



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUE

TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS

TABLE DES MATIÈRES

ARTICLE 1.....	Arbitrage
ARTICLE 2.....	Attribution des points
ARTICLE 3.....	Horaire
ARTICLE 4.....	Classement
ARTICLE 5.....	Discipline
ARTICLE 6.....	Durée des parties
ARTICLE 7.....	Ballon
ARTICLE 8.....	Éligibilité des équipes
ARTICLE 9.....	Équipement des joueurs
ARTICLE 10.....	Loi du jeu
ARTICLE 11.....	Pointage
ARTICLE 12.....	Protêt
ARTICLE 13.....	Règles générales
ARTICLE 14.....	Substitution
ARTICLE 15.....	Dimension du terrain et du ballon
ARTICLE 19.....	Éthique Sportive
ARTICLE 26.....	Hébergement



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



ARTICLE 1. Arbitrage

1.1 Un arbitre et un marqueur seront assignés pour chacune des parties.

ARTICLE 2. Attribution des points

2.1

- Victoire : 3 points
- Nulle : 1 point
- Défaite: 0 point
- Forfait: -2 point (Pointage de 3 à 0 pour une victoire par forfait)

ARTICLE 3. Horaire

3.1 Le comité du tournoi se réserve le droit de modifier l'horaire du tournoi en tout temps.

3.2 Une équipe qui n'est pas présente à une partie à l'horaire ou refuse de jouer la partie peu importe la raison perd automatiquement la partie par forfait (-2 points au classement).

ARTICLE 4. Classement

4.1 Dans le cas d'une égalité au classement du groupe, les équipes seront départagées selon l'ordre suivant :

1. Résultat entre les deux équipes (ne s'applique pas en cas de triple égalité).
2. Le plus haut différentiel de buts pour et buts contre.
3. Équipe ayant le moins de buts contre.
4. Équipe ayant le moins de cartons rouges.
5. Équipe ayant le moins de cartons jaunes.
6. Tirage au sort

ARTICLE 5. Discipline

5.1 Les joueurs et les entraîneurs qui ne se conforment pas aux règles de conduite de l'organisation pourront se voir expulsés du tournoi.

5.2 Un arbitre peut demander à quiconque, en tant que spectateur, qui démontre un comportement antisportif de quitter les lieux. Si le spectateur ne quitte pas les lieux, l'équipe à laquelle il est lié aura 5 minutes pour assurer le départ de celui-ci, sinon l'équipe perdra la partie par forfait. Les spectateurs doivent s'asseoir du côté opposé au banc des joueurs.

5.3 Si un joueur ou un entraîneur est expulsé d'une partie, il devra quitter le gymnase immédiatement.

5.4 Un joueur, qui est expulsé suite à une accumulation de deux cartons jaunes lors d'une partie pourra participer à la rencontre suivante.



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



5.5 Un joueur qui est expulsé suite à un carton rouge direct lors d'une partie ne pourra participer à la rencontre suivante.

5.5.1 Un entraîneur qui est expulsé d'un match lors d'une partie ne pourra participer à la rencontre suivante

5.6 Quiconque cumule un total de trois cartons jaunes se voit suspendue pour le match suivant. Cette loi s'applique tout au long du tournoi (éliminatoires inclus).

5.7 Deux cartons jaunes lors d'un même match équivalent à une expulsion.

5.8 Quiconque reçoit une deuxième carte rouge pendant toute la durée du tournoi se voit automatiquement suspendue pour le reste du tournoi.

5.9 Dans le cas d'une expulsion d'un joueur, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant trois (3) minutes. C'est le marqueur qui est responsable de chronométrer les 3 minutes. Lorsque les trois (3) minutes sont terminées, le chronométreur indiquera à l'entraîneur qu'un 5^e joueur pourra réintégrer le jeu. Si l'équipe en infériorité se fait marquer un but un 5^{ième} joueur pourra réintégrer le jeu.

5.10 Si une équipe reçoit deux (2) cartons rouges dans la même partie, le match est arrêté et l'équipe perd par forfait avec pointage de 0-3 (toute combinaison de joueurs, et d'entraîneurs). **Dans le cas où l'écart du pointage est de plus de 3 buts en faveur de l'équipe gagnant le match par forfait lors de l'arrêt du match, le pointage du match sera conservé.**

5.10 Un entraîneur qui aligne un joueur inadmissible (pour des cartons) perd la partie par forfait.

N.B. L'ENTRAÎNEUR A LA RESPONSABILITÉ DE CONNAÎTRE LE NOMBRE DE CARTONS CUMULÉS PAR SON ÉQUIPE.

ARTICLE 6. Durée des parties

6.1 2 x 20 minutes non chronométré à l'exception des temps d'arrêts avec un minimum garanti de 5 minutes d'échauffement avant la partie et un maximum de 5 minutes de pause à la mi-temps.

6.2 Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes **par match** (le temps sera arrêté pendant les temps d'arrêt).

6.3 Il n'y a pas de temps d'arrêt en prolongation. Même si le temps d'arrêt n'a pas été utilisé durant le temps réglementaire.



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



ARTICLE 7. Ballon

7.1 Le ballon FUTSAL sera utilisé.

ARTICLE 8. Éligibilité des équipes

8.1 À chacune des parties, les entraîneurs devront avoir en leur possession les cartes étudiantes (photocopie ou version électronique acceptée). La carte devra comprendre obligatoirement : photo et date de naissance pour confirmer l'identification de chacun des joueurs. Le tout devra être présenté au marqueur avant le début de chaque partie. En cas de retard d'un joueur, l'entraîneur adverse pourrait demander l'identité du joueur avant qu'il puisse jouer. Sanction: À défaut de ne pouvoir présenter les cartes étudiantes, la joute pourra être jouée sous protêt et l'équipe fautive pourrait perdre le match par forfait.

8.2 Aucun joueur ne pourra être inscrit avec deux équipes différentes.

8.3 Trois accompagnateurs maximum par équipe pourront prendre place sur le banc.

8.4 Lors des parties, il y aura 4 joueurs plus un gardien sur le terrain.

8.5 Un minimum de 4 joueurs plus un gardien est exigé pour débiter une rencontre.

8.6 Le tournoi est ouvert aux catégories suivantes (garçons et filles) :

BENJAMIN --- Du 1er octobre 2005 au 30 septembre 2007

CADET --- Du 1er octobre 2003 au 30 septembre 2005

JUVÉNILE --- Du 1er juillet 2001 au 30 septembre 2003

8.7 Le tournoi est réservé aux équipes scolaires. Il est obligatoire d'être inscrit à une ligue étudiante pour participer au tournoi. Les joueurs doivent être inscrits à la **même école** reconnue par la fédération étudiante.

ARTICLE 9. Équipement des joueurs

9.1 Chaque joueur doit porter un numéro sur son chandail et ce numéro doit correspondre au numéro inscrit sur la liste des joueurs.

9.2 Le chandail se porte obligatoirement dans la culotte.

9.3 Chaque joueur doit obligatoirement porter des protège-tibias et ceux-ci se portent en dessous des bas.

9.4 Dans l'éventualité de couleurs similaires entre deux équipes en présence, le comité fournit des dossards à l'une des équipes. Le choix se fera par tirage au sort.

9.5 Le gardien devra porter un maillot de couleur différente des joueurs de son équipe et différent des joueurs de l'équipe adverse.

9.6 Un maillot – si le joueur porte un maillot de corps, la couleur des manches de celui-ci doit être de la couleur dominante des manches du maillot;



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



9.7 Un short – si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short. Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement;

9.8 Tous bijoux apparents doivent être enlevés afin qu'un joueur puisse prendre part au match.

9.9 Les piercings visibles doivent être retirés sans aucune exception. En aucun temps un piercing ne peut être couvert de ruban. Un joueur ne respectant pas ces consignes ne pourra prendre part au match.

ARTICLE 10. Loi du jeu

10.1 Toutes les parties seront jouées en accord avec les lois FUTSAL de la FIFA.

10.2 Nonobstant les lois de la FIFA, les règles suivantes, spécifiques au Tournoi de futsal des Titans, ont préséance et viennent s'y ajouter ou les préciser.

ARTICLE 11. Pointage

11.1 Il n'y aura pas de temps supplémentaire durant les préliminaires.

11.2 Dans l'éventualité d'un pointage égal lors des éliminatoires, il y aura une période supplémentaire de 5 minutes À FINIR (formule ballon d'argent). Lors des prolongations, 4 joueurs plus un gardien prendront place sur le terrain. Si l'égalité persiste, il y aura des tirs de barrage. Il y aura 3 tirs pour chaque équipe. Si l'égalité persiste, chaque équipe aura un tir au but jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Seulement les joueurs qui sont sur le terrain à la fin de la période de prolongation pourront participer aux tirs au but et ce à tour de rôle. Si une équipe avait un joueur en moins dû à une expulsion, l'autre équipe devra alors retirer un joueur pour les tirs au but. Un joueur ne peut tirer une 2e fois avant que les 5 joueurs sur le terrain (incluant le gardien) n'aient tiré au moins une fois.

11.3 Si, pendant la partie le pointage accuse une différence de 8 buts, la partie est terminée.



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



Présence des équipes

11.5 Les équipes devront se présenter dans le gymnase 15 minutes avant le début de la partie. Aucun retard pour débiter la partie ne sera toléré et l'équipe fautive perdra par forfait (-2 points au classement).

11.6 Une équipe qui perd par forfait recevra une amande de 100\$

11.7 Si une équipe ne peut se présenter sur le terrain à l'heure prévue par suite d'un cas de force majeure et que tout fut mis en œuvre pour arriver à temps au lieu de la rencontre, le comité organisateur jugera si la partie peut être jouée.

11.8 Aucune équipe ne peut disputer une partie sans la présence de l'entraîneur chef, d'un assistant ou d'un substitut.

ARTICLE 12. Protêt

12.1 Aucun protêt ne sera accepté.

ARTICLE 13. Règles générales

13.1 Le comité organisateur du tournoi n'est aucunement responsable des accidents impliquant les joueurs et les accompagnateurs, du vol ou de la perte, du transport d'un blessé par ambulance, ni des coûts hospitaliers.

13.2 Toutes boissons alcoolisées et cigarettes sont interdites à l'intérieur et sur le terrain de l'école.

13.3 Tous les entraîneurs et joueurs devront porter des espadrilles dans les gymnases.

ARTICLE 14. Substitution

14.1 Il n'y a pas de limite en ce qui concerne le nombre de substitutions.

14.2 Les changements peuvent se faire en tout temps et ce, même durant le déroulement de la partie.

14.3 La zone de changement est située devant le banc des joueurs. Les équipes doivent changer de côté à la demie.

14.4 Le joueur doit attendre que son partenaire soit sorti du terrain avant d'entrer en jeu.

14.5 Le remplacement s'achève une fois que le remplaçant est entré sur le terrain par la zone de remplacements de son équipe; le remplaçant devient alors joueur et le joueur qu'il a remplacé devient remplaçant;

14.6 Un joueur remplacé peut revenir sur le terrain;

14.7 Si la durée d'un match est allongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation ou d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumulée aucun remplacement ne sera autorisé à l'exception de celui du gardien de but de l'équipe qui défend.

14.8 La zone de remplacement d'une équipe doit se situer du côté du but qu'elle défend

14.9 Le joueur fautif (celui qui entre dans le jeu avant la sortie de l'autre joueur) se verra



TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS



décerner un carton jaune. Les changements de gardien doivent se faire durant un arrêt de jeu avec la permission de l'arbitre.

ARTICLE 15. Dimension du terrain et du ballon

15.1 Les murs du fond situés derrière les filets ainsi que les murs de côté ne sont pas en jeu.

15.2 Les lignes de touche et de but sont celles de la surface maximum déterminée par l'organisation du tournoi (terrain de Handball réglementaire).

ARTICLE 19. Éthique Sportive

19.1 Les athlètes et les entraîneurs ont le devoir de respecter le code d'éthique sportif du RSEQ en tout temps. Tout manquement à l'éthique sera étudié par le comité de vigilance. 19.2 Le programme d'éthique sportive est applicable pour toutes les activités du RSEQ. 19.3 L'entraîneur-chef est responsable des joueurs de son équipe et des spectateurs de son école. Tout manquement des spectateurs et/ou des joueurs sera évalué par le comité devigilance.

ARTICLE 26. Hébergement

26.1 Un adulte du même sexe doit être présent en tout temps avec les joueurs dans leur classe.

26.2 Couvre-feu à 23h00. Aucune circulation dans l'école après le couvre-feu.

26.3 Aucune activité sportive ne sera tolérée dans les classes, par exemple : le soccer...

26.4 Aucun énervement ou bruit excessif ne sera toléré dans les classes afin de respecter les équipes qui souhaitent se reposer.

26.5 Un non-respect des règles mentionnées ci-haut entraînera une expulsion de l'équipe.

26.6 Lors du départ de l'équipe, la classe doit être dans l'état initial