

# Règlement technique du championnat suisse de police

## FOOTBALL

(Annexe au règlement général des championnats suisses de police)

Dans ce règlement, les genres ne sont explicitement évoqués séparément que là où cela s'avère absolument nécessaire.

### 1. Déroulement du jeu

- 1.1 La compétition est organisée à huit équipes par degré. Le gagnant de la catégorie A est le champion suisse de football de police. Les gagnants de chaque catégorie (exception cat. A) passent en catégorie supérieure. Les derniers sont relégués (à part la catégorie la plus basse).
- 1.2. Le tournoi est joué en catégories de quatre poules et conclu par une finale. Le mode de jeux dans la catégorie la plus basse est adapté au nombre d'équipes participantes.
- 1.3. Quatre changements de joueurs sont autorisés par match.
- 1.4 Le tirage au sort a lieu au préalable et est entrepris par des personnes externes à l'organisation du tournoi. Le tirage au sort est supervisé par une personne désignée de la CSSP. Le tirage au sort fait l'objet d'un procès-verbal.
- 1.5 Les équipes tirées au sort sont:
  - catégorie A: les derniers finalistes
  - à partir de la deuxième catégorie la plus élevée: les deuxièmes rangs et les relégués de la plus haute catégorie.
- 1.6 Une seule équipe par corps de police peut jouer dans la catégorie A.

### 2. Points

- 2.1 3 points par match gagné dans un poule.  
1 point par match nul dans un poule.
- 2.2 Un match interrompu sans faute de la part des équipes est comptabilisé à partir de la mi-temps; si la mi-temps n'a pas été atteinte, le match est rejoué.
- 2.3 Si le match est interrompu à cause d'une équipe, le match est gagné 0:3 par forfait.

### 3. Durée des matchs

- 3.1 La durée des matchs est de deux fois 20 minutes, sans compter les deux minutes de changement de camp.

- 3.2 Les matchs décisifs ou les matchs de finale sont de deux fois 20 minutes à partir de la deuxième catégorie la plus élevée, sans compter les deux minutes de changement de camp. Lors de la réunion des capitaines avant le début du tournoi, il est annoncé si, en cas d'égalité, il y aura des prolongations ou directement des tirs au but (en fonction des conditions météorologiques et de l'état du terrain).
- 3.3 Le match de finale de la catégorie A est de deux fois 30 minutes, sans compter les 10 minutes de la mi-temps. En cas d'égalité, les prolongations sont de deux fois 10 minutes, sans compter les deux minutes pour le changement de camp. Si le score reste nul, des tirs au but suivent les prolongations, selon le règlement de l'ASF.
- 3.4 Le coup de sifflet de départ et de fin de match sont donnés par l'arbitre. Il n'y a pas de temps additionnel.

#### **4. Règles**

Les matchs se déroulent selon le règlement de l'ASF (Association suisse de football).

#### **5. Classement**

Les critères valables de classement des poules sont les suivants, dans l'ordre indiqué:

- a) Le nombre de points
- b) La confrontation directe
- c) Le goal-average
- d) Le plus grand nombre de buts marqués
- e) Les tirs au but (penalties)

#### **6. Ballon/matériel**

Le matériel de jeu et les ballons sont mis à disposition par le CO.

#### **7. Pénalités**

- 7.1 Si un joueur reçoit une exclusion de jeu (carton rouge direct), il est exclu pour le reste du tournoi.
- 7.2. Si un joueur est averti deux fois (cartons jaunes) durant le même match, il est expulsé et ne jouera pas le match suivant.
- 7.3 Si un joueur est averti deux fois durant le tournoi (cartons jaunes), il ne jouera pas le match suivant.
- 7.4 Le comité d'arbitrage/le jury peut prendre les mesures suivantes contre les joueurs/équipes:
- a) Renvois
  - b) Suspension pour un ou plusieurs matchs
  - c) Retrait de points ou points par forfait
  - d) Exclusion d'une équipe du tournoi
- Le chef de la discipline fait un rapport des sanctions prises à la direction de l'ASF.

#### **8. Direction des matchs**

- 8.1 Les matchs sont dirigés par des arbitres reconnus par l'Association suisse de football.
- 8.2 La convocation et les indemnités des arbitres sont organisées par le CO du championnat suisse.

## **9. Inscription des équipes et des joueurs**

- 9.1 Les équipes doivent s'inscrire dans les délais prévus. Les réinscriptions et les inscriptions tardives doivent être closes au début de la compétition.
- 9.2 18 joueurs au maximum par équipe peuvent être inscrits et engagés.
- 9.3 Les inscriptions des équipes contiendront les noms, prénoms, dates de naissance et signatures des joueurs.

## **10. Arrivée/séance des dirigeants d'équipe**

- 10.1 La réunion des responsables d'équipe a lieu avant le début du championnat. Les responsables des équipes inscrites y participent et reçoivent les informations nécessaires sur le championnat.
- 10.2 Toutes les formalités, tels les signatures et les contrôles de documents d'identité, doivent être liquidées avant le début fixé de la compétition. La responsabilité en incombe aux dirigeants des équipes.

## **11. Divers**

- 11.1 Ce règlement technique fait office d'annexe au "Règlement général des championnats suisses de police" de la CSSP.
- 11.2 Pour tous les cas non mentionnés dans les présents règlements, la compétence revient au responsable de discipline de la CSSP. En cas de besoin, il consulte la CSSP ou le jury de la compétition.

Ce règlement entre en vigueur le 1<sup>er</sup> juillet 2022.

## **COMMISSION SUISSE DE SPORT DE POLICE**

Le président



Colonel Damian Meier, lic. iur  
Commandant de la Police cantonale  
Schwytzoise

Chef de discipline football



Peter Zaugg  
Police cantonale bernoise

Schwyz, le 1<sup>er</sup> juillet 2022