



COUPE DES PHARES TIM HORTON 2018



RÈGLEMENTS

RÈGLEMENTS ET CONSIGNES

1-Introduction :

- Il s'agit d'un tournoi amical dont les bases reposent sur la participation et le développement des joueurs ainsi que l'esprit sportif. Aucun protêt ne pourra être demandé, ni accordé.

2-Nombre de joueurs en jeu :

- 4 joueurs + 1 gardien

3-Composition des équipes :

- Une équipe sera composé d'un minimum de 6 joueurs.

4-Formule du tournoi :

- Les équipes participantes au tournoi seront assurées de jouer trois parties.

5-Durée des parties :

- La durée des parties sera de 25 minutes sans arrêt pour les 1^{er} et 2^e année.
- La durée des parties sera de 30 minutes sans arrêt pour les 3^e à la 6^e année.

- En cas d'égalité, la partie est considéré nulle.

6- Ballons employés

- Football

7-Terrain :

- Les joueurs ont le droit de jouer avec les murs latéraux. Si le ballon est immobilisé l'arbitre fera un entre deux.
- Si le ballon touche le mur arrière, le jeu est arrêté et le ballon est remis au gardien et le remet en jeu avec les mains.
- Les plafonds et autres objets suspendus sont hors-jeu. Après un contact avec ceux-ci, le ballon est repris en touche par l'équipe adverse vis-à-vis le point de l'impact avec le plafond.
- Si un joueur touche au ballon avec sa main, il est repris en touche par l'équipe adverse vis-à-vis la faute. Si un joueur de l'équipe défensive touche au ballon avec sa main dans la zone de son gardien, il y aura tir de pénalité pour l'équipe adverse.

8-Le gardien :

- Il n'y a pas de coup de pied de but. Le gardien remet le ballon en jeu avec les mains. Le ballon ne peut traverser la ligne du centre sans avoir touché le plancher ou un joueur.
- Après un arrêt, le gardien peut lancer ou botter le ballon. Le ballon ne peut traverser la ligne du centre sans avoir touché le plancher ou un joueur.
- Si un joueur se place devant le gardien, il ne peut bouger avant que le ballon soit en jeu. Il n'est pas permis de nuire au dégagement du gardien, en cas de faute, reprise du jeu par un coup franc direct exécuté sur la ligne délimitant la surface de réparation près de l'endroit où la faute est commise.
- Un gardien qui pousse l'adversaire dans sa surface entraîne un coup de pied de réparation. Si un joueur fait de l'obstruction au gardien, un coup franc direct sera accordé.

9- Changement :

- Les changements se font par le centre. Les joueurs doivent quitter la surface de jeu avant d'être remplacés. Une équipe peut changer un ou

des joueurs à tout moment pendant le match sans autorisation de l'arbitre.

10- Joueur ou entraîneur expulsé :

Les fautes et comportements antisportifs seront sanctionnés comme suit :

*Toutes fautes répétées carton jaune

*Les tacles : carton jaune

*comportement antisportif : carton jaune

*Toutes fautes avec l'intention de blesser : expulsion

*Les tacles par derrière : expulsion

*Propos ou gestes blessants, injurieux et grossiers : expulsion

- Si un joueur ou un entraîneur reçoit 2 cartons jaunes dans la même partie, il sera automatiquement expulsé du match en cours et pour le match suivant.
- Un joueur expulsé pendant un match ne sera pas remplacé sur le terrain. L'équipe poursuivra avec un joueur en moins. Dans le cas de l'expulsion d'un joueur au banc, l'équipe pourra continuer à jouer à 4 joueurs + 1 gardien.

11-Le coup de pied de réparation :

- Le ballon est placé sur la ligne de lancer de punition du handball. Les joueurs doivent se placer derrière la ligne pointillée de handball et/ou à 2 mètres du ballon.
- Le gardien peut bouger en tout temps sur la ligne des buts entre les montants de but. Il peut avancer de sa ligne seulement si le ballon est mis en jeu.

12-Classement :

- Pas de classement.

13-Écart de pointage

- Si le pointage d'une équipe atteint un différentiel de 7 buts, l'équipe qui tire de l'arrière pourra mettre fin au match. Cet article s'applique suite au consentement de l'entraîneur de l'équipe qui tire de l'arrière. Par respect pour les athlètes, l'indicateur de pointage n'inscrira pas les points supérieurs à cet écart.

14- Équipement :

- Le port du costume d'éducation physique est obligatoire, sans le costume le joueur ne pourra pas jouer.
- Le port de protège-tibias n'est pas obligatoire mais fortement recommandé.
- Les bijoux comme bagues, chaînes et montre ne sont pas tolérés durant le match.
- Le chandail des gardiens doit être de couleur contrastante (différente et voyante) à celle des chandails des autres joueurs de son équipe.
- Si 2 équipes arrivent sur le terrain avec des gilets portant à confusion, l'équipe hôte devra changer de gilets ou de dossards.

15-L'entraîneur :

- L'entraîneur doit donner l'exemple de bonne conduite. Il donne ses consignes à ses joueurs au banc.
- Aucune remarque verbale ne doit être adressée à l'endroit de l'arbitre ni à l'endroit de l'autre équipe.
- L'entraîneur doit demeurer au banc des joueurs. Un entraîneur qui manque à ce règlement est invité à quitter les lieux.

16-Arbitrage :

- Les décisions de l'arbitre concernant les lois du jeu sont finales et sans appel.

CONSIGNES :

- **Chaque équipe doit payer son inscription avant le premier match. Il est important de remplir la feuille de match avant le tournoi et vérifier si tous les joueurs sont inscrits. Présentez-vous à l'inscription.**
- **Les joueurs devront circuler par les vestiaires pour entrer dans le gymnase.**
- **Aucune nourriture et breuvage ne sont tolérés dans les vestiaires et les gymnases.**
- **Il est interdit de se promener dans l'école.**
- **Il est conseillé d'inscrire le nom des enfants sur leur ballon.**
- **Des peines sévères seront infligées aux joueurs et accompagnateurs dont la conduite aura donné lieu à un accident, bris d'équipement, vandalisme, détérioration ou vol, à l'extérieur du terrain ou dans l'école. Tout fait rapporté en ce sens par les autorités de la compétition pourra entraîner l'expulsion des personnes concernées et des poursuites.**

L'ÉCOLE FERMERA SES PORTES À 20H00.