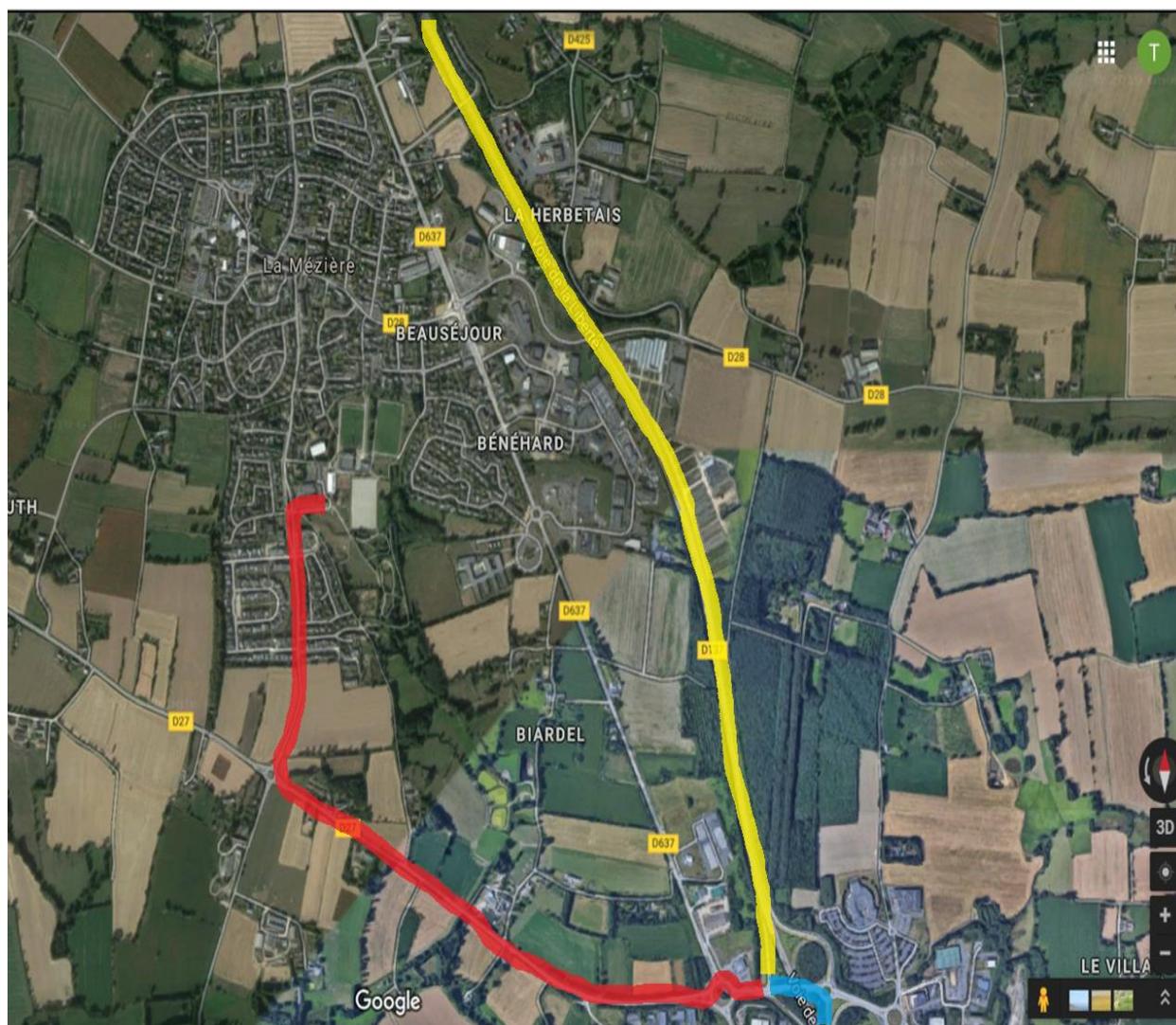


# Le complexe F. Mitterrand de La Mézière

## Comment rejoindre le complexe sportif ?

- En arrivant de RENNES et St Malo :
  - Prendre la D137 (Axe Rennes – St Malo)
  - Sortir à la sortie CAP MALO direction La Mézière, prendre à gauche au rond point direction La Mézière
  - Au rond Point de Montgerval, prendre tout droit, la D27, direction Gévezé
  - Après 800 mètres, prendre à droite au rond point direction La Mézière
  - Tourner à la 5<sup>ème</sup> à droite pour se garer sur le parking du complexe

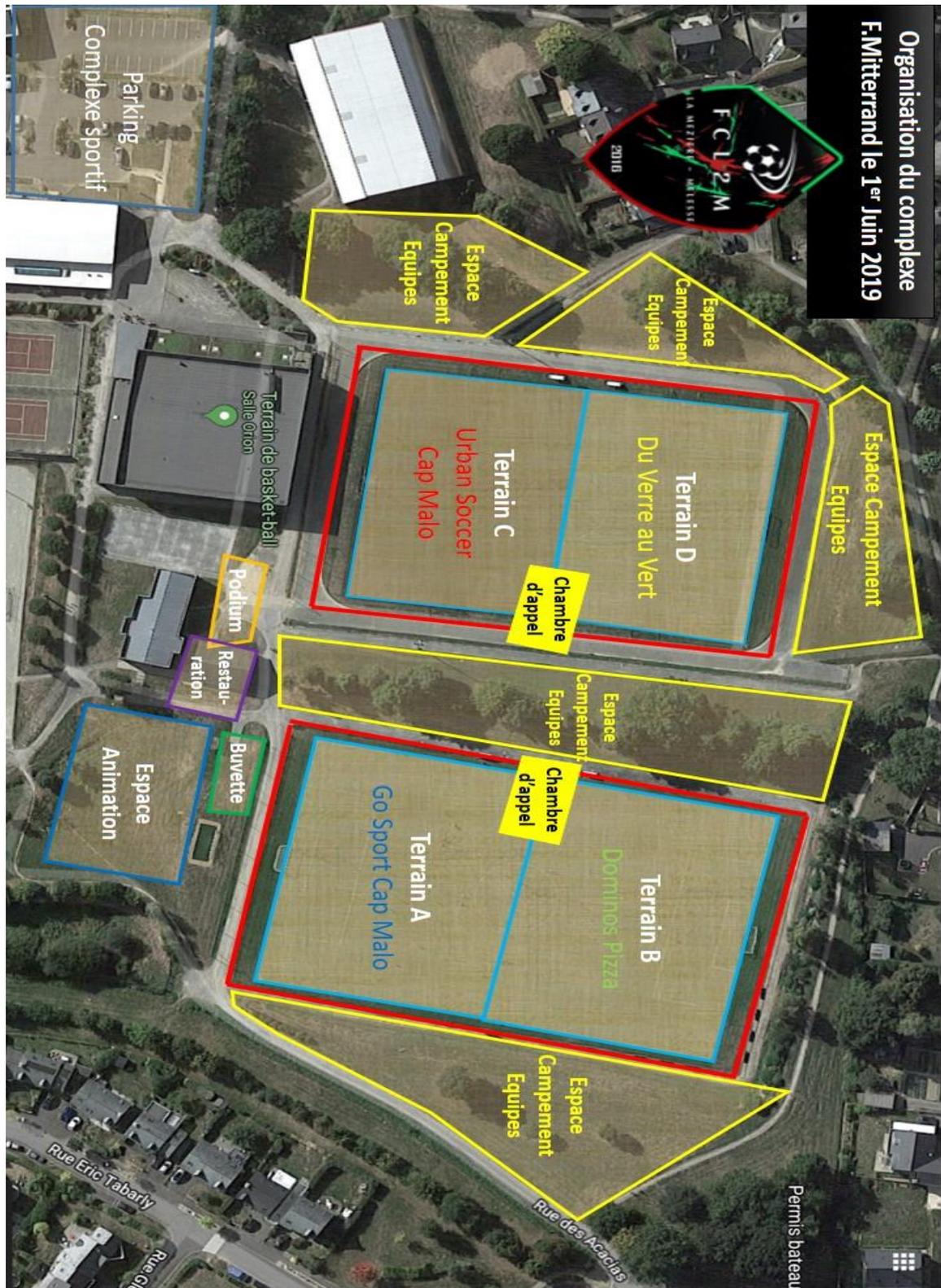


- En arrivant de Rennes
- En arrivant de St Malo
- Route pour rejoindre le parking du complexe sportif

## L'utilisation de l'espace sur la journée du 1<sup>er</sup> Juin

Merci de bien vouloir respecter les espaces de campement, de veillez à respecter les lieux et les installations afin que nous puissions passer une agréable journée.

**RAPPEL :** Pendant le tournoi, les 4 terrains de foot ne sont accessibles seulement aux 10 joueurs (+2 dirigeants) de chaque équipe en compétition (en fonction de l'horaire prévu sur le planning) par le biais des chambres d'appels (5 minutes avant le coup d'envoi). Les parents, supporters, et membres des équipes n'étant pas en compétition sont invités à ne pas dépasser la ligne rouge indiquée sur le plan ci-dessous. Merci de votre compréhension.



# Règlement du tournoi

## Avant le tournoi (9 :00 – 10 :00) :

- Merci de **vous présenter dès 9 :00 au podium** afin de valider votre participation au tournoi.
- Installez votre « camp de base » sur les espaces de campement prévus sur le plan du site

## Avant-Match

- En fonction du planning, vous devez présenter votre équipe 5 minutes avant l'heure indiquée dans les « **chambres d'appel** » du terrain.
- **L'entrée sur le terrain ne s'opère qu'avec l'accord de l'arbitre** de la rencontre, à la fin de la rencontre précédente
- Pour déterminer l'équipe qui engage le match, un « **pile ou face** » sera opéré dans la chambre d'appel
- Si l'arbitre estime que des chasubles sont nécessaires pour jouer la rencontre, l'équipe ayant gagné le coup d'envoi sera dans l'obligation d'enfiler des chasubles (à redonner obligatoirement à l'arbitre au coup de sifflet final)
- **Seuls les 10 joueurs de chaque équipe + 2 dirigeants sont autorisés à se rendre sur l'espace vert**

## Après-Match

- Une fois le coup de sifflet final de l'arbitre, les joueurs sur le terrain sont dans l'obligation de quitter rapidement le terrain où vous le souhaitez, mais pas par la chambre d'appel.
- Si une équipe s'est vue mettre des chasubles, ils sont obligatoirement à redonner à l'arbitre de la rencontre
- Reposez-vous dans les espaces de campement du site et/ou venez participer aux animations, vous désaltérer, vous restaurer dans les espaces prévus à cet effet

## Le règlement d'une rencontre

- **L'entrée des joueurs se fait obligatoirement par la chambre d'appel** (5 minutes avant le coup d'envoi) : **10 joueurs + 2 dirigeants maximum**
- **Le coup d'envoi sera donné au coup de sifflet du podium** (les 4 terrains démarrent en même temps)
- Un 2<sup>ème</sup> coup de sifflet sera donné par le podium mais **le match se terminera au coup de sifflet de l'arbitre**
- Chaque rencontre dure **8 minutes** (minimum)
- Chaque équipe doit présenter des équipes de **8 joueurs sur le terrain** (maximum 2 joueurs sur le banc de touche)
- **Tous les engagements s'effectuent au milieu du terrain**
- **Les remplacements ne peuvent s'opérer que lors d'un arrêt de jeu** (sans forcément passer par l'arbitre) → L'arbitre se réserve le droit d'avertir l'équipe ne respectant pas cette règle (sanction - 1 but ou + 1 but)
- **Les touches s'effectuent à la main**
- Toute faute dans la surface, ou grosse faute, ou faute d'anti-jeu, ou mauvais comportement sera sanctionné d'un penalty
- Toutes les autres fautes seront sanctionnées d'un coup-franc. **Tous les coups francs sont directs**
- **Il n'y a pas de hors-jeux**

## Les qualifications, comment cela se passe ?

### Répartition des points

- Victoire = 4 points
- Match nul avec buts = 2 points
- Match nul sans but = 1 point
- Défaite = 0 point
- Forfait = - 1 point

## Classement

- En cas d'égalité au niveau du nombre de point, nous donnons les avantages suivant (dans l'ordre de priorité) :
  - 1. Résultat du match opposant les adversaires directs
  - 2. Nombre de buts marqué sur le championnat
  - 3. Différence de buts sur le championnat
  - 4. Séance de tirs au but (3 TAB par équipe)

### Mini championnat de qualification (10 :00 → 13 :00)

- Chaque équipe se verra attribuer une place dans un des **6 groupes** de sa catégorie (détermination des équipes par tirage au sort) → Groupes de 4 équipes
- De 10 :00 à 13 :00, les matchs de qualifications ont lieu sur les 4 terrains → **Chaque équipe effectue 3 matchs** de mini-championnat pour déterminer sa participation au tournoi « Champion's League » ou sa participation au tournoi « Europa League »
- Les équipes ayant terminées **1<sup>er</sup> et 2<sup>nd</sup> de leur groupe participeront au tournoi « Champion's League », les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> de chaque groupe participeront au tournoi « Europa League »**

### Tournois « Champion's League » et « Europa League » (13 :30 → 15 :30)

- A la fin du mini championnat de qualification, chaque équipe est redirigée vers un « nouveau tournoi » (cf. Planning)
- Ce nouveau tournoi débute par un **mini-championnat de 3 équipes**
- Les équipes finissant **1<sup>ères</sup> et 2<sup>nd</sup> du tournoi seront qualifiées pour la phase à élimination directe**
- Les équipes terminant **3<sup>ème</sup> seront quant à elles éliminées** de toutes les compétitions mais conviées à suivre la fin des tournois à l'espace animation ou sur les bords des terrains

### Phase à élimination directe (15 :50 → 17 :50)

- Les équipes encore qualifiées seront inscrites sur le tableau final
- En cas d'égalité à la fin du match, une séance de TAB sera effectuée sur le terrain. 3 TAB de chaque côté (+ mort subite)
- Les 4 finales se dérouleront sur des matchs de 2 x 5 minutes

**Bon tournoi à toutes & à tous**

**Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de vol, d'incident matériel ou corporel se de produisant dans l'enceinte sportive du FC La Mézière Melesse**