

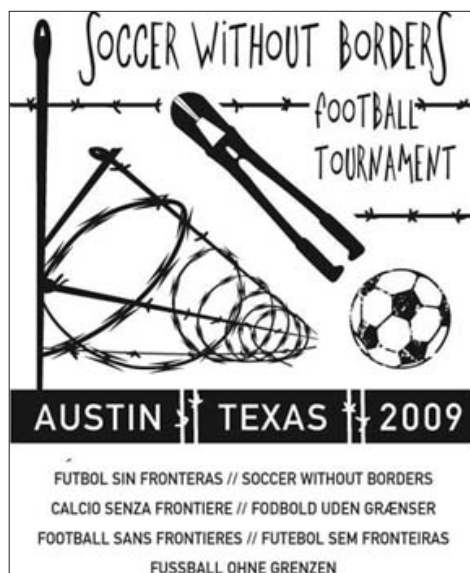
# Les douze règles

pour organiser un tournoi international  
de **foot noir et rouge**

PENDANT PRÈS DE TROIS SEMAINES, nous allons encore être soumis à la déferlante nationaliste, publicitaire, cocoriquienne, etc. Il est temps de réagir, mais aussi de proposer une alternative.

Le sport collectif, comme activité libertaire, est rarement abordé en France, alors qu'il a fait partie des outils de propagande anarchiste dans de nombreux pays européens. Aujourd'hui, nous pensons qu'il est temps d'utiliser en France cet outil comme apprentissage des pratiques libertaires quotidiennes. Aujourd'hui, nous souhaitons aller plus loin et ouvrir le débat... pour être prêt en 2016!

Ces règles ne sont pas nouvelles, déjà en Amérique du Nord une partie d'entre elles



ont été appliquées par l'Anarchist Soccer League (No border, No ref). D'autres ont été « théorisées » dans Le Manuel du foot anarchiste, conçu par AAP et édité par AK Press ou dans le Monde libertaire (Éloge de la passe, été 2006).

1- les règles habituelles du football sont conservées.

2- Toutes les règles applicables lors d'un tournoi libertaire peuvent être amendées lors de l'assemblée générale (quotidienne) réunissant les délégués des équipes.

3- Lors d'une partie, le nombre de joueurs doit être le même dans chaque équipe. Il est variable selon la taille des terrains (plein air, dur, salle, plage...) ou selon un accord, des deux équipes et de l'arbitre, au début de la partie.

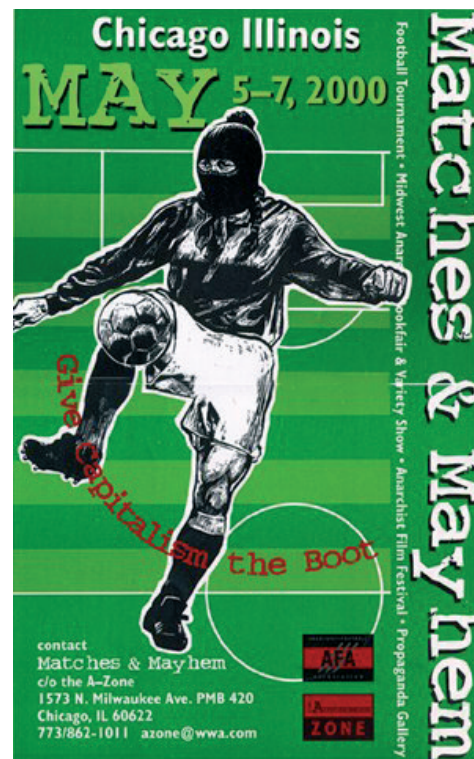
4- Les équipes sont mixtes, les joueurs doivent porter un maillot, une chasuble identiques ou un autre signe distinctif, mais différent de l'équipe adverse.

5- Pendant le match, les remplacements sont illimités et les échanges de joueurs, entre les deux équipes, interdits.

6- Les règles du hors-jeu peuvent être abolies lors d'une partie en fonction de la taille du terrain ou avec l'accord préalable des deux équipes (et de l'arbitre) avant le début du match.

7- Toute faute volontaire est sanctionnée par un penalty, quelque soit l'endroit du terrain où la faute a été commise.

8- Les actes de jeux dangereux, les actes d'anti-jeu volontaires, les agressions verbales (propos racistes, sexistes, etc.) sont sanctionnés pas une exclusion immédiate de la partie, voire du tournoi, si l'assemblée générale en décide. Le



tacle est interdit car considéré comme un geste dangereux.

9- Les remises en jeu peuvent se faire soit uniquement au pied, soit à la main et au pied. L'accord doit être pris avant le début de la partie.

10- La durée d'un match est décidée en début de tournoi (2x45 minutes, 2x20 ou 3x15, etc.), mais la règle peut être changée avec l'accord des deux équipes avant le début du match.

11- L'arbitre est choisi conjointement par les deux équipes, il est le seul habilité à appliquer ces règles pendant la durée du match. Il peut être révoqué – en cours de match – uniquement sur demande des deux équipes. Son rôle est similaire à celui d'un président de séance lors d'une assemblée générale: il est chargé de faire appliquer des règles librement consenties. C'est un modérateur, il n'a pas de « pouvoir ».

12- L'équipe qui « gagne » est celle qui a marqué le plus de buts ou celle qui a marqué le plus beau but. Cette règle est choisie avant le début de la partie. Il n'y a ni vainqueur ni vaincu et donc pas de classement du tournoi.

Wally Rosell  
Jean-Marc Raynaud