



Règlement Général

18 et 19 février 2012
Parc des Expositions d'Albi - Le Séquestre
Plus grand tournoi de futsal en France
Catégorie U11 (joueurs nés en 2001 et 2002)

Site web : <http://tournoi.mygalefoot.com>
Contact : tournoi@mygalefoot.com
Organisé par La Mygale Le Séquestre



1.	Généralité et engagement des équipes	2
1.1.	Date et lieu du tournoi	2
1.2.	Conditions d'engagement	2
1.3.	Frais d'engagement	2
1.4.	Composition des équipes et qualification des joueurs	3
1.5.	Assurance et responsabilité	3
1.6.	Désistement	3
1.7.	Entrée et parking	3
1.8.	Lots	3
1.9.	Cas non prévus	4
1.10.	Site web	4
2.	Hébergement et restauration	4
2.1.	Restauration	4
2.2.	Hébergement	4
3.	Formule du tournoi et classement	5
3.1.	Horaires	5
3.2.	Format du tournoi	5
3.2.1.	1 ^{er} tour (samedi matin)	5
3.2.2.	2 ^{ème} tour (samedi après-midi)	6
3.2.3.	3 ^{ème} tour (dimanche matin)	7
3.2.4.	Phases finales (dimanche après-midi)	7
3.3.	Durée des matchs et coup d'envoi	8
3.4.	Classement des équipes dans une poule	8
3.5.	Classement général des équipes	8
4.	Terrain et règles du jeu	9
4.1.	Terrain, buts et ballon	9
4.2.	Équipement	10
4.3.	Lois du jeu adaptées au futsal	10
4.4.	Arbitrage	10





1. Généralité et engagement des équipes

1.1. Date et lieu du tournoi

Le club de La Mygale Le Séquestre organise la 22^{ème} édition du Challenge Cabièces ELA le week-end du **18 et 19 février 2012**. Il se déroule intégralement en salle dans les deux halls du Parc des Expositions d'Albi (Tarn/France) sur moquette.

1.2. Conditions d'engagement

Chaque club de football ne peut engager dans un premier temps qu'une seule équipe au maximum. Cependant, certains clubs pourront être autorisés à engager une équipe 2 s'il reste des places vacantes. Une équipe 2 ne pourra pas néanmoins accéder au tour suivant que si l'équipe 1 du même club n'est pas encore rentrée dans la compétition.

Une inscription n'est définitive que lorsque le règlement intégral des frais d'engagement est reçu par l'organisation. **La date limite d'inscription est fixée au samedi 24 décembre 2011** (le cachet de la Poste faisant foi).

L'organisation se réserve le droit de déterminer les équipes invitées à participer au tournoi et le tour où elles rentrent dans le tournoi en fonction notamment de critères sportifs et géographiques.

Tour	Nombre d'équipes débutant ce tour
1 ^{er} tour	40 équipes
2 ^{ème} tour	32 équipes
3 ^{ème} tour	24 équipes
Total	96 équipes

Les clubs ont l'obligation de présenter leur équipe la plus compétitive. En cas de manquement à cette règle, le comité d'organisation se réserve le droit d'exclure le club pour l'édition prochaine. Il n'y a pas d'obligations particulières concernant la seconde équipe engagée.

1.3. Frais d'engagement

Les frais d'engagement correspondent à l'inscription d'une équipe. Chaque équipe est composée de 8 joueurs et de 2 accompagnateurs.

Les frais d'engagement sont déterminés en fonction du tour où l'équipe est éliminée quelque soit le tour où elle débute la compétition. Ils prennent en compte les coûts élevés que demande l'organisation d'un tournoi en salle de cette envergure.

Pour les équipes participant au 3^{ème} tour, les frais comprennent 10 repas pour le dimanche midi.

Tour d'élimination	Frais d'engagement
1 ^{er} tour	30€
2 ^{ème} tour	60€
3 ^{ème} tour	200€ (avec 10 repas)





1.4. Composition des équipes et qualification des joueurs

Chaque équipe doit être composée de 8 joueurs et encadrée par 2 éducateurs.

Les joueurs doivent être régulièrement licenciés dans une fédération affiliée à la FIFA. Le tournoi est réservé à la catégorie U11 telle que définie par la fédération française de football. Les enfants autorisés à participer au tournoi sont donc :

- les garçons nés en 2001 et 2002
- les filles nées en 2000, 2001 et 2002

Un certificat médical de non contre-indication à la pratique du football devra être présenté en début de tournoi. Celui-ci pourra être celui présent au verso de la licence.

Les joueurs devront être régulièrement licenciés dans le club inscrit au tournoi. A défaut, un accord écrit du club auquel le joueur est licencié lui permettant de participer avec le club inscrit au tournoi devra être présenté en début de tournoi. L'accord écrit des parents est également exigé.

Pour des raisons d'équité sportive, aucune dérogation sur le nombre de joueurs ne sera accordée. Un joueur ne pourra jouer qu'avec une seule équipe lors du week-end du tournoi. Les licences accompagnées de la fiche d'enregistrement de l'équipe seront déposées au podium avant de commencer la compétition. Elles seront restituées lors de la remise des récompenses.

Toute fraude sur la qualification ou l'identité d'un joueur entraînera la perte par pénalité des matchs auxquels il aura participé sur le score de 3 buts à 0.

1.5. Assurance et responsabilité

Tous les participants (joueurs, éducateurs, dirigeants, accompagnateurs) doivent être assurés. Les organisateurs déclinent toute responsabilité quant aux accidents ou blessures relatifs à toute personne présente le week-end du tournoi, et quant aux objets perdus ou volés.

1.6. Désistement

En cas de désistement d'une équipe, les frais d'engagement et de restauration seront remboursés uniquement si le désistement est déclaré au plus tard 21 jours calendaires avant le début du tournoi.

Dans tous les cas, les frais d'hébergement ne seront pas remboursés.

1.7. Entrée et parking

L'entrée du tournoi est gratuite le samedi. Le prix de l'entrée est fixé à 5€ pour toute la journée du dimanche pour toutes les personnes ne faisant pas partie de l'équipe inscrite (8 joueurs et 2 éducateurs).

Le parking est gratuit dans l'enceinte du Parc des Expositions dans la limite des places disponibles. D'autres places de stationnement gratuites sont disponibles à proximité.

1.8. Lots

Toutes les équipes sont récompensées.





Le bouclier remis au vainqueur de Challenge Cabieces ELA devra être remis en jeu lors de l'édition suivante. En conséquence, après l'avoir conservé pendant une année, le club vainqueur le restituera au plus tard le samedi du début du tournoi. Un trophée représentant le bouclier lui reste définitivement acquis.

1.9. Cas non prévus

Le comité d'organisation se donne le droit de déroger à ce règlement lorsque la situation le demande. De même, il prendra des décisions au sujet de toutes les questions non prévues au règlement ainsi que pour tous les cas de force majeure. Ses décisions sont définitives, contraignantes et sans appel.

1.10. Site web

Toutes les informations relatives au tournoi sont consultables sur le site web du tournoi à l'adresse suivante : <http://tournoi.mygalefoot.com>.

Pendant le week-end du tournoi, l'ensemble des résultats peuvent être consultés en direct sur ce site.

2. Hébergement et restauration

2.1. Restauration

Des buvettes permettent de se restaurer tout au long du week-end (sandwichs, frites, boissons, etc.) dans l'enceinte même du Parc des Expositions.

Des repas complets sont aussi proposés le dimanche midi uniquement. Il est accessible à tous (joueurs, éducateurs, accompagnateurs, etc.). La réservation est obligatoire au plus tard une semaine avant le tournoi.

Le repas du dimanche est compris (et obligatoire) dans les frais d'engagement des équipes participant au 3^{ème} tour. Un accès prioritaire leur est réservé au restaurant.

2.2. Hébergement

L'organisation propose une solution d'hébergement pour la nuit du samedi au dimanche prioritairement aux équipes venant de loin. L'hébergement se fait dans la structure du parc de loisirs de Cap'Découverte. Elle comprend les petits-déjeuners du dimanche matin.

Le tarif de la solution d'hébergement est de 150€ pour une équipe composée au maximum de 8 joueurs et de 2 éducateurs. Le nombre d'équipes hébergées étant limité, l'organisation se réserve le droit de refuser des demandes d'hébergement.

Il existe également à proximité du lieu du tournoi de nombreux hôtels pouvant répondre aux problèmes d'hébergement des accompagnateurs supplémentaires ou des équipes qui n'auraient pas pu être hébergées par la solution d'hébergement proposée par l'organisation.





3. Formule du tournoi et classement

3.1. Horaires

L'organisation apporte une attention particulière au respect strict des horaires. Une équipe absente du terrain à l'heure du début de son match aura match perdu par forfait sauf raison exceptionnelle laissée à l'appréciation de l'organisation.

Principaux horaires du samedi :

- 8H20 : accueil des équipes du 1^{er} tour
- 9H précise : début des matchs du 1^{er} tour
- 12H08 : fin des matchs du 1^{er} tour et remise des récompenses
- 13H20 : accueil des équipes du 2^{ème} tour
- 14H précise : début des matchs du 2^{ème} tour
- 18H32 : fin des matchs du 2^{ème} tour et remise des récompenses
- 19H : pot de l'amitié

Principaux horaires du dimanche :

- 8H20 : accueil des équipes du 3^{ème} tour
- 9H précise : début des matchs du 3^{ème} tour
- 12H37 : fin des matchs du 3^{ème} tour
- 13H30 précise : début des matchs des phases finales
- 16H30 : finale
- 17H15 : podium et remise des récompenses
- 17H45 : fin du tournoi

3.2. Format du tournoi

Le tournoi se déroule en 4 phases. Les 3 premières sont des tours de poule et la dernière est une phase à élimination directe.

3.2.1. 1^{er} tour (samedi matin)

40 équipes sont réparties en 8 poules de 5 équipes qui se rencontrent chacune une fois selon le principe d'un mini-championnat. Les **2 premiers de chaque poule sont qualifiés** pour le 2^{ème} tour et seront dans la même poule lors du tour suivant. Les équipes classées de la 3^{ème} à la 5^{ème} place dans chacune des poules sont éliminées. Il n'y a pas de matchs de classement.

Si une équipe classée dans les 2 premiers ne peut pas être qualifiée pour le tour suivant en raison de la présence d'une autre équipe du même club, le suivant au classement dans la même poule est repêché.





Poule Q	5 équipes
Poule R	5 équipes
Poule S	5 équipes
Poule T	5 équipes
Poule U	5 équipes
Poule V	5 équipes
Poule W	5 équipes
Poule X	5 équipes

Note importante : Bien qu'elles soient dans la même poule lors du 2^{ème} tour, les 2 équipes qualifiées d'une poule ne se rejoueront pas : le résultat du match les ayant opposées lors du 1^{er} tour sera conservé pour le classement de leur poule du 2^{ème} tour.

3.2.2. 2^{ème} tour (samedi après-midi)

48 équipes dont les 10 équipes issues du 1^{er} tour sont réparties en 8 poules de 6 équipes qui se rencontrent chacune une fois selon le principe d'un mini-championnat. Cependant les 2 équipes qui ont déjà été opposées lors du 1^{er} tour ne se rejouent pas : le résultat du match du 1^{er} tour les ayant opposées est conservé pour le 2^{ème} tour. **Les 3 premiers de chaque poule sont qualifiés** pour le 3^{ème} tour et seront dans la même poule lors du tour suivant. Les équipes classées de la 4^{ème} à la 6^{ème} place sont éliminées. Il n'y a pas de matchs de classement.

Si une équipe classée dans les 3 premiers ne peut pas être qualifiée pour le tour suivant en raison de la présence d'une autre équipe du même club, le suivant au classement dans la même poule est repêché.

Poule I	4 équipes + Q1 et Q2
Poule J	4 équipes + R1 et R2
Poule K	4 équipes + S1 et S2
Poule L	4 équipes + T1 et T2
Poule M	4 équipes + U1 et U2
Poule N	4 équipes + V1 et V2
Poule O	4 équipes + W1 et W2
Poule P	4 équipes + X1 et X2

Note importante : Bien qu'elles soient dans la même poule lors du 3^{ème} tour, les 3 équipes qualifiées d'une poule ne se rejoueront pas : le résultat du match les ayant opposées lors du 1^{er} ou du 2^{ème} tour sera conservé pour le classement de leur poule du 3^{ème} tour.





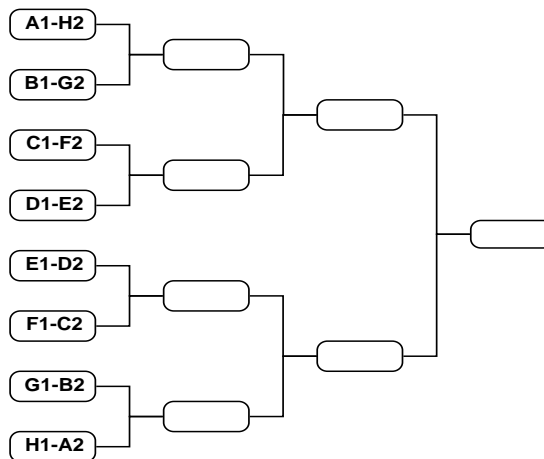
3.2.3. 3^{ème} tour (dimanche matin)

48 équipes dont les 24 équipes issues du 2^{ème} tour sont réparties en 8 poules de 6 équipes qui se rencontrent selon le principe d'un mini-championnat. Cependant les 3 équipes qui ont déjà été opposées lors du 1^{er} ou du 2^{ème} tour ne se rejouent pas : le résultat des matchs du 1^{er} ou du 2^{ème} tour les ayant opposées sont conservés pour le 3^{ème} tour. Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés pour les 1/8 de finale du tournoi. Les équipes classées de la 3^{ème} à la 6^{ème} place joueront des matchs de classement pour déterminer le meilleur 3^{ème}, 4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} de poule.

Poule A	3 équipes + I1, I2 et I3
Poule B	3 équipes + J1, J2 et J3
Poule C	3 équipes + K1, K2 et K3
Poule D	3 équipes + L1, L2 et L3
Poule E	3 équipes + M1, M2 et M3
Poule F	3 équipes + N1, N2 et N3
Poule G	3 équipes + O1, O2 et O3
Poule H	3 équipes + P1, P2 et P3

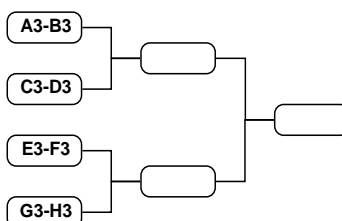
3.2.4. Phases finales (dimanche après-midi)

Les équipes classées dans les 2 premiers de chaque poule jouent des 1/8 de finale, 1/4 de finale, demi-finales et finale. Les perdants disputent des matchs de classement.



Les équipes classées 3^{ème} dans leur poule disputent des 1/4 de finale, demi-finales et finale pour déterminer le meilleur 3^{ème} de poule. Les perdants sont éliminés et ne disputent pas d'autres matchs de classement.





De la même manière, les équipes classées 4^{ème} de leur poule déterminent la meilleure d'entre-elles. Les 5^{èmes} de poule, puis les 6^{èmes} de poule font de même.

3.3. Durée des matchs et coup d'envoi

Un tirage au sort est effectué par l'arbitre pour déterminer quelle équipe engage le jeu.

Les matchs de poule durent 8 minutes sans mi-temps quelque soit le tour.

Les matchs des phases finales durent 10 minutes sans mi-temps. La finale fait exception et se dispute en deux périodes de 6 minutes avec changement de côté à la mi-temps. En cas d'égalité, une séance de tirs au but à mort subite directe a lieu sans prolongation préalable.

3.4. Classement des équipes dans une poule

Les équipes sont classées au sein d'une même poule suivant les critères ci-dessous :

1. plus grand nombre de points
2. plus grand nombre de points dans les confrontations directes
3. meilleure différence de buts générale
4. plus grand nombre de buts marqués
5. plus grande distance d'après mappy.fr entre le siège du club et le Parc des Expositions d'Albi
6. tirage au sort

Le barème des points est le suivant :

- victoire : 3 points
- match nul : 1 point
- défaite : 0 point
- pénalité, forfait ou retard : -1 point (défaite par 3 buts à 0)

3.5. Classement général des équipes

Les 16 premières équipes sont classées en fonction des matchs de classement disputés lors de la phase finale le dimanche après-midi.

Pour classer les autres équipes (y compris les équipes éliminées lors des 2 premiers tours), on tient compte d'abord des matchs de classement s'il y en a, puis de la place dans la poule et ensuite des critères de classement dans une poule.



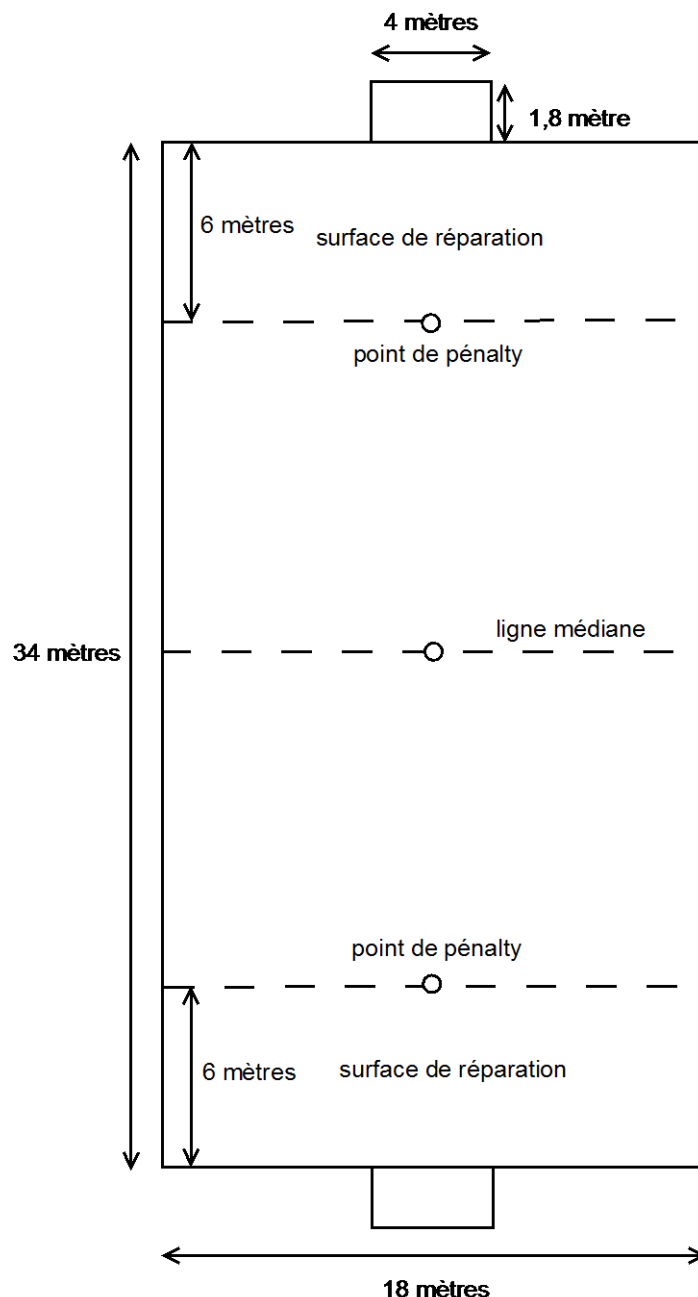


4. Terrain et règles du jeu

4.1. Terrain, buts et ballon

Les matchs se déroulent sur des terrains en salle recouverts de moquette. Leur dimension est de 34 mètres sur 18 mètres. La largeur des buts est 4 mètres et la hauteur est 1,8 mètre. La surface de réparation est matérialisée par une ligne parallèle à la ligne de sortie de but située à 6 mètres. Le point de pénalty est situé au milieu de cette ligne.

Les remplacements s'effectuent à tout moment (sans attendre un arrêt de jeu) par une tape dans la main au niveau de la ligne médiane entre le remplacé et le remplaçant.





Une équipe est composée de 5 joueurs dont un gardien de but et de 3 remplaçants. Une équipe doit présenter au moins 4 joueurs au coup d'envoi pour débiter le match.

Le ballon est un ballon spécifique au futsal de taille 4. Il est fourni par l'organisation.

4.2. Équipement

Les joueurs doivent obligatoirement être équipés de protège-tibias et de baskets (ou tennis). Les crampons vissés ou moulés sont strictement interdits.

Chaque équipe doit se présenter avec deux jeux de maillots distincts. En cas de similitude entre les maillots de deux équipes, l'équipe la plus proche du Séquestre change de maillots.

4.3. Lois du jeu adaptées au futsal

Les matchs se déroulent suivant les règles du futsal adaptées à la catégorie U11.

Les fautes et incorrections sont celles du football à 11 auxquelles s'ajoutent l'interdiction totale des tacles et des charges. (même réguliers).

Les sorties de but sont jouées obligatoirement à la main par le gardien.

Le gardien a le droit de se saisir du ballon à la main suite à une passe d'un coéquipier.

Les touches se jouent au pied au niveau de la sortie du ballon avec les adversaires à 3 mètres minimum. Il est interdit de marquer directement sur une touche ou sur un coup d'envoi : une touche ou un coup d'envoi rentrant dans le but sans être touché par un autre joueur donnera une sortie de but ou un corner.

Les corners se jouent avec les adversaires à 5 mètres.

Tous les coup-francs sont directs avec les adversaires à 5 mètres.

Il n'y a pas de hors-jeu.

En cas de faute dans la surface de réparation, un coup de pied de réparation (pénalty) est sifflé. Il est tiré depuis le point de pénalty avec tous les joueurs autres que le tireur derrière le ballon et à 5 mètres au minimum. Le gardien est sur sa ligne de but.

En cas de faute grave, un joueur peut être exclu pendant 2 minutes. Son équipe jouera alors à un joueur de moins.

4.4. Arbitrage

L'arbitrage est assuré par des arbitres officiels. Ils sont supervisés par un juge-arbitre.

Comme c'est la pratique officielle pour le futsal, les matchs seront arbitrés par deux arbitres. Un arbitre se déplacera le long de chacune des lignes de touche. Il ne rentrera sur le terrain que de façon exceptionnelle.

