

# Tournoi de l'Unité Africaine du Blanc-Mesnil

## Règlement du Tournoi

Dans le cadre du Tournoi de l'Unité Africaine du Blanc-Mesnil (le "Tournoi"), les présentes règles (le "Règlement du Tournoi" ou "Règlement") fixent le contenu du Tournoi, notamment les principes (1), les rôles (2), les conditions de participation (3), les lois du jeu (4), les sanctions (5) et les récompenses (6).

Le Règlement du Tournoi forme un accord juridiquement contraignant entre le Comité d'organisation (le "Comité") et les intervenants énumérés au § 2.2. (les "Participants").

Les Participants s'engagent à respecter le Règlement dès leur inscription au Tournoi, pendant toute la durée du Tournoi, et acceptent de se soumettre au pouvoir disciplinaire du Comité en cas de comportement fautif.

## **1. Principes généraux**

Le Tournoi est placé sous le signe de la cohésion, de la convivialité, du fair-play, du mérite sportif, de l'ambition, du bon voisinage.

Il s'inscrit dans le cadre du respect des principes constitutionnels garantissant les libertés d'association, d'expression, d'organisation collective.

## **2. Les Rôles**

Cette section définit le rôle et délimite le champ d'intervention de chaque intervenant.

### **2.1. Les Encadrants**

Les Encadrants du Tournoi se distinguent des autres intervenants par leur rôle de direction.

#### **2.1.1. Comité d'organisation**

Le Comité est composé des représentants des associations "Café associatif des Tilleuls" et "Espoirs Jeunes", qui prennent l'initiative et assument le risque financier de l'organisation du Tournoi ; et des personnes ayant participé aux réunions d'élaboration et de suivi du Tournoi.

De nouveaux membres peuvent rejoindre le Comité, sous réserve que ses membres actuels l'acceptent. Il est notamment ouvert aux associations et/ou aux collectivités de bonne foi, de bonne volonté et sincères dans leur démarche de participer au Tournoi. Les membres peuvent entrer et sortir du Comité.

Le Comité assure l'élaboration, l'organisation et le bon déroulement du Tournoi. Il mobilise les Participants. Il évalue et apprécie les résultats du Tournoi, désigne et récompense les vainqueurs. Il passe des contrats avec les partenaires et les prestataires qu'il engage. Il oppose le Règlement aux autres Encadrants et à l'ensemble des Participants. Il détermine et applique les sanctions. Il se réserve le droit d'engager toute action auprès du juge judiciaire et/ou du juge administratif et de toute autorité administrative indépendante, à l'encontre de toute personne, Participant ou tiers, dont les actions, directes ou indirectes, porteraient atteinte à l'intégrité du Tournoi ou à l'ordre public, et ce, dans le respect des lois en vigueur. Il poursuit les intérêts légitimes en lien avec la réussite du Tournoi et recourt à cet égard de tout moyen approprié.

S'il n'en fait pas partie, il convient de noter que le directeur artistique "vuvvitesse" participe activement aux travaux du Comité, qu'il conseille.

### **2.1.2. Staff**

Le Staff est composé des bénévoles chargés de participer au bon déroulement du Tournoi, notamment les jours de Match.

Ils peuvent apporter une aide en amont, pendant et en aval du Tournoi. Ils peuvent être aidés par les éventuels prestataires engagés pour garantir la sécurité du Tournoi, ou leur apporter une aide sans que cette aide ne se confonde avec une mission de travail.

Les bénévoles qui composent le Staff sont choisis selon un appel au bénévolat. Les statuts et règlements intérieurs des associations membres du Comité leur est opposable.

### **2.1.3. Arbitre**

Les Arbitres sont les officiels de Match.

Ils sont chargés d'appliquer les lois du jeu ; de maintenir l'ordre et la discipline ; de prendre les décisions de jeu ; de suivre le temps de jeu ; de garantir la sécurité des joueurs, etc. Ils évaluent et apprécient le fair-play.

Les Arbitres sont choisis selon un appel à l'arbitrage. Leur prestation peut être rémunérée selon un forfait de trente-cinq (35) euros par Match arbitré.

### **2.1.4. Partenaires**

Les Partenaires sont des personnes physiques ou morales qui contribuent à la réussite du Tournoi.

Ils concèdent à titre gratuit l'apport de compétences ou de savoir-faire ; l'apport en industrie ; la mise à disposition de personnel, de bénévoles ou d'experts ; la fourniture de biens matériels et immatériels ; la mise à disposition de locaux, d'infrastructures ou de moyens

logistiques ; le soutien financier ou la prise en charge de certains frais ; la promotion du Tournoi auprès de leurs réseaux ou publics ; toute autre forme de soutien matériel, immatériel ou humain contribuant à la réussite du Tournoi.

Les Partenaires sont sollicités par le Comité, ou le sollicitent librement.

## **2.2. Les Participants**

Les Participants du Tournoi se distinguent des autres intervenants par le remplissage libre d'un bulletin de participation (le "Typeform"). Ils sont répartis par équipe ou selon leur type de participation.

Ils participent au Tournoi par les Matches et/ou par les Challenges et par les Événements.

Ils prennent l'engagement de s'acquitter d'une cotisation forfaitaire de quinze (15) euros (la "Cotisation"). La Cotisation correspond à l'adhésion au "Café associatif des Tilleuls".

### **2.2.1. Coach**

Les Coachs sont chargés de préparer la tactique de l'équipe. Ils sélectionnent les Joueurs pour le Tournoi et pour chaque Match, effectuent les remplacements nécessaires et analysent les performances pour ajuster la préparation des équipes. Ils entretiennent une communication constante avec les joueurs et les autres Encadrants.

Ils prennent l'engagement de s'acquitter de la Cotisation en contrepartie de la fourniture d'un équipement par le Comité.

### **2.2.2. Joueur**

Les Joueurs ont pour rôle principal d'exécuter les tactiques définies par le Coach et de donner le meilleur d'eux-mêmes sur le terrain. Ils doivent appliquer les consignes pendant les Matches, jouer en équipe et prendre des initiatives individuelles lorsque nécessaire. En plus des performances techniques et physiques, les Joueurs sont responsables de maintenir un esprit d'équipe et de respecter les lois du jeu. Ils doivent aussi faire preuve de discipline, se soutenir mutuellement et répondre aux attentes du Coach en termes de performance et de comportement. En résumé, les Joueurs sont les acteurs principaux du match, devant allier compétences, travail d'équipe et engagement personnel.

Ils prennent l'engagement de s'acquitter de la Cotisation en contrepartie de la fourniture d'un équipement par le Comité.

### **2.2.3. Capitaine**

Le Capitaine est le leader de l'équipe, assurant la communication entre le Coach et les Joueurs. Sur le terrain, il motive ses coéquipiers, prend des décisions importantes et

représente l'équipe auprès de l'Arbitre. En dehors des Matches, il veille à maintenir l'esprit d'équipe et résout les éventuels conflits. Il est un modèle de discipline et d'engagement.

Il est désigné par son Coach et/ou par ses coéquipiers.

#### **2.2.4. Réserviste**

Les Réservistes sont les Participants qui n'ont pas été retenus pour participer au Tournoi.

Ils peuvent participer au Tournoi en cas de désistement d'un autre Participant.

Ils prennent l'engagement de s'acquitter de la Cotisation en contrepartie de la fourniture d'un équipement par le Comité même s'ils finissent par ne pas participer au Tournoi.

#### **2.2.5. Challenge**

Les Challenges sont des jeux techniques de football qui peuvent avoir lieu dans le cadre des Matches. Au moment de l'inscription, les Participants indiquent s'ils participent en tant que Coachs et/ou en tant que Joueurs et/ou s'ils participent dans le cadre des Challenges.

Les Participants aux Challenges ne sont pas tenus de demander à participer aux Matches, et inversement la participation aux Matches est cumulable avec celle aux Challenges.

Les Participants aux Challenges prennent l'engagement de s'acquitter de la Cotisation en contrepartie de la fourniture d'un équipement par le Comité. Le cas échéant, les Participants qui cumulent une participation aux Matches et aux Challenges ne s'acquittent pas d'une Cotisation supplémentaire.

### **3. Participation au Tournoi**

Cette section précise le processus de participation au Tournoi, de l'inscription à la validation.

#### **3.1. Inscription**

L'inscription au Tournoi se fait par le biais du Typeform. Après l'inscription, les Participants s'engagent à s'acquitter de la Cotisation.

#### **3.2. Confirmation de l'inscription**

L'inscription au Tournoi est confirmée par le paiement de la Cotisation. Toute inscription non acquittée sera réputée nulle et non avenue.

### **3.3. Sélection des Participants**

La sélection des Joueurs s'effectue selon deux critères cumulatifs :

- Le paiement de la Cotisation, et
- Le mérite sportif.

La décision de sélectionner un Joueur pour participer au Tournoi parmi les Joueurs inscrits appartient au Coach sur consultation du Capitaine. Si l'équipe n'a pas de Coach, la décision appartient au Capitaine sur consultation du vice-capitaine.

### **3.4. Validation de la participation et Réservistes**

La participation des Joueurs inscrits dès lors qu'ils sont sélectionnés par le Coach est réputée validée.

Deux scénarios sont prévus pour les Joueurs dont la participation n'est pas validée :

- Le Joueur non sélectionné accepte d'être Réserviste. Dans ce cas, son équipement est fabriqué et sa Cotisation ne pourra faire l'objet d'aucun remboursement.
- Le Joueur non sélectionné n'accepte pas d'être Réserviste. Dans ce cas, son équipement n'est pas fabriqué et sa Cotisation est remboursée.

Les Réservistes ne prennent part au Tournoi qu'en cas de désistement de l'un des Joueurs à l'ensemble du Tournoi.

## **4. Les lois du jeu**

Cette section précise les lois du jeu applicables au Tournoi.

### **4.1. Le Tournoi**

Le Tournoi de l'Unité Africaine du Blanc-Mesnil est l'objet du présent Règlement. Il se manifeste notamment par les modalités décrites aux § 4.2.1. et s.

Il a lieu du 14 au 29 juin 2025.

Le Comité choisit les lieux où se déroule le Tournoi. Les Matches et les Challenges peuvent se jouer sur l'un des terrains de football de la commune du Blanc-Mesnil ou des communes strictement limitrophes. Les Événements peuvent avoir lieu aux mêmes endroits et/ou dans les locaux du Comité et/ou dans les locaux des Partenaires.

En cas de litige sur le choix du stade, le document "Suivi du projet" actualisé régulièrement à l'aune des travaux du Comité pourra permettre au juge judiciaire et/ou au juge administratif et/ou à toute autorité administrative indépendante d'apprécier les circonstances du litige.

Le déroulement du Tournoi suit un calendrier dont la maîtrise appartient au Comité. Le calendrier a été élaboré selon les contraintes suivantes :

- Le Tournoi a lieu à partir de la deuxième quinzaine de juin et sur une période resserrée (entre deux et quatre semaines ; dans l'idéal deux, dans le pire quatre).
- Les temps de repos doivent être les plus équitables possibles entre les Équipes.
- En semaine (lundi à vendredi), les Matches ne peuvent débuter qu'à partir de 20h.
- Le week-end (samedi, dimanche), les Matches ne peuvent débuter qu'à partir de 16h.
- Chaque Match dure deux périodes de vingt-cinq (25) minutes ; cinq (5) minutes de mi-temps ; et jusqu'à cinq (5) minutes de temps additionnel.
- Il peut y avoir plusieurs Matches par jour à l'aune de la durée d'un Match.
- Deux terrains sont disponibles en tout temps, ce qui permet des Matches en simultané (un Match par terrain). De manière générale, on préfère qu'il n'y ait pas de Match en simultané pour maximiser le plaisir du public qui préfère assister à chaque Match. À partir des quarts, je renonce définitivement à l'un des deux terrains pour maximiser le plaisir du public qui préfère assister à chaque Match.

## **4.2. Format du Tournoi**

Le Tournoi se manifeste en trois modalités : les Matches (§ 4.1.1.), les Challenges (§ 4.1.2.) et les Évènements (§ 4.1.3.).

### **4.2.1. Les Matches**

Les Matches correspondent à la compétition du Tournoi. Ils donnent lieu à un classement. Ils sont ouverts au public.

Vingt (20) Matches sont programmés sur la totalité du Tournoi. Ils sont joués par les Équipes. Ils sont répartis en deux phases : la phase de poules et la phase finale.

Chaque Match du Tournoi se joue en deux périodes réglementaires de vingt-cinq (25) minutes, séparées par une mi-temps de dix (10) minutes. À la fin des deux périodes réglementaires, un temps additionnel peut être accordé à la discrétion des Arbitres.

Les Équipes doivent être présentes au moins trente (30) minutes avant le début prévu de leur Match. Tout retard supérieur à dix (10) minutes au coup d'envoi pourra entraîner une défaite par forfait, sauf justification acceptée par le Comité.

Les Équipes doivent aligner au minimum huit (8) Joueurs pour jouer un Match. En cas d'insuffisance de Joueurs, la défaite par forfait est prononcée par l'Arbitre.

Les remplacements de Joueurs pendant les Matches sont illimités, mais doivent être signalés à l'Arbitre. En cas de litige ou d'événement imprévu affectant le déroulement d'un Match, l'Arbitre est seul juge des décisions à prendre, sauf contestation recevable devant le Comité.

#### **4.2.1.1. Les Équipes**

Les douze (12) Équipes suivantes participent aux Matches :

- Algérie, Cameroun, République du Congo ("Congo"), Côte d'Ivoire, Mali, Maroc, République démocratique du Congo ("RDC"), Sénégal, Tunisie, Haïti, Outremer, Reste du Monde.

Les Équipes doivent être composées de Participants résidents ou originaires de la commune du Blanc-Mesnil, en Seine-Saint-Denis. Le seul cas où des Participants extérieurs à la commune seraient admis est lorsqu'il est impossible de former une Équipe uniquement composée de Participants locaux, sous réserve de l'acceptation du Comité.

Les Participants peuvent s'inscrire au sein de l'Équipe de leur choix à condition de justifier d'une origine au pays dont ils revendiquent l'inscription.

Chaque Équipe est composée de Participants âgés de seize (16) ans minimum.

Chaque Équipe doit être encadrée par au moins un (1) Coach. Si l'Équipe a choisi de ne pas avoir de Coach, le Capitaine prend ce rôle. Le cas échéant, les Capitaines qui prennent le rôle de Coach ne s'acquittent pas d'une Cotisation supplémentaire.

Chaque Équipe doit désigner au moins un (1) Capitaine selon les modalités de leur choix.

Chaque Équipe doit être composée d'au moins huit (8) Joueurs et peut compter jusqu'à onze (11) joueurs. Parmi les Joueurs, on trouve huit (8) Joueurs titulaires et trois (3) Joueurs remplaçants. Chaque Équipe peut être composée d'un nombre illimité de Réservistes.

Les Équipes sont réparties en quatre (4) groupes numérotés de A à D de trois (3) Équipes. Elles sont réparties dans les groupes selon un tirage au sort organisé par le Comité avant le début du Tournoi.

#### **4.2.1.2. Le classement**

Les Matches donnent lieu à un classement.

En phase de poules, le classement est établi selon les critères suivants, dans cet ordre :

- Nombre total de points (victoire : 3 points ; nul : 1 point ; défaite : 0 point) ;
- Résultat du Match direct entre les équipes concernées ;
- Différence de buts générale ;
- Meilleure attaque (nombre total de buts marqués) ;
- Meilleure défense (nombre total de buts encaissés) ;
- Séance de tirs au but si nécessaire.

Le Comité se réserve la possibilité de trancher en dernier ressort en cas de situation non prévue par les critères ci-dessus.

En phase finale, les Équipes les mieux classées de chaque groupe affrontent les deuxièmes Équipes les mieux classées selon le tirage au sort. Les Équipes vainqueurs s'affrontent aux tours suivants.

#### 4.2.1.3. La phase de poules

La phase de poules est prévue du 14 au 20 juin 2025 en incluant les jours d'ajustement.

En phase de poules, il se joue les Matches suivants :

- **Groupe A** : A1 vs A2, A1 vs A3, A2 vs A3,
- **Groupe B** : B1 vs B2, B1 vs B3, B2 vs B3,
- **Groupe C** : C1 vs C2, C1 vs C3, C2 vs C3,
- **Groupe D** : D1 vs D2, D1 vs D3 et D2 vs D3.

#### 4.2.1.4. La phase finale

La phase finale est prévue du 21 au 30 juin 2025 en incluant les jours d'ajustement.

En phase finale, il se joue les Matches suivants :

- **Quarts de finale** :
  - QF1 : 1er Groupe A vs 2e Groupe B ;
  - QF2 : 1er Groupe B vs 2e Groupe A ;
  - QF3 : 1er Groupe C vs 2e Groupe D ;
  - QF4 : 1er Groupe D vs 2e Groupe C ;
- **Demi-finales** :
  - DF1 : Vainqueur QF1 vs Vainqueur QF3 ;
  - DF2 : Vainqueur QF2 vs Vainqueur QF4 ;
- **Finales**
  - Petite finale (3e place) : Perdant DF1 vs Perdant DF2 ;
  - Finale : Vainqueur DF1 vs Vainqueur DF2.

En cas d'égalité à la fin du Match, les Équipes procèdent directement à une séance de tirs au but pour départager le vainqueur si le Comité décide qu'il n'y a pas de prolongation. Le cas échéant, la prolongation dure deux mi-temps de cinq (5) minutes.

Lors de la séance de tirs au but, chaque Équipe tire cinq (5) penalties, alternativement. Si l'égalité persiste après ces tirs, on procède à la mort subite (un tir chacun jusqu'à décision). Seuls les Joueurs présents sur le terrain à la fin du temps réglementaire peuvent tirer.

### 4.2.2. Les Challenges

Par décision du 25 janvier 2025, l'assemblée générale du "Café associatif des Tilleuls" a fixé un objectif d'inclusivité au Tournoi dans la mesure où le football est un sport genré.

Si les Matches du tournoi sont dédiés aux hommes, les Challenges doivent permettre aux hommes et aux femmes de jouer ensemble.

Les Challenges sont des jeux techniques de football qui peuvent avoir lieu dans le cadre des Matches, par exemple : Crossbar Challenge, 1v1 Challenge, Cible Précision...

Ils peuvent donner lieu à un classement et des récompenses par le Comité.

### 4.2.3. Les Événements

Les Événements correspondent aux à-côtés du Tournoi, c'est-à-dire aux initiatives organisées dans le cadre du Tournoi en plus des Matches et des Challenges. Il peut s'agir, par exemple, de conférences, de projections, de discussions, etc., en lien avec le Tournoi.

Dans un souci de cultiver les principes du Tournoi établis au § 1, les Équipes sont évaluées sur leur assiduité aux Événements dans l'attribution du Prix du fair-play.

## 4.3. Sanctions

Le respect du Règlement, des lois du jeu et du fair-play est obligatoire. Tout comportement fautif pourra donner lieu aux sanctions suivantes, selon la gravité :

- **Avertissement** : en cas de comportement inapproprié ou de non-respect du cadre ;
- **Exclusion temporaire ou définitive d'un Match** : en cas de geste dangereux, insulte, violence ou refus d'obtempérer à l'Arbitre ;
- **Exclusion du Tournoi** : en cas de comportement gravement contraire aux principes du Tournoi, ou en cas de récidive ;
- **Sanctions collectives** : en cas de manquement collectif (retards répétés, comportements déplacés des supporters, etc.), une équipe peut se voir infliger une défaite sur tapis vert, un retrait de points ou une exclusion.

Les sanctions disciplinaires relèvent du Comité. Elles sont prises de manière souveraine, après audition éventuelle des personnes concernées.

## **5. Les récompenses**

Cette section détermine les récompenses attribuées aux vainqueurs du Tournoi.

### **5.1. Les récompenses collectives**

#### **5.1.1. Premier prix**

Le Premier prix est décerné à l'Équipe vainqueur du Tournoi, c'est-à-dire celle qui s'est imposée lors de la finale.

Le Premier prix est composé de :

- Un trophée pour l'Équipe,
- Des médailles pour les membres de l'Équipe,
- Une récompense pour l'ensemble de l'Équipe.

#### **5.1.2. Prix du fair-play**

Le Prix du fair-play est décerné à l'Équipe fair-play du Tournoi, c'est-à-dire celle qui a le plus respecté les principes du Tournoi.

Le Prix du fair-play correspond à une récompense pour l'ensemble de l'équipe.

Dans un souci de cultiver les principes du Tournoi établis au § 1, il est précisé que la récompense du fair-play sera d'un niveau équivalent à la récompense du Premier prix.

Le Prix est attribué selon les critères suivants :

- Ponctualité aux matchs (4 points),
- Respect du corps arbitral (4 points),
- Participation aux Événements (3 points),
- Nombre d'avertissements et exclusions (3 points),
- Attitude des supporters (2 points), et
- Tenue de l'équipe (1 point).

Chaque semaine, un classement du fair-play pourra être communiqué par le Comité.

En cas d'égalité au classement, les Équipes procèdent à une séance de tirs au but pour départager le vainqueur.

### **5.1.3. Deuxième prix**

Le Deuxième prix est décerné au finaliste défait.

Il correspond à des médailles pour les membres de l'Équipe.

### **5.1.4. Troisième prix**

Le Troisième prix est décerné au vainqueur de la Petite finale.

Il correspond à des médailles pour les membres de l'Équipe.

## **5.2. Les récompenses individuelles**

### **5.2.1. Le Ballon d'Or**

Le Ballon d'Or est décerné au joueur clé du Tournoi, c'est-à-dire à l'un des meilleurs Joueurs de l'Équipe vainqueur.

Dans un souci de cultiver les principes du Tournoi établis au § 1, le Ballon d'Or est désigné par le Coach et les Joueurs de l'Équipe vainqueur selon les modalités de leur choix.

Il correspond à un trophée.

### **5.2.2. Le Soulier d'Or**

Le Soulier d'Or est décerné au meilleur buteur, c'est-à-dire le Joueur qui a marqué le plus de buts durant le Tournoi.

Il correspond à un trophée.

### **5.2.3. Le Gant d'Or**

Le Gant d'Or est décerné au meilleur gardien, c'est-à-dire le Joueur qui a encaissé le moins de buts durant le Tournoi. Seuls sont éligibles les gardiens de but fixes.

Il correspond à un trophée.