

MISE EN PLACE DE RENCONTRES DE BABY FOOT INTER FOYERS PAR EQUIPE

Dossier : 6 pages

Révision : 1

Date dernière révision : Vendredi 16 janvier 2009

Réflexion : Comment sensibiliser les adolescents, voir les adultes, pour se retrouver ensembles (inter générationnelle) par une thématique sportive.

Idée : Il y a quelques années, nous ne connaissions pas les Playstation, Nintendo 64, X-Boxes, et autres jeux vidéo. Il n'y avait pas des dizaines de canaux sur le câble, pas de DVD, pas de téléphone cellulaire, pas d'ordinateur ou de « chat » Internet. Seulement un **baby-foot** au café du coin où l'on se retrouvait. Ce **baby foot** peut, sans aller trop loin dans l'esprit compétition, créer à nouveau ces rencontres, ce lien, qui fait défaut actuellement.

Objectif : Créer des rencontres entre foyers dans notre secteur :
Salés ; Sânon ; Autour du Lindre.

DEROULEMENT POUR MISE EN PLACE DES RENCONTRES

A- Modalités

Ouverture de la salle chargée des rencontres du critérium pour 13h15 dernier délai.

Disponibilité de **4 babys- foot** de type « Café » structure bois massif en bon état par journée.

Transport et mise en place de ces babys pour 13h30 dernier délai sur le lieu des rencontres par le village en charge de celui-ci.

Les rencontres se dérouleront les dimanches après midi de 14h à 18h sous forme d'épreuves **critérium**. (Toutes les équipes doivent s'affronter 1 fois)

Il est tenu à chaque équipe d'être présente à la salle ½ heure avant le début du critérium pour donner les infos au superviseur de la journée afin qu'il remplisse la feuille de match.

Le nombre d'équipes (villages du secteur) a été **fixé à 10** au maximum pour l'année des rencontres critériums.

Si ce chiffre n'est pas atteint, il sera autorisé d'incorporer une seconde équipe représentant un même village. (Ex : Canon 1 ; Canon 2)

La liste des équipes engagées ne sera plus modifiable dès le début de la première journée des rencontres.

Possibilité de présenter plusieurs joueurs pour représenter un même village en respectant le point 1 du règlement pour les rencontres.

L'âge minimum requis pour participer aux après midi des rencontres est de 14 ans.

Calendrier et lieu des rencontres :

- Dimanche 1^{er} février 2009 : A la salle socioculturelle de Marsal.
- Dimanche 8 mars 2009 : A la salle du foyer rural de Vic sur Seille.
- Dimanche 29 mars 2009 : A la salle du foyer rural de Gelucourt.
- Dimanche 26 avril 2009 : A la salle du foyer rural de Mulcey.

L'ordre des rencontres avec le baby concerné sera affiché à la salle dès 13h30. (Sans recours)

Une équipe (2 joueurs au mini) non complète pour l'heure fixée du match sera considérée comme forfait. (Sans recours)

Deux responsables de suivi des matchs (arbitrage en cas de litige ; Remplissage et envoi feuilles de match à la FDFR à Goin) ont été nommés : **Mr Lamontagne de Mulcey et Mr Vitalec de Marsal** en attendant la nomination de deux autres personnes.

La FDFR à Goin réceptionnera les feuilles de match (envoi par la poste ou e-mail) et établira un classement général de la saison après chaque critérium suivant les modalités ci-après :

- **2 points par match gagné.**
- **1 point par match perdu.**
- **0 point par forfait d'une équipe.**
- **Nombre de buts marqués.**
- **Nombre de buts encaissés.**

En fin de saison, les équipes seront récompensées de la manière suivante :

- Distribution à chaque équipe d'un lot modeste (équipement/matériel)
- Récompense au premier d'un trophée à remettre en jeu chaque année.

B- Règlement pour les rencontres:

1. Chaque **équipe** se compose de **deux joueurs** et un remplaçant (facultatif) pour l'ensemble des matchs à jouer lors d'une journée critérium.
2. Plusieurs joueurs d'un même village peuvent participer aux rencontres au nom de leur village en coordination avec leur responsable.
3. Le **remplaçant** peut, s'il n'a pas pris part à un jeu se trouver titulaire d'une seconde équipe du même village.

4. Au cours d'un match, **les équipes changent de côté** dès qu'une équipe comptabilise **4 buts marqués**.
5. **Une partie est considérée gagnée** pour l'équipe arrivant à marquer le premier **8 buts**.
6. **Le classement final des journées critérium** se définira en fonction des critères suivant:
 - **a** : Aux points.
 - **b** : Différence de buts entre l'ensemble des parties gagnées et parties perdues.
 - **c** : Tirage au sort entre les équipes à égalité si les points 1 et 2 ne permettent pas de les séparer.

La présentation du numéro d'enregistrement de la carte foyer sera obligatoire par le responsable du village.

Sans ce justificatif, aucun joueur ne pourra être admis au jeu sous peine de réclamation avec risque de perdre le match. (Voir sanction)

Un superviseur désigné (portant un badge) contrôlera et dirigera le critérium tout en étant impartial.

Les feuilles de match seront à remplir obligatoirement avant le début des rencontres avec signatures, puis envoyées sous 48 heures par le superviseur à la FDFR.

Toute réclamation sera inscrite sur la feuille de rencontre avec signature des deux responsables d'équipes concernées ainsi que celle du superviseur.

Seul le Comité Organisateur de ces Critériums arbitrera les litiges de règlement, discipline, accueil et prendra les mesures nécessaires pour assurer une bonne suite des rencontres.

Chaque village en charge de recevoir les joueurs pour les rencontres est tenu d'assurer une bonne organisation ainsi que de bonnes relations entre équipes avec possibilité de buvette et petits en cas aux tarifs du foyer organisateur.

Les spectateurs éventuels sont tenus d'être disciplinés afin de ne pas perturber les rencontres.

C- Règles de jeu du baby-foot par équipe :

La partie commence par un tirage au sort, le gagnant de ce tirage choisissant le côté ou la balle d'engagement.

Article 1 : ENGAGEMENT

La balle est engagée aux demis par l'équipe qui vient de prendre un but, balle arrêtée.

Article 2 : CHANGEMENT DE PLACE DANS UNE EQUIPE

Le changement de place dans une équipe (Avant/Arrière – Arrière/Avant) n'est autorisé qu'après un but marqué et avant l'engagement.

Article 3 : LE PASSAGE AUX DEMIS

Une balle est estimée déviée (râteau) à partir du moment où un joueur la touche avec ses demis et la dévie vers ses propres arrières. La balle est alors remise aux demis adverses du joueur ayant commis la faute.

Règle de l'avantage : Toutefois, si malgré un râteau de l'adversaire, les avants ont réussi à rattraper la balle déviée, ils la conservent.

Pénalité : Lors de la deuxième déviation consécutive et immédiate (pas d'échange des demis) commise par un joueur, la balle est remise systématiquement aux avants adverses.

Article 4 : LES TIRS DES DEMIS

Un tir des demis, volontaire ou non, est considéré comme but uniquement dans les quatre cas suivant :

1. L'adversaire a dévié la balle avec ses demis. (Râteau)
2. La balle a tapé les montant arrières de l'adversaire (côtés immédiats droit et gauche du but) est revenue frapper le goal, les arrières, ou les demis de l'adversaire et est entrée dans le but.
3. La balle a tapé le goal de l'adversaire, est revenue frapper ses arrières ou ses demis et est entrée dans le but.
4. Tir des demis contre son propre camp.

Article 5 : LE CONTRE DES DEMIS

Un joueur a le droit de bouger ses demis sur les dégagements des arrières adverses.

Un contre des demis ne compte pas but (sauf exception article 4) si la barre des demis n'était pas tenue par le joueur.

Article 6 : BUT SUR ENGAGEMENT DE LA BALLE PAR UN DEMI

Une balle rentrée sur tir des demis est considérée comme nulle, (sauf exception article 4) elle est redonnée pour engagement aux demis de l'équipe ayant encaissé.

Article 7 : LES REPRISES

Les reprises sont autorisées.

Article 8 : LA GAMELLE OU LA CASSEROLE

Une balle rentrée et ressortie d'un but est considérée comme un but marqué. On réengage normalement. (Voir article 4)

Article 9 : LES ROULETTES OU TOURNIQUETS

Les roulettes sont autorisées, toutefois, sur l'ensemble du baby-foot et quelque soit les barres utilisées, (goal, arrières, demis, avants) il est interdit de faire plus d'un tour et demi de barre. (Balle sous la barre ou non) A partir de deux tours de barre (mouvement ayant entraîné un but, qui dans ce cas est nul, ou non) la balle est remise aux arrières adverses.

Article 10 : LES PISSETTES

Les tirs des ailiers avant, faisant passer la balle entre un arrière et le gardien, en diagonale (pissettes) sont autorisés des deux côtés.

Les buts marqués sur pissettes sont considérées comme valable.

Article 11 : LE TEMPS ET LE REPOS

Il est possible pour une équipe de demander le temps, (arrêt de jeu momentané) mais seulement dans les cas suivant :

- Lors d'une gêne pour un joueur. (On lève le bras et on demande du temps)
- Lors d'un litige. (On lève le bras et on demande du temps)
- Pour un repos qui n'interviendra qu'une fois par partie pour une équipe. On peut prendre ce repos en cours de partie. (on lève le bras, on demande le temps et on précise repos)
Le repos dure 1 minute.

Article 12 : CONDITION DE REPRISE APRES UN ARRET DE JEU

Pour démarrer une manche, après un but, ou d'une manière générale après tout arrêt de jeu, la balle sera considérée comme jouable après que le joueur en sa possession ait demandé : Prêt !, et que son adversaire immédiat ait répondu : Prêt !

Article 13 : REMISE EN JEU D'UNE BALLE SORTIE OU IMMOBILISATION D'UNE BALLE

La table de baby-foot est partagée en une ligne fictive qui détermine deux camps.

Quand une balle sort du jeu, elle est remise aux arrières du camp d'où elle est sortie. Cette sortie est considérée comme un arrêt de jeu. (Voir article 12)

En cas d'indécision ou de litige concernant le point de sortie de la balle, l'arbitre peut procéder à un tirage au sort pour déterminer le camp de remise en jeu.

Il arrive parfois que la balle soit immobilisée et inaccessible pour les deux adversaires, dans ce cas, la balle est remise aux arrières du camp dans lequel elle est immobilisée.

En cas d'immobilisation de la balle sur la ligne médiane partageant les deux camps, l'arbitre procède à un tirage au sort pour déterminer le camp de remise en jeu.

Dans le cas où la balle se trouve coincée sur la barre du goal, la balle est remise aux arrières du camp dans lequel elle est immobilisée.

Article 14 : ARBITRAGE

L'arbitrage est souverain sur une partie. Ses décisions sont indiscutables.

S'il y a fautes répétées ou attitude discourtoise, il peut délivrer (sans ou après avertissement) un handicap d'un but perdu à une équipe.

Sil le juge nécessaire il peut expulser un joueur ou une équipe du tournoi, ce qui peut entraîner une suspension temporaire ou définitive de la carte sportive pour cette discipline.

A l'exception du temps prévu pour chaque partie, (voir article 11) l'arbitre est le seul à pouvoir suspendre momentanément une phase de jeu, pour faute.

Tant que l'arbitre n'a pas arrêté le jeu, les joueurs doivent poursuivre la partie.

Les arrêts intempestifs ou répétés peuvent être sanctionnés.

Article 15 : LES INTERDITS

- Utiliser des accessoires sur les barres non-conformes aux règles du jeu.
- Mettre les mains dans le baby-foot en cours de jeu. (Rattraper une balle marquée, tenir une barre par les joueurs, enlever une impureté dans l'un des deux camps)
- De déplacer ou soulever la table du jeu.
- De tordre les barres.
- Taper sur les montants, (en avant et en arrière) avec ses barres.
- Faire perdre intentionnellement, par un acte quelconque, la balle à l'adversaire. (Ex : Gênes par chocs par les demis ou arrières adverses sur les montants du baby lors d'un tir ou d'un contrôle ; Chocs des joueurs adverses directs ; Chocs violents ; Vibration du baby-foot, etc...)
- Déplacer violemment le baby-foot.
- Toute tentative de distraction. (Ex : Souffler sur le jeu ; Demander le temps sans raison valable ; Conserver la balle plus de dix secondes sous une même barre ; Consommer une boisson ou autres aliments, etc...)
- Avoir une attitude agressive à l'égard des adversaires.
- Refuser le baby-foot désigné.
- Parler pendant la partie.