le port des protège-tibias est conseillé pour tous les joueurs !

### Tenue de match :

- Les n° sur les maillots sont obligatoire. Chaque joueur garde le même n° durant tout le tournoi !
- Les n° savent être introduit dans votre gestion d'équipe
- Si vous n'avez de n° sur vos maillots vous devez communiquer les n° au secrétariat avant votre 1ère rencontre. Nous marquerons les n° sur les avants bras des joueurs. Chaque joueur garde le même n° durant tout le tournoi !

### 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 Challenge, 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 poursuivi 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 à la 3ème carte jaune.
- Une équipe ayant été pénalisée par le retrait d'un joueur suite à une carte rouge, ne pourra remplacer celui-ci qu'après deux minutes de jeu effective.
- Cette sanction sera levée dans le cas où un but serait inscrit par l'équipe adverse pour autant qu'elle soit en supériorité numérique .
- Les cartes jaunes et rouges pourront s'étendre aux entraîneurs et délégués à savoir :  
Entraîneurs/délégués :
  - 1 carte jaune = exclusion de la zone neutre
  - 2 cartes jaunes = exclusion de la zone neutre pour 2 matchs
  - 1 carte rouge = selon le rapport de l'arbitre, exclusion minimum de 2 matchs de la zone neutre ou exclusion définitive du tournoi.
- Un joueur ou entraîneur/délégués se verra sanctionner d'une carte jaune systématiquement s'il frappe sur le boarding d'une manière intentionnelle (ex : coup de pied ou autres)
- 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.
- Si celui-ci n'utilise pas les endroits adéquats pour satisfaire ses besoins naturels.
- 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.

### Gardiens :

- Dégagement du gardien **UNQUEMENT** à la main !
- Pas de dégagement du pied sauf si bien sûr suite à une passe en retrait dans une phase de jeu.
- Interdiction de prendre la balle en main après une passe en retrait d'un coéquipier
  - o Cette clause n'est pas valable en U7, U8 et U9 : **AUTORISATION DE PRENDRE LE BALLON EN MAIN**



- **Durée des rencontres.**
  - U7 : 1 X 20'
  - U8 : 1 X 20'
  - U9 : 1 X 20'
  - U10 : 1 X 20'
  - U11 : 1 X 20'
  - U12 : 1 X 20'
  - U13 : 1 X 20'
  - U14 : 1 X 20'
  - U15 : 1 X 20'
  - U16 : 1 X 20'
  - U17 : 1 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 -2 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.

**Feuille de match :**

- Le passage aux contrôles des cartes devra **s'effectuer et être terminé** minimum **15 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.
- Pour les catégories U12, U13, U14, U15, U16 et U17 seul la carte d'identité officiel sera admise.
- Les délégués devront garder sur eux les cartes d'identités des joueurs, en effet des contrôles pourront être effectués sur les terrains durant les rencontres.

**CARTE D'IDENTITE SLJIVO**

- En ce qui concerne les catégories U6+U7, U8, U9, U10 et U11, le comité organisateur demande à ce que chaque joueur de ces catégories remplisse personnellement « **une carte d'identité SLJIVO** ».
- Aucun joueur ne pourra être aligné quel qu'il soit, s'il n'est pas muni de cette carte officielle SLJIVO avec une photo récente **AINSI** que sa carte d'identité légale et qu'il soit inscrit sur le listing officiel rendu lors de l'inscription.
- Les documents faxés ou photocopiés sont considérés comme nuls.
- Cette carte d'identité SLJIVO devra être signée par le responsable de l'équipe, certifiant que la date de naissance du joueur est correcte, ainsi que par un parent du joueur.
- **En cas de fraude, EXCLUSION automatique de l'équipe et ce sans appel possible**



### Attention

- **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, affiliés à l'URBSFA, qui jouent avec l'accord de leur club, affilié à l'URBSFA, sont couverts par l'assurance de l'URBSFA en cas de blessure durant le tournoi, si le nom de leur club figurent dans le nom de leur équipe.
- Les joueurs qui participent au tournoi sans l'accord de leurs clubs, affilié à l'URBSFA, devront se procurer une assurance pour la durée du tournoi. Dans ce cas l'organisation n'est pas responsable.

### Nombre d'équipes :

• U6+U7	24 équipes	4 poules de 6 équipes
• U8	30 équipes	5 poules de 6 équipes
• U9	48 équipes	8 poules de 6 équipes
• U10	30 équipes	5 poules de 6 équipes
• U11	24 équipes	4 poules de 6 équipes
• U12	24 équipes	4 poules de 6 équipes
• U13	24 équipes	4 poules de 6 équipes
• U14	24 équipes	4 poules de 6 équipes
• U15	16 équipes	2 poules de 8 équipes
• U16	16 équipes	2 poules de 8 équipes
• U17	16 équipes	2 poules de 8 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

### Coup d'envoi de match et après chaque reprise de jeu après un but:

- **Le tir direct au but est interdit. Le ballon doit absolument faire un tour complet avant chaque reprise de jeux.**



### Classement :

- En éliminatoire, par groupe de 8 équipes, chaque équipe rencontrera les 7 autres avec un total des points récoltés.
- En éliminatoire, par groupe de 6 équipes, chaque équipe rencontrera les 5 autres avec un total des points récoltés.  
(3 par victoire, 1 par match nul, 0 par défaite).
- Chaque formation inscrite disputera donc au minimum 7 ou 5 matchs.

### 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.

### ATTENTION !

- A partir des 1/16<sup>ième</sup>, 1/8<sup>ième</sup> et 1/4 de finale, en cas d'égalité à l'issue de la rencontre, la **PREMIERE** équipe qui a marqué **REMPORTE LE MATCH**.
- En cas d'égalité série de pénaltys.
  
- Pour les 1/2 finales et la finale, en cas de résultat nul, il y aura
  - o 3 minutes de mort subite avant éventuellement la série de pénaltys
- Série de pénaltys :
  - o 3 pénaltys (3 joueurs différents)
  - o en cas d'égalités après ces 3 pénaltys - départ à zéro
    - 1 pénalty par équipe, l'équipe qui ne marque pas est éliminée
    - le départ à zéro fait que les tireurs des 3 premiers pénaltys peuvent de nouveau être sélectionnés
- La prolongation commencera immédiatement après le match.

### Sanctions pour les officiels des équipes :

- Exclusion de la salle 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.





### Port du Brassard :

- Le port d'un brassard est OBLIGATOIRE pour les officiels des équipes.
- L'entraîneur, présent dans la zone neutre, portera IMPERATIVEMENT un brassard ROUGE.
- Pour les délégués, un brassard tricolore ou aux couleurs du club est également obligatoire.
- Toute personne ne portant pas de brassard, ne pourra officialiser sa fonction dans la zone neutre

### 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 la lettre de l'URBSFA.
- La signature de l'entraîneur et de ses délégués 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 à partir du vendredi 16/12/2016 sur le site [www.sljivo.be](http://www.sljivo.be) et sera aussi envoyé par mail à chaque responsable d'équipe.