



Article 1 : MODALITES D'INSCRIPTION

- Sont considérés comme Vétérans tous joueurs ayant 35 ans dans l'année de la compétition.
- Un joueur ayant plus de 35 ans dans l'année de la compétition pourra participer, à son choix, soit à l'épreuve de football vétérans, soit à celle de football séniors. Par contre, tout joueur ayant commencé dans une catégorie ne pourra en changer pendant le tournoi

Les épreuves sont ouvertes :

1. Par dérogation et dans la limite de 2 personnes par équipe aux conjoints et concubins ayant 35 ans dans l'année de la compétition.
2. Dans le cadre des épreuves individuelles, seules les personnes désignées dans l'alinéa a) de l'article A peuvent être déclarées « Championnat de France ANSCAM ».
3. Aux participants disposant d'une licence fédérale ou pour les non-licenciés disposant d'un certificat médical daté de moins d'un an avant le début de la compétition, précisant **la discipline d'inscription et la mention » en compétition** ».
4. Chaque équipe doit inscrire au minimum 7 joueurs (absence de remplaçants) et au maximum 10 joueurs (3 remplaçants).
5. Le capitaine d'équipe désigné doit être présent dans la liste des joueurs indiqués sur le bulletin d'inscription (si plusieurs équipes par CR/ou filiales, désigner un capitaine différent pour chaque équipe).

Article 2 : DISPOSITIONS TECHNIQUES DE JEU

1. Les rencontres se déroulent sur des terrains homologués par la FFF. Les matchs se jouent sur un ½ terrain.
2. La ligne de la surface de réparation est située à 10 mètres de la ligne de but, qui va elle-même d'une touche à l'autre.
3. Le point de pénalty est situé à 9,15m de la ligne de but.
4. L'engagement est tiré au sort par l'arbitre en présence des 2 capitaines d'équipe.
5. Les coups francs peuvent être joués de manière directe ou indirecte, à l'appréciation de l'arbitre.
6. La remise en jeu depuis la touche s'effectue à la main.
7. Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à 6 mètres du ballon au moment de la remise en jeu, du coup franc ou du corner.
8. La passe en retrait au gardien, pour prise à la main, n'est pas autorisée; à défaut, il sera sifflé un coup franc.
9. Le tacle fait partie intégrante du jeu ; son niveau irrégulier ou anti-sportif sera laissé au jugement de l'arbitre qui pourra décider d'une exclusion temporaire de 3 mns au moyen d'un carton blanc ; son niveau brutal ou blessant pourra faire l'objet d'une exclusion définitive au moyen d'un carton rouge.
10. Toute attitude agressive avérée envers un autre joueur ou toute contestation insistante et/ou répétée sera laissée au jugement de l'arbitre qui pourra soit décider d'une exclusion temporaire de 3 mns au moyen d'un carton blanc ou pourra faire l'objet d'une exclusion définitive au moyen d'un carton rouge.
11. Toute faute commise dans la surface de réparation peut donner lieu à un pénalty.
12. La règle du « hors-jeu » n'est pas appliquée.

13. Un joueur exclu lors d'un match sera automatiquement suspendu pour le match suivant.
14. Les remplacements sont illimités pendant les matchs ; ils doivent être signalés à l'arbitre et ne nécessitent pas d'arrêt de jeu.
15. Le gardien peut manier le ballon dans toute sa surface de réparation.

Article 3 : ENREGISTREMENT DES EQUIPES :

Lors de l'arrivée des équipes, le RN vérifie, à partir des informations présentes sur le bulletin d'inscription :

1. la validité des informations présentes sur chaque pass'port.
2. la conformité de la licence fédérale ou du certificat médical datant de moins d'un an précisant **la discipline d'inscription et la mention « en compétition »**.
3. La composition de l'équipe , avec le maillot attribué à chaque joueur, sera à saisir par le capitaine d'équipe sur la feuille de match, au moment de l'inscription de son équipe. La saisie terminée, un clic sur "valider" et la feuille de match sera transmise automatiquement au RN, lui servant de référence pendant le déroulement du tournoi.

Il sera autorisé d'effectuer des remplacements au plus tard 15 jours avant le début de la compétition pour les motifs suivants : maladie, accident, obligation professionnelle ou décès d'un proche, sur présentation d'un justificatif.

Chaque remplacement fera l'objet par le capitaine d'équipe de la saisie d'une nouvelle feuille de match sur le site de l'ANSCAM (le nouvel inscrit devra justifier d'un Pas'port valide, licence fédérale ou certificat médical) .

Tout remplacement, une fois validé par l'Anscam, sera à préciser par le capitaine le jour de l'arrivée lors de l'enregistrement des équipes avec présentation des documents requis pour chaque nouvel inscrit , à l'identique des autres inscrits.

4. La feuille de match, les pass'port , les licences et les certificats médicaux seront conservés pendant le tournoi par le RN et redonnés à chaque capitaine d'équipe à la fin du tournoi.

Article 4 : COMPOSITION ET EQUIPEMENT DES EQUIPES :

1. Chaque équipe est composée de 7 joueurs et de 3 remplaçants soit un total de 10 joueurs.
2. En cas de blessure, exclusion, ..., une équipe ne pourra commencer un match qu' avec 5 joueurs minimum. Si moins de 5 joueurs, l'équipe sera déclarée forfait pour le match (score de 3 à 0 / règlement F.F.F), voir pour le reste du tournoi.
3. Chaque jour, chaque équipe devra se présenter avec sa trousse à pharmacie, son équipement et ses ballons.
4. Pour chaque match, chaque joueur doit porter le maillot avec le n° déclaré sur la feuille de match.
5. Tous les joueurs présents sur la feuille de match peuvent entrer ou sortir à volonté.
6. Tout joueur expulsé en cours de match ne pourra ni reprendre sa place, ni être remplacé.
7. Dès que la compétition a débuté, un joueur inscrit dans une équipe ne peut en aucun cas jouer dans une autre équipe ; tout changement constaté par le RN pourra entraîner une exclusion systématique du participant au tournoi.

Article 5 : DEROULEMENT DE LA COMPETITION :

1. Suivant le nombre d'équipes inscrites, elles seront réparties par tirage au sort en poules de 3,4,5 équipes, etc...
2. Deux équipes d'une même CR ou filiale ne pourront se trouver dans une même poule pour la phase qualificative.
3. Quatre équipes seront classées « têtes de série » selon le classement du tournoi de l'année précédente ayant fini aux quatre premières places

4. Toutes les équipes se rencontreront au sein de leur poule.
5. Le nombre d'équipes qualifiées, à l'issue de la phase qualificative de poules, se fera en fonction du nombre d'équipes inscrites.
6. La durée des matches (temps effectif de jeu) sera de 10 à 20 mns avec ou sans mi-temps, selon le nombre d'équipes inscrites.
7. Le classement dans les poules est déterminé par les critères suivants :

1. **Le nombre de points :**

- Une victoire : 4 points
- Un match nul : 2 points
- Une défaite : 1 point
- Un forfait : 0 point

2. **En cas d'égalité :**

- Priorité 1 : différence de buts goal-average particulier
- Priorité 2 : différence de buts goal-average général
- Priorité 3 : Le nombre de buts marqués
- Priorité 4 : une série de 3 tirs au but à la fin des poules (nom et numéro des 3 joueurs précisés à l'arbitre par le capitaine avant la série) puis seconde série de tirs au but avec mort subite.

Pour les matches à élimination directe, il sera procédé, en cas d'égalité entre les 2 équipes, à une première série de 3 tirs au but, puis une seconde série de 3 tirs au but par des joueurs différents et une dernière séance avec mort subite.

Pour les 2 premières séries, le nom et numéro des 6 joueurs dans l'ordre du tir au but sera précisé à l'arbitre par le capitaine avant le début de la série de tirs au but

Article 6 : ARBITRAGE

1. les rencontres seront dirigées par des arbitres officiels.
2. Protège-tibias : leur port est obligatoire. L'arbitre, dont la responsabilité pourra être engagée en cas de blessure, doit vérifier avant le début de la rencontre que tous les joueurs (titulaires et remplaçants) ont un protège tibia et ne pas autoriser un joueur à participer au match s'il n'en porte pas.
3. Joueur ayant un saignement : L'arbitre demandera à tout joueur saignant de sortir du jeu afin de se faire soigner
4. Les arbitres devront noter sur les brouillons de match :
 1. Le score du match
 2. les cartons distribués et/ou les exclusions temporaires ou définitives faites avec le n° du joueur concerné et la cause de la sanction.
 3. leur choix d'équipe pour la désignation finale du trophée du fair-play

Article 7 : SANCTIONS

-1 carton blanc = 3 mns de suspension

-2 cartons jaunes = 1 match de suspension ferme

-3 cartons jaunes = 2 matches de suspension ferme

-2 cartons jaunes consécutifs (ou 1 rouge) = expulsion

-Expulsion = 1 à 3 matches de suspension ferme (selon le rapport d'arbitrage)

Tout joueur ayant commencé dans la catégorie « football seniors ou vétérans » ne pourra en changer pendant le tournoi. De même, pendant la compétition, un joueur engagé dans une épreuve ne pourra en aucun cas participer à une autre épreuve (ex : passer de la course à pied au football, du football au handball,.....).

Tout changement constaté entraînera une exclusion systématique du participant à toutes les épreuves.

De même, tout comportement agressif avéré envers un arbitre pourra entraîner, après décision de l'Anscam en concertation avec le coordinateur, l'arbitre et le capitaine de l'équipe, soit la perte du match avec 0 point" (score 3 à 0 – règlement F.F.F), soit, en cas de gravité majeure, l'exclusion du joueur voir de l'équipe concernée pour la durée du tournoi.

Enfin la découverte de toute tricherie sportive (Ex : remplacement de joueur(s) d'une équipe d'une CR/Filiale dans une seconde équipe de cette CR/Filiale pendant le tournoi) ou falsification de documents (licences Pas'sport, certificats médicaux) entraînera systématiquement l'exclusion de l'équipe concernée pour la durée du tournoi

Article 8 : RECOMPENSES

- **Championnats ANSCAM:**

1 trophée pour les 3 premières équipes + 1 trophée pour l'équipe vainqueur du fair-play.

- **Championnats JOCA:**

1. 1 trophée pour le premier + 1 trophée pour l'équipe vainqueur du fair-play.
2. 10 médailles d'or pour les participants vainqueurs de la finale.
3. 10 médailles d'argent pour les participants finalistes.
4. 10 médailles de bronze pour les gagnants de la troisième place.

- 1 Challenge (Albert ROUAULT) est remis en jeu chaque année et conservé par le lauréat si victoire 3 années consécutives

Article 9 : Engagement des équipes :

La participation aux épreuves implique l'acceptation des dispositions ci-dessus et le respect des règlements sportifs sans aucune réserve.

Le capitaine d'équipe a un rôle de relais entre le responsable national et les joueurs de son équipe et est garant du respect des règles et du comportement sportif de son équipe.

÷ _ ÷ _ ÷ _ ÷ _ ÷ _ ÷ _