



Equipe de Nations Unis de Football au Maroc

## Règles du tournoi

### 1. Fairplay

La chose la plus importante que nous voulons défendre les uns avec les autres est FairPlay. Le prix le plus important à gagner lors de ce tournoi est la coupe FairPlay, qui sera jugée par un jury de dépisteurs en marge de chaque match et par les arbitres.

FairPlay signifie: sportivité sur et en dehors du terrain, pas de discussion avec les arbitres au sujet de leurs décisions, en se respectant et en respectant les règles du jeu.

En général, les arbitres dirigeront le jeu conformément aux règles générales de la FIFA. Cela signifie donc que tout le monde participant à ce tournoi doit connaître ces règles. Et ce sont les mêmes, que vous jouiez en Afrique, en Europe ou en Asie.

Considérons ce tournoi comme une compétition, mais jamais comme si la ligue des champions était en jeu. Et rappelez-vous: les arbitres sont ici volontairement, sans rémunération et ont tout autant droit à une belle journée que nous.

### 2. Les règles

1. Une équipe peut être composée de 14 joueurs maximum, puisque nous jouons 8x8 sur le terrain.
2. En général: notre philosophie est que jouer ensemble dans un tournoi aide à stimuler la coopération entre organisations mais certainement aussi au sein des organisations. Par conséquent, une équipe équilibrée est demandée.
3. Une équipe doit être composée de joueurs qui travaillent réellement au sein de l'organisation.
4. Pour les ambassades et autres organisations internationales, nous souhaitons que les équipes soient composées d'au moins trois diplomates. Parce que nous savons que, dans certains cas, les conjoints de diplomates sont nécessaires en raison de petites contingences diplomatiques dans une ambassade, ils sont les bienvenus.
5. Par exemple, pour un ministère marocain, nous préférons que la direction et les employés se joignent à nous.

6. Nous ne pouvons et ne pouvons pas vérifier les pouvoirs et les contrats des employés ou des diplomates. Nous vous faisons confiance pour respecter ces règles du tournoi car elles sont au cœur de notre philosophie. Et en participant, vous adhérez à notre philosophie.
7. Une partie dure 25 minutes. Nous n'ajoutons pas de temps en raison de blessures ou de retard du jeu. Nous devons le faire en raison du calendrier chargé des matches et pour rester à l'heure. Si les arbitres pensent qu'une équipe essaie de gagner du temps ou quoi que ce soit d'autre pour profiter de la règle du temps, ils peuvent punir une équipe en conséquence.
8. Nous jouons 8 contre 8. ce qui signifie 7 et un gardien de but
9. Les protège-tibias ne sont pas obligatoires, mais nous vous conseillons de jouer avec les protège-tibias.
10. Pas de touche avec les mains mais placez le ballon sur la ligne de côté et frappez-le avec les pieds. La balle doit rester immobile et placée sur la ligne de touche. L'équipe adverse doit se tenir à au moins 2 mètres de l'endroit où la frappe est effectuée.
11. Le Throw-in est indirect, donc ne peut pas être marqué directement.
12. Pas de règle de hors-jeu
13. Coins L'équipe adverse doit prendre au moins 2 mètres de distance vers le ballon.
14. Coup franc. L'équipe adverse doit prendre au moins 3 mètres de distance vers le ballon.
15. Le gardien de but peut prendre le ballon dans sa main dans le territoire marqué de son but. Une ligne à travers le champ marque cette zone.
16. Le gardien de but peut lancer le ballon pour jouer lorsque le ballon a franchi la ligne de fond. Une fois touché avec ses pieds, il ne peut plus le ramasser.
17. Le gardien de but peut lancer le ballon au-dessus de la ligne médiane. Aucune limitation, sauf que c'est un début indirect du jeu. Aucun but direct du gardien de but
18. Le gardien de but ne peut pas ramasser le ballon avec ses mains lorsque celui-ci le passe. Il ne peut utiliser que ses pieds.
19. Les pénalités seront expulsées du point de penalty. Si ce n'est pas visible sur le terrain, on décide d'un coup de pied de 8 mètres.

20. Il n'est pas permis à un joueur de rester dans la surface de réparation pendant tout le temps, surtout quand sa propre équipe est en défense. Les joueurs doivent au moins attendre un marqueur situé à proximité de la ligne médiane. Quand un joueur agit de cette manière, les arbitres le jugeront comme non-fair-play et donneront un carton jaune. Si un but est fait de cette façon, les arbitres refuseront le but et commenceront par un coup franc de la place où le tir au but a été pris.
21. Lorsqu'une équipe attaque et dans la moitié de l'adversaire, cette règle ne s'applique pas.
22. Seule l'équipe perdante peut demander un délai d'une minute. Cela signifie automatiquement une minute de temps de lecture (l'horloge ne s'arrête pas). Si le match est à égalité ou si une équipe gagne, elles ne sont pas autorisées à demander un temps mort.
23. Carton jaune pour ce tournoi: 2 minutes hors-jeu. Après cela, le joueur peut revenir. Si l'équipe adverse marque dans les deux minutes, le joueur peut entrer immédiatement après que le but a été marqué sur indication de l'arbitre. (Cela signifie que l'équipe jouera un seul joueur pour les deux minutes.)
24. Deux cartons jaunes dans un match: automatiquement sortis du jeu, pas de substitution possible et suspension d'un match.
25. Carton rouge signifie pour ce tournoi: Suspension pour tout le match, pas de substitution possible. Et carton rouge signifie automatiquement suspendu pour le prochain match.
26. Il incombe au joueur, à l'équipe et en particulier au capitaine de l'équipe de veiller à la suspension du joueur. Si non appliqué: l'équipe sera retirée du tournoi.
27. Il n'y a pas de débat sur une décision de l'arbitre. Un débat avec l'arbitre mènera automatiquement à un carton jaune: 2 minutes hors du jeu. Voir la règle suivante xvii: sur les conséquences d'un carton jaune.
28. Vous pouvez remplacer aussi souvent que vous le souhaitez. Mais la substitution a lieu à la ligne médiane et exactement là, le point sera marqué. Vous ne pouvez aller sur le terrain que si le joueur le quittant l'a laissé à l'endroit où vous vous tenez et vous a tagué. Si ce n'est pas le cas, l'équipe adverse reçoit un coup franc à la ligne médiane.
29. Dans le cas où l'arbitre pense qu'un joueur utilise une brutalité inutile, est grossier ou ne se comporte généralement pas conformément au FairPlay que nous voulons défendre, il peut demander à l'organisation de parler au capitaine de l'équipe et de veiller in extremis à ce qu'un joueur soit expulsé le tournoi.

30. Une équipe ne peut perdre qu'avec un maximum de 10-0 de différence de buts. Tous les autres scores ci-dessus ne compteront pas dans le score final. Ceci pour respecter FairPlay.

### **3. Les partitions**

Une victoire: 3 points

Une égalité: 1 point

Une perte: 0 points

Si les équipes finissent sur les mêmes points, nous allons:

1. Regardez le résultat du match face à face, s'il y avait une égalité
2. on regarde la différence de buts, s'il y a égalité
3. on regarde les buts marqués et s'il y a égalité
4. les équipes prendront 3 pénalités chacune

Si trois équipes finissent sur les mêmes points, nous ferons exactement la même chose mais en additionnant les résultats des deux matches disputés, etc. etc.

## 4. Le tournoi

Nous jouons en 4 groupes de 4. Chaque équipe joue une demi-compétition (soit 3 jeux) contre les autres équipes du groupe. Votre place dans le groupe à la fin détermine le groupe dans lequel vous entrerez dans l'après-midi.

Samedi après-midi:

Nous jouons à nouveau dans 4 groupes de 4.

Elite - ligue

Les 4 premières équipes des groupes du samedi matin.

Primera-League

Les 4 deuxièmes équipes des groupes du samedi matin.

Ligue une

Les 4 équipes classées troisièmes des groupes du samedi matin.

Division 1:

Les 4 quatrièmes équipes des groupes du samedi matin

Les numéros un et deux de chaque groupe samedi après-midi jouent une finale de 30 minutes.

Si la finale après 30 minutes est indécise, nous jouerons 2 fois 5 minutes (total de 10 minutes) de prolongation.

Encore indécis: pénalités 5 pénalités par équipe. Les pénalités de ce premier tour de 5 ne peuvent être tirées que par les joueurs qui jouaient au moment où l'arbitre siffle à la fin du match.