RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUE

TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS

TABLE DES MATIÈRES

ARTICLE 1.....Loi du jeu
ARTICLE 2.....Arbitrage
ARTICLE 3..... Attribution des points
ARTICEL 4..... Horaire
ARTICEL 5..... Classement
ARTICLE 6.....Discipline
ARTICLE 7..... Durée des parties
ARTICLE 8..... Éligibilité des équipes
ARTICLE 9..... Équipement des joueurs
ARTICLE 10.....Pointage
ARTICLE 11..... Précense des équipes
ARTICLE 12..... Protêt
ARTICLE 13..... Règles générales
ARTICLE 14..... Dimension du terrain et du ballon
ARTICLE 15..... Éthique Sportive
ARTICLE 16..... Hébergement

TOURNOI DE FUTSAL DES TITANS

ARTICLE 1. Loi du jeu

Les règlements en vigueur sont ceux de FIFA futsal à l'exception des règlements spécifiques du tournoi tel que mentionnées dans ce document.

ARTICLE 2. Arbitrage

Un arbitre par match sera assigné jusqu'au quart de finale inclusivement. À partir des demi-finales, deux arbitres par match seront assignés.

ARTICLE 3. Attribution des points

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

ARTICLE 4. Horaire

4.1 Le comité du tournoi se réserve le droit de modifier l'horaire du tournoi en tout temps.
4.2 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 5. Classement

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 6. Discipline

6.1 Les joueurs et les entraîneurs qui ne se conforment pas aux règles de conduite de l'organisation pourront se voir expulsés du tournoi.
6.2 Les spectateurs doivent s'asseoir du côté opposé au banc des joueurs. Un arbitre peut demander à quiconque, en tant que spectateur, qui démontre un comportement antisportif de quitter les lieux. . . *L'arbitre fera appel aux entraîneurs des deux équipes (et ou responsables du tournoi et ou gardes de sécurité s'il y a lieu) pour tout écart de conduite des spectateurs sinon le match ne pourra reprendre.*
6.3 Si un joueur ou un entraîneur est expulsé d'une partie, il devra quitter le gymnase immédiatement.
6.4 Un joueur, qui est expulsé suite à une accumulation de deux cartons jaunes lors d'une partie ne jouera pas le prochain match.
6.5 Un joueur qui est expulsé suite à un carton rouge direct lors d'une partie ne pourra participer à la rencontre suivante.
6.6 Un entraîneur qui est expulsé d'un match lors d'une partie ne pourra participer à la rencontre suivante
6.7 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).
6.8 Deux cartons jaunes lors d'un même match équivalent à une expulsion.
6.9 Quiconque reçoit une deuxième carte rouge pendant toute la durée du tournoi se voit automatiquement suspendue pour le reste du tournoi.
6.10 Dans le cas d'une expulsion d'un joueur, l'équipe devra jouer avec un joueur en moins pendant deux minutes. Lorsque les deux minutes sont terminées, *L'arbitre (et non le marqueur) est responsable d'indiquer à l'entraineur quand un joueur pourra revenir au jeu.* Si l'équipe en infériorité se fait marquer un but un 5ième joueur pourra réintégrer le jeu.
6.11 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.
6.12 Une équipe qui aligne un joueur inadmissible perd la partie par forfait.

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

ARTICLE 7. Durée des parties

7.1 2x20 min en temps continu (non chronométré) à l'exception du temps mort et situations exigeant l'arrêt du chrono comme une blessure grave.

7.2 Chaque équipe a droit à un temps mort de 30 secondes **par match** (le temps sera arrêté pendant les temps mort).

7.3 Il n'y a pas de temps mort en prolongation. Même si le temps mort n'a pas été utilisé durant le temps règlementaire.

7.4 Il y a une pause de 2 minutes à la mi-temps.

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. Les joueurs devront porter le bracelet qui leur a été remis lors de l'accréditation. Si un joueur n'a pas de bracelet ou pour toutes autres raisons valables, le marqueur ou responsable du tournoi 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 Un minimum de 4 joueurs (3 joueurs plus 1 gardien) est exigé pour commencer un match.
8.5 Le tournoi est ouvert aux catégories suivantes (garçons et filles) :

Benjamin: 1er octobre 2012 au 30 septembre 2014
Cadet: 1er octobre 2010 au 30 septembre 2012
Juvénile: 1er juillet 2008 au 30 septembre 2010

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 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.
9.3 Le gardien devra porter un maillot de couleur différente des joueurs de son équipe et différent des joueurs de l'équipe adverse.
9.4 Tous bijoux apparents doivent être enlevés afin qu'un joueur puisse prendre part au match.
9.5 Les lunettes de prescriptions avec des verres en plastique et des montures sans métal sont acceptées.
9.6 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. Pointage

10.1 Il n'y aura pas de temps supplémentaire durant les préliminaires.
10.2 Dans l'éventualité d'un pointage égal lors des éliminatoires, il y aura une période supplémentaire de 5 minutes À FINIR. Lors des prolongations, 4 joueurs plus un gardien prendront place sur le terrain. Si l'égalité persiste, il y aura 3 tirs au but obligatoire et, s'il y a encore égalité, chaque équipe aura un tir au but jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Si une équipe a plus de joueur que l'autre, elle peut retirer des tireurs afin d'avoir le même nombre de tireurs dans les deux équipes.
10.3 Si, pendant la partie le pointage accuse une différence de 7 buts, la partie est terminée.

ARTICLE 11. Présence des équipes

11.1 Les équipes devront se présenter dans le gymnase 15 minutes avant le début de la partie. Aucun retard pour débuter la partie ne sera toléré et l'équipe fautive perdra par forfait (-2 points au classement).
11.2 Une équipe qui perd par forfait recevra une amande de 100$
11.3 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.
11.4 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. Dimension du terrain et du ballon

14.1 Les lignes de touche et de but sont celles de la surface maximum déterminée par l'organisation du tournoi (terrain de Handball règlementaire).
14.2 Dans le gymnase « CSA 3 », la limite extérieure du terrain est délimitée de tous les côtés par l'INTÉRIEUR de la large ligne noir. Un ballon qui se retrouve entièrement sur cette ligne est considéré comme à l'extérieur du terrain.

ARTICLE 15. Éthique Sportive

15.1 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.
15.2 Le programme d'éthique sportive est applicable pour toutes les activités du RSEQ.
15.3 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 de vigilance.

ARTICLE 16. Hébergement

16.1 Un adulte du même sexe doit être présent en tout temps avec les joueurs dans leur classe.
16.2 Couvre-feu à 23h00. Aucune circulation dans l'école après le couvre-feu.
16.3 Aucune activité sportive ne sera tolérée dans les classes, par exemple : le soccer…
16.4 Aucun énervement ou bruit excessif ne sera toléré dans les classes afin de respecter les équipes qui souhaitent se reposer.
16.5 Un non-respect des règles mentionnées ci-haut entraînera une expulsion de l'équipe.
16.6 Lors du départ de l'équipe, la classe doit être dans l'état initial