



TIMING et REGLEMENT

VENDREDI 22 NOVEMBRE 2024 / HALLE DES SPORTS

Responsable : ROY Philippe

Tournoi loisir, bonne humeur obligatoire ! Aucun lot à gagner

Accessible uniquement aux étudiants et personnels, de l'Université et établissements conventionnés, ainsi qu'aux membres du staff

TIMING PREVISIONNEL : modifications possibles selon inscriptions finalisées

18H15	<ul style="list-style-type: none">Confirmation de la présence des équipes (par le capitaine) à l'entrée de la Halle Des SportsVérification cartes étudiants + chaussures non portées à l'extérieur et non marquantesBriefing et répartition des équipes par groupe et terrain
18H30 / 19H00	<ul style="list-style-type: none">Echauffement sur le terrain des matchs de groupe
19H00 / 21H30	<ul style="list-style-type: none">PHASE N° 1 : formule championnat où chaque équipe rencontre toutes les autres équipes de son groupe : matchs de 8 minutes (1 minute entre chaque match)<ul style="list-style-type: none">2 groupes filles3 groupes garçons
21H30 / 22H00	<ul style="list-style-type: none">PAUSE et COLLATION
22H00 / 23H30	<ul style="list-style-type: none">PHASE N° 2 : formule coupe à élimination directe<ul style="list-style-type: none">1 tableau féminin1 tableau masculinmatchs de 8 minutes
23H45 / 0H15	<ul style="list-style-type: none">Annonce des résultats, remise des tee-shirts pour chaque participant-e et rangements

REGLEMENT

- Organisation de 2 tournois distincts : un tournoi FILLES et un tournoi GARCONS ; match en 5 X 5 sur terrain de HB
- Engagement équipes : au minimum 5 personnes ; au maximum 7 personnes
- Nombre maximum d'équipes : 8 équipes filles et 12 équipes garçons inscrites totalement (fiche remplie + frais inscription)
- Tournoi organisé en 2 phases :
 - Phase 1 : formule championnat en groupes (nombre d'équipes par groupe : selon nombre total d'équipes engagées)
 - Victoire = 4 points, égalité = 2 points, défaite = 1 point
 - Si égalité entre 2 équipes à la fin des matchs de groupe :
 - Nombre et nature des cartons reçus par les 2 équipes
 - Prise en compte du résultat dans la confrontation directe entre ces deux équipes ;
 - Si toujours égalité : goal-average général puis nombre de buts marqués
 - Si toujours égalité : tirage au sort.
 - Phase 2 : formule coupe (à élimination directe)
 - Si égalité à la fin du temps réglementaire :
 - Si une équipe a eu un carton (blanc, jaune ou rouge) : elle est déclarée perdante
 - Si ce n'est pas le cas : épreuve « tir coupelle » (sec)
- Obligatoirement : pour les 2 phases
 - Matchs au temps : 8 minutes pour tous les matchs de la nuit.
 - Début de match : engagement au centre du terrain par équipe qui a gagné le tirage au sort
 - Touches : au pied (ballon arrêté à l'endroit où il est sorti) avec adversaires à 2 mètres minimum
 - Corners au pied : adversaires à 2 mètres minimum
 - Coup de pied de but : relance à la main ou au pied du gardien de but
 - But marqué : engagement au centre du terrain
 - Gardien de but : peut utiliser les mains dans toute la surface des 6 mètres (arc de cercle)
 - Remplacement : à tout moment mais au centre du terrain (« zone de remplacement ») et avec obligation pour le remplaçant de ne pénétrer sur le terrain qu'après que le remplacé ne soit sorti du terrain
 - Tacle et jeu au sol interdits (obligation d'être toujours sur ses deux pieds), pas de hors-jeu, passe en retrait au gardien autorisée (mais dans ce cas-là, le gardien joue au pied => si GB prend le ballon dans les mains : CFI depuis l'endroit où la passe a été faite)
 - Tous les coups francs sont indirects avec adversaires à 2 mètres minimum
 - Pas le droit de marquer directement sur engagements, touches ou relances du gardien
 - CARTONS : après n'importe quel carton (blanc, jaune ou rouge), l'équipe joue à un joueur de moins jusqu'à la fin du match
 - Blanc : pour contestation arbitre => le joueur averti peut rejouer le match suivant
 - Jaune : excès d'engagement physique ou comportement désagréable ou triche délibérée => le joueur purge un match de suspension
 - Rouge : comportement physique ou verbal violent => exclusion du joueur (qui doit quitter la HDS et ne peut donc plus jouer)
- Le match se termine au coup de sifflet (pour que le but soit accordé, il faut que le ballon ait entièrement franchi la ligne du but adverse au coup de sifflet)
- Arbitrage par membres du staff