

Règlement Tournoi Quds09

Mis à jour : 12 mai 2009

* Ce règlement ne contient que les points très importants dans le tournoi 09. Pour plus d'information référer vous au règlement complémentaire sur notre site

- * Les matchs durent 20 min - sans arrêt de jeu
 - sans changement de terrain
- * Chaque équipe se compose sur le terrain de 7 joueurs plus un gardien.
Et 6 joueurs en minimum.
- * Le changement est illimité et se fait lors de l'arrêt du jeu.
- * Un joueur ne peut pas jouer en 2 équipes différentes dans le tournoi.
- * Deux équipes par poule passent au ¼ de finale.
- * Les points obtenus par match joué seront :
 - 3 points pour l'équipe gagnante
 - 1 point pour match nul.
 - 0 point pour l'équipe perdante.
- * Il n'y a pas de prolongation pendant les phases de classement.
- * Pendant les phases finales et en cas de nul, il y aura des tirs au but (5 tirs au but par équipe).
- * En cas d'égalité en groupe, alors goal à virage et considéré, et si égalité dans la différence des buts marqués et encaissés, alors celui qui a marqué plus, si toujours égalité il y aura tirage au sort.
- * Un joueur obtient un carton rouge ou deux cartons jaunes en un seul match, quitte le match et quitte le tournoi...
- * Chaque carton jaune sera supprimé au prochain match.
- * A part le capitaine d'équipe aucun joueur n'a le droit de discuter avec l'arbitre, les organisateurs ou la direction.
- * Le début et la fin des matchs se font par signal du comité d'organisation du tournoi dans les matchs de qualification dès le 1/4 finale c'est l'arbitre qui désigne la fin des matchs.
- * Aucun changement entre le gardien de but et un joueur à l'intérieur du terrain. Le gardien ne peut faire que gardien sauf au prochain match.
- * La touche se fait à la main et le corner par pied.
- * Il n'y a pas de système d'hors-jeu dans le tournoi.
- * Chaque équipe doit être sur le terrain 3 min avant le sifflet de lancement du match par l'arbitre ou autre.

Comité QudsSport 2009

Règlement pour les arbitres:

- **1 ère règle: l'arbitre a toujours raison.**
- **2ème règle: si l'arbitre a tort se référer à la première règle.**

Décisions de l'arbitre :

Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel. L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci est incorrecte ou, à sa discrétion, suite à un avis d'un arbitre assistant, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris.

Compétences et obligations de l'arbitre:

L'arbitre doit :

- Veiller à l'application des Lois du Jeu,
- assurer le contrôle du match en collaboration avec les arbitres assistants et, le cas échéant, avec le quatrième officiel.
- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement, à sa discrétion, à chaque infraction aux Lois.
- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement en raison de l'interférence d'événements extérieurs, quels qu'ils soient.
- arrêter le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé et s'assurer que le joueur est porté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne pourra retourner sur le terrain de jeu qu'une fois que le match aura repris.
- laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ait cessé d'être en jeu, si à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé.
- laisser le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage, et sanctionner la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas,
- sanctionner la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes,
- prendre des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. L'arbitre n'est pas tenu de réagir immédiatement, mais doit le faire lors de la prochaine interruption de jeu,
- prendre des mesures à l'encontre des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement

responsable et, à sa discrétion, expulser ceux-ci du terrain de jeu et de ses abords immédiats,

- intervenir sur indication des arbitres assistants en ce qui concerne les incidents qu'il n'a pas pu constater lui-même,
- faire en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu,
- donner le signal de la reprise du match après une interruption du jeu,
- Le remplacement d'un joueur par un remplaçant doit se conformer à la procédure suivante :

Joueurs :

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 8 joueurs au maximum, dont l'un sera le gardien de but. Aucun match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de six joueurs (ex après sanctions ou blessures). L'équipe manquante perd son match (3-0)

Procédure de remplacement :

- Le remplacement d'un joueur par un remplaçant doit se conformer à la procédure suivante :
- L'arbitre doit être informé préalablement de chaque remplacement envisagé,
- Le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'après la sortie du joueur qu'il doit remplacer et après y avoir été invité par un signe de l'arbitre,
- Le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'au niveau de la ligne médiane et pendant un arrêt du jeu,
- Un joueur qui a été remplacé peut participer au match en revenant.
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non.

Durée du match :

Le match dure 20 minutes sans changement de coté.

La mi-temps :

Les joueurs n'ont pas droit à une pause. En finale ils changent directement de coté.

Récupération des arrêts de jeu :

Il n'y a pas de temps additionnel dans les matchs éliminatoires. Le match dure 20 mn. L'arbitre peut prendre une décision différente s'il juge nécessaire.

A partir du 1/4 finale, l'arbitre peut prolonger pour récupérer le temps perdu occasionné par :

- les remplacements,
- l'examen des blessures des joueurs,
- le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu,
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément,
- toute autre cause,
- la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre et ne doit pas en tout cas dépasser 3 minutes par mi-temps.

Exécution de la rentrée de touche :

Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :

- faire face au terrain,
- avoir au moins partiellement les deux pieds soit sur la ligne de touche soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne,
- tenir le ballon des deux mains,
- lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête.

L'exécutant ne doit pas jouer à nouveau le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il a pénétré sur le terrain de jeu.

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

L'arbitre décide du genre du coup franc.

Fautes et comportement antisportif:

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre commet, par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des six fautes suivantes :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
- faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire
- sauter sur un adversaire
- charger un adversaire
- frapper ou essayer de frapper un adversaire
- bousculer un adversaire.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des quatre fautes suivantes :

- tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
- tenir un adversaire
- cracher sur un adversaire
- si contestation, le coup franc est avancé de 10 mètres. Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Fautes passibles d'avertissement :

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des sept fautes suivantes:

- il se rend coupable d'un comportement antisportif,
- il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes,
- il enfreint avec persistance les Lois du Jeu,
- il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre,
- il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre
- il fait une main volontaire

Fautes passibles d'exclusion :

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand il commet l'une des huit fautes suivantes :

- il se rend coupable d'une faute grossière
- il se rend coupable d'un acte de brutalité
- il crache sur un adversaire ou sur toute autre Personne
- il empêche un adversaire de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation
- il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
- il reçoit un second avertissement au cours du même match.

Un joueur exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique. Il ne peut plus jouer au tournoi.

Hors jeu :

Les règles d'hors-jeu ne sont pas appliquées.