

REGLEMENT TOURNOI 3 PROVINCES

Règlement Officiel du Tournoi des 3 Provinces de l'Etoile de Clisson

Football :

Début des premières rencontres à 9H : présentation des clubs obligatoire entre 7H45 et 8H30. Pour les clubs se déplaçant avec un arbitre officiel : être arrivé au complexe sportif du Val de Moine pour 8H15 derniers délais en présence de l'arbitre.

Règle n°1 : LES TERRAINS

- Lieux : Complexe sportif du Val de Moine - Clisson 44190
- Terrain de football à 11, 3 herbes + 1 synthétique :
Terrain A (Duret Immobilier) gazon synthétique.
Terrain B (Domaine de l'Épinay) gazon naturel devant salle de sport.
Terrain C (Garage Peugeot) gazon naturel avec grande tribune.
Terrain D (Auto Ecole Caillaud) gazon naturel avec piste.

Règle n°2 : LES JOUEURS

- 10 joueurs + 1 gardien - 5 remplaçants maximum par équipes (16 joueurs)
- Tous les joueurs doivent posséder une licence FFF sur la saison en cours dans leur club ou non.
- Chaque joueur ne doit pas changer de numéro tout au long de la compétition (élection du meilleur buteur, gardien)

Règle n°3 : DURÉE DE LA PARTIE

- 20 Minutes sans mi-temps (sauf finale : 2x10 minutes)

A noter : *L'arbitre du match sera le seul à pouvoir donner le coup de sifflet final, il jugera du temps additionnel ou non.*

Règle n°4: TENUES DES ÉQUIPES

- Chaque club doit venir muni de 2 jeux de maillots , en cas de couleurs similaires lors d'un match c'est le référent terrain qui lors du toss indiquera laquelle des 2 équipes doit s'équiper de sa seconde tenue.

Règle n°5: AVANT MATCH

- Lors de chaque rencontre les clubs devront se présenter au référent terrain 10 minutes avant le coup d'envoi. Celui-ci y réalisera le toss pour : équipement , engagement , terrain. Ainsi que la bonne préparation des équipes à l'entrée des joueurs.
- Dans le cas où une équipe ne se présente pas dans le temps imparti elle sera déclaré forfait (0-3)

Règle n°6: ENTRE MATCH

- Le laps de temps entre 2 rencontres sur un même terrain est de 5 minutes (si pas de temps additionnel) . Les équipes sortantes devront sortir par la seconde entrée de chaque terrain , pendant ce temps les 2 équipes entrantes se mettront en place après le protocole . L'arbitre fera débiter la rencontre seulement au moment où le référent terrain l'autorise.

Règle n°7: ARBITRAGE

- Centre = arbitres officiels
- Touche = arbitres fournis par le club organisateur.
- Police / Référent terrain = Fournis par le club organisateur (ont pour rôle de coordonner le bon déroulé des matchs : avant-match , après match , résultats etc...)

Règle n°8: FAUTES ET INCORRECTIONS

- 1er avertissement = carton jaune
- 2nd avertissement = carton rouge
- Carton rouge = Exclusion jusqu'à la fin du match . Retour possible match suivant.

Attention: En cas de comportement allant à l'encontre du respect , le comité directeur se réserve le droit d'exclure totalement un joueur ou éducateur du tournoi .

Règle n°9: DÉROULEMENT DU TOURNOI

Chaque club participe à 6 rencontres de 20 minutes sans mi-temps.

- Phase 1 :

6 groupes de 4 équipes sont constitués. A la fin de celui-ci un classement sera déterminé, les 1er et les 2 meilleurs 2nd seront reversés en Tournoi " Primaire" (1 à 8 places) .

Les 4 autres 2nd et les 4 meilleurs 3eme en Tournoi "Secondaire" (9 à 16 places) .

Enfin les 2 moins bons 3eme et tous les 4eme en Tournoi "Tertiaire" (17 à 24 places).

Réglementation du système de points en groupes

Victoire = 4 points

Nul avec buts = 2 points

Nul sans but (0-0) = 1 point

Défaite = 0 point

Forfait = -1 point

En cas d'égalité aux nombres de points :

- 1 : Goal average particulier (résultat de la rencontre opposant les 2 équipes égalité)
- 2 : Goal average général (différence de buts)
- 3 : Meilleure attaque (équipe ayant marqué le plus de but dans le groupe)
- 4 : Tirs au but (séance de 5 tireurs)

Réglementation pour le reversement en phase 2.

- 1 : Plus grand nombre de points
- 2 : Goal average général (différence de buts)
- 3 : Meilleure attaque (équipe ayant marqué le plus de but dans la matinée)
- 4 : Si 2 équipes encore égalité = Tirs au but (séance de 5 tireurs)
Si plus de 2 équipes = Tirage au sort

- ***Phase 2:***

Dans les 3 tournois (Primaire 1 à 8 / Secondaire 9 à 16 / Tertiaire 17 à 24) Aucun tirage au sort ne sera réalisé, les équipes sont placées en fonction de leurs classement, définition :

Primaire :

*1 = Meilleur premier / 2 = second premier / 3 = 3e premier / 4 = 4e premier / 5 = 5e premier /
6 = 6e premier / 7 = Meilleur second / 8 = 2e second.*

Secondaire :

*9 = 3e second / 10 = 4e second / 11 = 5e second / 12 = 6e second / 13 = 1er troisième / 14 =
2e troisième / 15 = 3e troisième / 16 = 4e troisième.*

Tertiaire :

*17 = 5e troisième / 18 = 6e troisième / 19 = 1er dernier / 20 = 2e dernier / 21 = 3e dernier /
22 = 4e dernier / 23 = 5e dernier / 24 = 6e dernier.*

ORDRE DE DÉPARTAGE :

- *1 : Plus grand nombre de points.*
- *2 : Goal average général (différence de buts).*
- *3 : Meilleure attaque (équipe ayant marqué le plus de but dans la matinée).*
- *4 : Si 2 équipes encore égalité = Tirs au but (séance de 5 tireurs) UNIQUEMENT POUR DÉPARTAGE ENTRE 2 TOURNOIS.*
Si plus de 2 équipes = Tirage au sort.

Pour les 3 tournois : Match à élimination directe, tirs au but en cas d'égalité (5 tireurs par équipes , les tirs au but auront lieu sur le stand de t.a.b).

Match de classement ensuite pour les équipes éliminées.

Règle n°10 : RESPONSABILITÉ ET RESPECT

- L'Etoile de Clisson Football décline toute responsabilité en cas de vols, accidents ou incidents pouvant survenir pendant la durée du tournoi et en dehors.
- Le fair-play, le respect (des adversaires, des arbitres, des bénévoles, des locaux mis à votre disposition) et de la convivialité seront les maîtres mots de cette journée.
Tous joueurs, éducateurs, dirigeants ou accompagnateurs ne respectant pas cet état d'esprit seront exclus du tournoi.

TOUTES LES RÉCOMPENSES SERONT DISTRIBUÉES UNIQUEMENT À LA FIN DU TOURNOI !

