

# **Entité Nivelloise de Mini Foot**



***Règlement Officiel***  
***2008/2009***

# *Introduction*

Le présent document reprend :

- 1) les règles du jeu du Mini-foot en application à l'Entité Nivelloise de Minif-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 sur 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 2007-2008

Règle 1 : Le ballon.....	- 5 -
Règle 1 - Article 1 - Dimensions et forme.....	- 5 -
Règle 1 - Article 2 - Remplacement du ballon du match.....	- 5 -
Règle 1 - Article 3 - Ballon devenu inutilisable.....	- 5 -
Règle 2 : Les joueurs.....	- 5 -
Règle 2 - Article 1 - Nombre de joueurs.....	- 5 -
Règle 2 - Article 2 - Le gardien de but.....	- 6 -
Règle 2 - Article 3 - Le capitaine d'équipe.....	- 7 -
Règle 2 - Article 4 - Remplacements de joueurs.....	- 7 -
Règle 2 - Article 5 - Mode de remplacement.....	- 7 -
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.....	- 8 -
Règle 3 - Article 3 - Chaussures de sport.....	- 8 -
Règle 3 - Article 4 - Equipement dangereux ou non conforme.....	- 8 -
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.....	- 9 -
Règle 4 - Article 4 - Direction du match.....	- 9 -
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.....	- 10 -
Règle 4 - Article 8 - Absence de l'arbitre.....	- 10 -
Règle 4 - Article 9 - Mesures d'ordre.....	- 11 -
Règle 5 : Durée de la partie.....	- 12 -
Règle 5 - Article 1.....	- 12 -
Règle 5 - Article 2.....	- 12 -
Règle 5 - Article 3.....	- 13 -
Règle 6 : Coup d'envoi - Balle à terre.....	- 13 -
Règle 6 - Article 1 - Au début de la partie.....	- 13 -
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.....	- 14 -
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 10 : Coups francs.....	- 18 -
Règle 11 : Coup de pied de réparation (= penalty).....	- 19 -

Règle 11 - Article 1 - Le botté.....	- 19 -
Règle 11 - Article 2 - Cas spéciaux.....	- 19 -
Règle 11 - Article 3 - Mode de tir des coups de pieds de réparation - Compétition de coupe ou pour départage éventuel .....	- 21 -
Règle 12 : Rentrée latérale, ballon au plafond.....	- 22 -
Règle 12 - Article 1 .....	- 22 -
Règle 12 - Article 2 .....	- 22 -
Règle 12 - Article 3 .....	- 22 -
Règle 12 - Article 4 .....	- 22 -
Règle 12 - Article 5 .....	- 22 -
Règle 12 - Article 6 .....	- 22 -
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 .....	- 23 -
Règle 13 - Article 4 .....	- 23 -
Règle 14 : Corner .....	- 23 -
Règle 14 - Article 1 .....	- 23 -
Règle 14 - Article 2 .....	- 24 -
Règle 14 - Article 3 .....	- 24 -
Règle 14 - Article 4 .....	- 24 -
Règle 14 - Article 5 .....	- 24 -

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

A. Inscriptions .....	- 25 -
1. Clubs .....	- 25 -
2. Joueurs.....	- 25 -
B. Déroulement de la saison ENMF .....	- 26 -
1. Respect des installations .....	- 26 -
2. Avant saison – horaires des clubs.....	- 26 -
3. Le championnat.....	- 26 -
i. Déroulement.....	- 26 -
ii. Les divisions.....	- 27 -
iii. Montants - descendants.....	- 27 -
4. La coupe .....	- 27 -
5. Fair-play .....	- 27 -
6. Remise des rencontres.....	- 27 -
i. Procédure.....	- 27 -
7. Soins et blessures .....	- 28 -
C. Règlement des rencontres ENMF .....	- 28 -
1. Avant match .....	- 28 -
2. Feuille de match .....	- 28 -
3. Sanctions.....	- 29 -
4. Amendes .....	- 29 -
D. Le Comité de l'Entité Nivelloise de Mini-Foot.....	- 30 -
1. Les membres .....	- 30 -
2. Le Comité Sportif .....	- 31 -
3. Le Comité d'Appel.....	- 31 -
4. Contacts.....	- 31 -

# I. Règlement de jeu en application pour la saison 2007-2008

## **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 (cf Règle XXX).

#### *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.

### **\* Principe général**

Définition : Une action de jeu pour le gardien de but, c'est : la période de 5 secondes qui lui est octroyée entre la première touche du ballon et l'instant où il le dégage ou le passe. La remise en jeu effectuée par le gardien de but après sortie du ballon en ligne de but n'entre pas en ligne de compte dans le nombre d'actions de jeu permises au gardien de but. Cependant, en cas de perte de temps intentionnelle, l'arbitre peut sanctionner cette situation par un avertissement solennel et/ou expulsion ou exclusion.

### **1. Dans sa surface de but,**

Le gardien de but peut jouer le ballon des mains et/ou des bras

- ✓ sur dégagement de but ;
- ✓ sur rentrée latérale ou corner d'un partenaire.
- ✓ lorsque le ballon a été touché en dernier lieu par un adversaire ;
- ✓ lorsque le ballon a été touché en dernier lieu de manière INVOLONTAIRE par un partenaire ;

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

- 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 ». Le ballon doit alors avoir quitté la surface de but.

- 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 cinq secondes.

### **2. Dans sa moitié de terrain (surface de but comprise),**

- Dans tous les cas, le gardien de but n'a droit qu'à une seule action de jeu.

- Le gardien ne peut conserver le ballon plus de cinq secondes après en avoir pris le contrôle.

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

- a. après une interruption de jeu.
- b. lorsque le ballon a été touché par un adversaire.
- c. lorsque le ballon a entièrement franchi la ligne médiane.

### **3. Dans l'autre moitié de terrain :**

Les règles des 5 secondes et le nombre d'actions de jeu du gardien de but ne sont pas d'application.

### **\* 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 (Voir Règle 11).

## ***Règle 2 - Article 3 - Le capitaine d'équipe***

Chaque équipe désigne un capitaine. Celui-ci doit porter un brassard d'une couleur contrastant avec celle de son maillot (excepté un brassard blanc) 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 (cfr. Règle 5 - art.8-d)

## ***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 (cf. Règle 8).

## ***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. Le maillot (ou vareuse) sera obligatoirement dans la culotte courte et 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).

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. L'arbitre devra toujours se présenter avec deux jeux de vareuses de couleurs différentes afin d'adapter 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 licences et des documents d'identité reconnus dont la date de validité n'est pas dépassée (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 15 minutes au moins avant l'heure officielle du match. Si un document d'identité est absent, celui-ci pourra être présenté à l'arbitre après le match et en tous cas avant la signature de la feuille de match par les délégués. Il doit noter toute irrégularité constatée sur la feuille de match. Sans présentation du document d'identité requis, l'arbitre doit l'indiquer sur la feuille de match et cela entraînera un forfait pour l'équipe du joueur aligné sans identité.

### ***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 coup d'envoi 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<sup>ème</sup> joueur à n'importe quel moment de la rencontre.

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 définitivement

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 d'exclure de la zone neutre tout officiel dont la conduite est jugée inconvenante. 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 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 ;
- c) membre appartenant au club visité ;

En dernier recours, le club visité devra faire appel à un joueur. Celui-ci pourra prendre part au jeu dès l'arrivée de l'arbitre officiellement désigné.

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***

Le port du brassard est obligatoire pour toutes les personnes présentes dans la zone neutre.

#### ***A) Délégué au terrain***

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 (cf. Règle 5 - art. 8-d).
- 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 se diriger vers le 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 juste à l'expiration du 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.

L'arbitre doit arrêter définitivement la rencontre dans les cas ci-après :

- a) insuffisance de joueurs dans une des deux équipes
- b) danger pour l'intégrité physique des joueurs, danger non éliminé endéans les cinq minutes;
- c) envahissement de terrain qui n'est pas réprimé endéans les cinq minutes;
- d) corps étranger sur le terrain non évacuable endéans les cinq minutes;
- e) refus d'obtempérer à une exclusion définitive, lorsqu'il a appliqué toute la procédure prévue à cet effet;
- f) autres circonstances à déterminer par l'arbitre.

En ce qui concerne les points a), e) et f) cités ci-dessus, le délai d'attente de 5 minutes n'est pas d'application. Cependant, une fois que la rencontre a débuté, l'interruption(s) ne peut(vent) dépasser cinq minutes au total pour n'importe quelle raison que ce soit.

### ***Exception :***

Une panne de courant dans la salle peut interrompre une rencontre de manière intermittente à plusieurs reprises sans que la durée totale de l'(ou des) arrêt(s) de match ne dépasse un total de 15 minutes. Dans ce cas, l'arbitre fera un rapport qui sera débattu au niveau de la Commission compétente.

## **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, c'est-à-dire après la première touche et mise en mouvement du ballon par le joueur qui effectue la remise 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, l'arbitre laisse tomber le ballon 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 commises 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 coup de pied de réparation : le coup de pied de réparation doit être recommencé
- c) si au moment où le ballon va pénétrer dans le but, un spectateur pénètre sur le terrain et essaie d'empêcher le but, l'arbitre doit accorder le but si le spectateur ne touche pas le ballon. Si le spectateur touche le ballon, le jeu doit être arrêté puis repris par balle à terre à l'endroit du contact, sauf si celui-ci a lieu en surface de but auquel cas 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. 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, soit au moyen de la jambe ou du pied, soit en se baissant devant ou derrière lui
- c) sauter sur un adversaire
- d) charger un adversaire violemment ou dangereusement
- e) frapper ou essayer de frapper un adversaire - "Cracher sur" 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) se jeter à terre devant, derrière ou à côté d'un adversaire pour jouer le ballon du pied (sliding)

#### **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, c'est-à-dire le frapper, le porter ou le lancer. Cette disposition ne s'applique pas au gardien de but dans sa surface de but, sauf dans les cas décrits à la règle 15 article 4 et aux instructions spéciales de la règle 3 article 2. 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 15 article 4 ou les instructions spéciales de la règle 3 article 2, si l'une de ces fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de but, le coup franc direct est transformé en coup de pied de réparation, 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, c'est-à-dire modérément et de l'épaule, 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) charger incorrectement le gardien de but adverse ou l'empêcher 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 ou le juge de touche
- 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

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.

### ***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 (fautes répétées). 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, le juge de touche, les autres joueurs, les officiels ou le public

c) en cas de conduite brutale ou violente

d) en cas d'anti-jeu 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.

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 3, art.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. Dans tous les cas (expulsion ou exclusion) le joueur ou officiel concerné devra obligatoirement quitter la salle. En cas de refus de quitter la salle, le match doit être arrêté.

G. Toute exclusion exige, en outre, un rapport circonstancié de l'arbitre qui doit être transmis au secrétariat de l'instance compétente endéans les 2 jours ouvrables.

H. 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 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 avoir parcouru une distance égale à sa circonférence et être sorti de cette surface de but dans le terrain de jeu.

Pour pouvoir accorder un coup franc, il faut :

- a) que l'arbitre ait vu une faute jugée intentionnelle
- b) que la faute soit commise sur le terrain par un joueur participant au jeu
- 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 coup de pied de réparation 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 sanctionné(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 : Coup de pied de réparation (= penalty)**

### ***Règle 11 - Article 1 - Le botté***

Pour le botté d'un coup de pied de réparation :

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

f) pour autoriser l'exécution d'un coup de pied de réparation, l'arbitre doit donner un coup de sifflet.

g) un but peut être marqué directement sur un coup de pied de réparation.

h) 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 coup de pied de réparation, 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 coup de pied de réparation 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 coup de pied de réparation 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 coup de pied de réparation, 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 coup de pied de réparation 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 coup de pied de réparation. Si un but est marqué, il doit être validé. Si un but n'est pas marqué, le coup de pied de réparation 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 défendante 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 n'est pas marqué, le coup de pied de réparation doit être recommencé.

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

4a. Si au moment où un coup de pied de réparation 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 coup de pied de réparation, 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 coup de pied de réparation va être donné, un défenseur, par gestes ou de la voix, influence le botteur, le coup de pied de réparation, 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 coup de pied de réparation 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 coup de pied de réparation, 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 coup de pied de réparation
- 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 coups de pieds de réparation - Compétition de coupe ou pour départage éventuel***

1. L'arbitre désigne le but vers lequel seront tirés tous les coups de pied de réparation.
2. L'arbitre tire à pile ou face l'équipe qui bottera le premier coup de pied de réparation.
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 coups de pied de réparation.

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 connu 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 3 Art. 4, elle se complète d'un 5<sup>ème</sup> 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 coup de pied de réparation.

6. Si, après que les deux équipes ont botté trois coups de pied de réparation, 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 coups de pied de réparation suivants.

Ces trois joueurs peuvent être les mêmes que ceux de la première série.

b) le résultat est acquis 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 coups de pied de réparation, 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) le botté de l'équipe qui a tiré un coup de pied de réparation 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 coups de pied de réparation auquel cas, l'équipe qui a pris l'avantage est 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 13 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 coup franc indirect accordé 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, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à celle du joueur qui a touché le ballon en dernier lieu.

Le jeu est repris par un coup franc indirect 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***

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

## **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 défendante :

- 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 gardien touche une seconde fois le ballon avant qu'il ne soit en jeu.
- d) 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 3 article 2 sont d'application.

## **Règle 14 : Corner**

### ***Règle 14 - Article 1***

Un corner 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***

Un but peut être inscrit directement sur corner.

### ***Règle 14 - Article 4***

En cas d'infraction à cette règle, un dégagement de but conforme à la règle 14 art. 2 sera accordé à l'équipe adverse.

### ***Règle 14 - Article 5***

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

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

### A. Inscriptions

#### 1. Clubs

Les modalités d'inscription sont les suivantes : la cotisation s'élève à 650 euros et comprend :

- a) l'assurance
- b) l'arbitrage
- c) l'occupation des différents locaux
- d) le listing d'équipe comprenant jusqu'à 10 membres dont obligatoirement 1 délégué(e) (membre indispensable pour les matchs à domicile)

Afin de rendre un dossier complet et d'ainsi valider l'inscription de votre club pour la saison prochaine, il vous faut :

- ⇒ compléter le listing d'équipe
- ⇒ rendre un document d'affiliation **dûment** complété par joueur/délégué(e)
- ⇒ une copie recto/verso de la carte d'identité de chacun(e) des joueurs/délégué(e)s de votre équipe (*tous les membres sans exception !!*)
- ⇒ régler (par virement) la somme de 650€ pour **le 27 juin**. Attention que si cette somme n'est pas réglée pour cette date, votre inscription ne sera pas prise en compte.

#### 2. Joueurs

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

Concernant l'assurance, il est indispensable de faire remplir par le médecin traitant, le certificat médical vous autorisant la pratique sportive.

Pour tout membre supplémentaire (autre que les 10 premiers du listing) :

- 30 euros par membre
- date limite le 15 mars
- papiers d'inscriptions (certificat, copie d'identité et document ENMF) sous enveloppe
- inscription uniquement le dimanche à la buvette

A noter que la somme correspondant aux inscriptions supplémentaires sera à verser sur le compte de l'Entité (cf D1) avant que le nouveau membre ne puisse prendre part à la compétition. Une fois les documents complets déposés au bar, le nouveau joueur pourra être aligné dès le dimanche suivant (moyennant le nouveau listing d'équipe disponible à la buvette).

A chaque nouvelle saison :

- inscriptions des joueurs du 27 juin au 12 août\*
- sous enveloppe déposée chez Mr Marin, rue Alzémont n°27 à 1401 Baulers

\* Passé cette date, elles reprendront à partir du premier match de championnat de l'équipe concernée via la buvette comme expliqué ci-dessus. **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.

## **B. Déroulement de la saison ENMF**

### ***1. 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 entrain de fumer sera définitivement interdite de salle sans recours possible.

### ***2. Avant saison - horaires des clubs***

Avant le début de chaque saison, chaque équipe devra faire parvenir, via le document officiel ci référant (intitulé « horaire »), les horaires souhaités pour les rencontres dites à domicile. Le document est à rendre pour le 27 juin au plus tard.

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.

*Attention, les équipes qui sont susceptibles de monter ou descendre d'une division, doivent, toujours à titre indicatif, nous indiquer leurs choix pour les divisions possibles.*

*Les équipes de D2 doivent, elles, nous donner une préférence sur l'horaire du matin ainsi que sur l'horaire de l'après-midi.*

### ***3. Le championnat***

#### **i. Déroulement**

La saison débute généralement 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 mais aussi pour récompenser toutes les équipes participantes ainsi que les clubs les plus fair-play.(cf. B.4)

## **ii. Les divisions**

La compétition de l'ENMF est divisée en trois 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 ayant obtenu le plus de points est déclarée championne. En cas d'égalité, le nombre de victoires sert de critère de départage.

## **iii. Montants - descendants**

En fin de saison, les deux derniers clubs de chaque division descendent 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.

## ***4. La coupe***

La Coupe débute dès que possible. Elle se joue par élimination directe. Lorsque les matchs se terminent par une égalité, le départage des équipes se fera par les tirs au but conformément à la règle 11 - article 3.

## ***5. 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 sur, le décompte des cartes jaunes et rouges.

Chaque équipe doit obligatoirement remettre son bulletin nominatif sous enveloppe fermée à la buvette lors de la dernière journée de championnat de leur division.

## ***6. Remise des rencontres***

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 courrier ou email - au responsable du calendrier et ce, 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.

## **7. 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 24 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. 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 et ce, un quart d'heure minimum 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

### **2. 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-joint.

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.

L'arbitre ne peut être tenu responsable d'éventuels manques ou erreurs sur la feuille de match lors de la réception de celle-ci avant la rencontre.

### **3. Sanctions**

Pour 3 cartes jaunes reçues, le joueur sera automatiquement suspendu pour 1 match. 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.

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.

Tout comportement jugé anti-sportif et/ou inconvenant voire déplacé qui sera constaté par toutes personnes ayant une fonction officielle au sein de l'Entité pourra faire l'objet d'un rapport et d'une éventuelle sanction.

### **4. Amendes**

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

- a) une carte jaune : 2,50 euros
- b) une carte rouge : 25 euros
- c) un forfait club : 25 euros
- d) feuille de match : 2,50 euros par manquement ou erreur (cf. C.2.)
- e) cold pack détérioré ou non rendu : 15 euros

Lorsqu'un joueur prend une carte jaune ainsi qu'une carte rouge pour un même match, l'amende à payer concernera uniquement la carte rouge et sera donc de 25€.

Les amendes reçues sont à régler au plus tard 1 mois après réception ; passé ce délai, l'équipe ayant encore des impayés se verra infliger un forfait par dimanche tant que sa situation ne sera pas réglée. *Attention au point C.3.*

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

### 1. Les membres

Président : Marin Bernard  
Rue Alzémont, 27  
1401 Baulers  
067/21.67.61

Secrétaire et : Daubie Emmanuel  
responsable des Rue de Bruxelles, 75  
arbitres 6210 Rêves  
071/84.40.96  
0473/92.21.08

Trésorier : Baele Brigitte  
Rue Alzémont, 27  
1401 Baulers  
067/21.67.61  
114 - 2602071 - 77 (Banque du Brabant)

Public Relations : Van Haeren Dimitri  
Avenue du monde 11/2  
1400 Nivelles  
0473/83.33.35

## ***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. Cette année, le Comité est composé des membres suivants : Monsieur Daubie, Monsieur Leriche, Monsieur Van Haeren.

## ***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. Cette année, le Comité est composé des membres suivants : Monsieur Marin, Monsieur Duret, Monsieur Gouverneur.

## ***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](http://www.enmf.be)

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

Outre les coordonnées des différents membres reprises en point D.1, une seule adresse est à retenir : [info@enmf.be](mailto:info@enmf.be) ou via le site