



RÈGLEMENT SOCCER RSM 2010

Le règlement de Soccer pour l'évènement RSM 2010 a été construit suivant ceux des éditions précédentes. Toutefois, des changements ont été apportés pour l'amélioration des évènements RSM.

1. Code de conduite

Le fair-play devra être manifesté par chaque équipe en se montrant disciplinée, ponctuelle, dynamique, combative, avec une tenue uniforme, ne contestant pas les décisions des arbitres, n'agressant pas ses adversaires ni physiquement ni verbalement, montrant un esprit de fraternité et créant une bonne ambiance. Tous ces éléments non exhaustifs, privilégiant et mettant en évidence le bon comportement général de l'équipe déterminent le choix de l'équipe fair-play de la RSM 2010. Les valeurs RSM doivent être respectées.

Tout comportement non-sportif,

- Conduite allant à l'encontre des principes moraux : injures, insultes (mots et gestes), intimidations...
- Aggression : intentionnelle ou accidentelle, avant, durant ou après le match,

sera sanctionné d'expulsion immédiate.

Chaque équipe se doit de désigner un gérant (un coach) et un capitaine. Ces derniers seront les responsables des comportements et attitudes des membres de leur équipe.

Il est de la responsabilité de chaque gérant (coach) et du capitaine d'équipe d'informer et d'expliquer à tous les joueurs de son équipe le règlement technique, le déroulement du tournoi et les règles d'organisation de la RSM 2010. Tout manquement à ces responsabilités peut entraîner l'exclusion de l'équipe de l'évènement.

Ils seront les seuls interlocuteurs des officiels, des arbitres et des organisateurs, et ce, à tout moment utile. Le gérant (coach) est le seul intervenant habilité à se prononcer au nom de l'équipe dans tous les cas, notamment en cas de problème majeur au cours d'un match.

2. Organisation

2.1. Table centrale

La table centrale centralise tous les résultats des matchs, assure la communication pour informer le grand public, assure l'affichage pour la communication avec le public sur le terrain, être en relation avec chaque responsable d'équipe ainsi que les responsables des terrains.

Les superviseurs auront la tâche de surveiller les feuilles de match depuis les matches de la phase qualificative jusqu'en finale, ils seront en permanence en collaboration avec les arbitres, ils rendent compte au coordinateur des résultats à chaque fin de match.

2.2. Tirage au sort

Le tirage au sort aura lieu le 2 juillet 2010 à Québec.

Le tournoi sera organisé en 2 poules de 4 équipes.

Le tirage au sort se fera de manière aléatoire, il n'y aura pas le système de « tête de poule ».

2.3. Liste des terrains

Les terrains de matchs sont situés dans le Parc Chauveau de Québec au 7700 Boulevard de l'Ormière.

- ✓ Terrain 1 (T1) : synthétique intérieur
- ✓ Terrain 2 (T2) : synthétique extérieur

3. Déroulement du tournoi

3.1. Déroulement du tournoi

15' avant un match

- Table centrale
- 2 Capitaines
- Les 2 équipes doivent se mettre en tenue



- Les 2 capitaines contrôlent les feuilles de match

3' avant l'heure prévue

- L'arbitre appelle les joueurs à pénétrer sur le terrain ;
- Le match doit débuter au plus tard 3' après l'heure prévue
- Une équipe ne présentant pas 8 joueurs (gardien compris) au moment du coup d'envoi sera forfait.

Durant le match

L'arbitre

- veille au respect des horaires
- note les buts, cartons sur la feuille de match
- enregistre les incidents

En fin de match

- Le superviseur, l'arbitre et les 2 capitaines signent la feuille de match
- Le superviseur communique le résultat à la table centrale

3.2. Décompte des points pour la phase de qualification

- Match gagné : 3 points
- Match gagné par forfait (+1) : 3 points
- Match nul: 1 point
- Match perdu: 0 point
- Match perdu par forfait (-1) : 0 point

En cas d'égalité :

Pour départager les éventuelles égalités, le classement sera établi selon les critères suivants :

1. Total des points
2. Plus grand nombre de points obtenus dans les matches du groupe entre les équipes concernées.
3. Différence de buts particulière des matches de groupes entre les équipes concernées.
4. Plus grand nombre de buts marqués dans les matches du groupe entre les équipes concernées.
5. Meilleure différence de buts sur l'ensemble des matchs du groupe.
6. Plus grand nombre de buts sur l'ensemble des matchs du groupe.
7. Classement fair-play

3.3. Différentes phases

3.3.1. Phase de qualification

Les 2 premiers de chaque poule seront qualifiés pour les ½ finales

Chaque équipe jouera 2 matches pendant la phase de qualification

Temps de jeu : **2 x 20 min** avec une pause de 5 min pour les poules de 4 équipes

En cas de désistement de dernière minute, des poules de 3 seront constituées.

Temps de jeu : 2 x 20 min avec pause 5min pour les poules de 3

3.3.2. ½ Finale : élimination directe

1^{er} ½ finale entre le 1^{er} de la poule A contre le 2nd de la poule B

2^{ème} ½ finale entre le 1^{er} de la poule B contre le 2nd de la poule A

Temps de jeu : **2 x 20 min**

Pause : 5min

En cas d'égalité à l'issue des 40 min, prolongation de 2 x 5 min (sans pause).

En cas d'égalité après les 50 min, tirs au but. Tir « Mort subite » à partir du sixième tir au but à égalité de tirs.



3.3.3. Finale

Gagnants de la 1^{ère} et de la 2^{ème} ½ finales

Temps de jeu : **2 x 25 min**

Pause : 5 min

En cas d'égalité à l'issue des 50 min, prolongation de 2 x 5 mn (sans pause).

En cas d'égalité après les 60 mn, tirs au but. Tir « Mort subite » à partir du sixième tir au but à égalité de tirs.

4. Règlement technique

4.1. Règlement technique

Toutes les équipes participantes au tournoi de soccer RSM 2010 doivent connaître toutes les règles de base de football selon les règles de la FIFA en mode tournoi à l'exception des règles modifiées ci-dessous.

4.2. Les arbitres

Des arbitres officiels seront présents pour arbitrer les matches de qualification et les phases finales.

Chaque match sera géré par 3 arbitres : 1 arbitre central et 2 arbitres latéraux. L'arbitre central reste seul juge des décisions prises durant le match, seul le capitaine pourra lui parler. **Les décisions des arbitres sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel.**

Il peut arrêter temporairement ou définitivement le match à chaque infraction aux lois du jeu ou en raison d'événements extérieurs, quels qu'ils soient.

L'organisation de la RSM 2010, avec la collaboration des arbitres, peut exclure la ou les équipe(s) qui perturbent le bon déroulement des matchs.

4.3. Composition des équipes

- Tout joueur doit avoir obligatoirement son badge en tant que participant.
- Tout joueur admis au tournoi doit respecter les conditions de participation dans l'article du **Joueur Originaire de Madagasikara (JOM)¹ de la RSM.**
- Les joueurs sont inscrits sur la feuille de match, le nombre des joueurs ne doit pas dépasser 17 pour un match, soit 11 titulaires avec 6 remplaçants.
- Une équipe doit avoir un jeu de maillot complet de même couleur où chacun doit être identifié par un numéro inscrit au dos.
- Un joueur inscrit sur une feuille de match ne peut pas changer d'équipe durant tout le tournoi.

4.4. Admission sur le terrain

- L'entrée des joueurs ainsi que les remplacements (tournant sans arrêt de jeu) se font au milieu du terrain en avisant les arbitres de match.
- Chaque équipe a droit à 4 remplacements durant chaque match. Toutefois, tout joueur titulaire ou remplaçant ayant été remplacé ne pourra plus revenir sur le terrain.
- Aucune personne non autorisée ne pourra pénétrer sur le terrain.
- Tout joueur qui écope d'un 2^{ème} carton JAUNE est obligatoirement suspendu pour son prochain match. Cette règle s'applique dès la phase éliminatoire jusqu'à la demi-finale.
- Tout joueur qui écope d'un carton ROUGE est obligatoirement suspendu pour le prochain match. Cette règle s'applique dès la phase éliminatoire jusqu'à la demi-finale. Les sanctions seront cumulées durant toute la durée du tournoi.
- Tout joueur qui écope d'un 2^{ème} carton ROUGE est obligatoirement suspendu jusqu'à la fin du tournoi.

¹ <http://rsmalagasy.com/fr/jom.html>



4.5. Forfait d'une équipe

- Une équipe présente sur le terrain moins de 8 joueurs (gardien compris) au moment du coup d'envoi
- Une équipe sans gardien de but
- Une équipe sans maillot
- Au 4ième carton rouge lors d'un même match
- Une équipe ne se présentant pas 5 min avant le début du match. Un appel est effectué 15 min avant le début du match.
- Une équipe forfait aura 0 point et sera crédité de -1 au Goal Average.
- Une équipe gagnante par forfait aura 3 points et sera crédité de 3 +1 au Goal Average

4.6. Fautes sanctionnées d'un carton ROUGE : sortie du match en cours et suspension pour le match suivant.

- 2 cartons jaunes lors d'un même match
- Tout jeu dangereux
- Tacler un adversaire (à l'appréciation de l'arbitre)
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- Se rendre coupable d'une faute grossière
- Se rendre coupable d'un acte de brutalité
- Cracher sur un adversaire ou toute autre personne
- Annihiler une occasion de but manifeste d'un adversaire en touchant délibérément le ballon de la main (sauf le gardien de but dans sa surface de réparation).
- Anéantir une occasion de but manifeste d'un joueur se dirigeant vers le but adverse en commettant une faute passible d'un coup de franc ou d'un coup de pied de réparation
- Tenir des propos blessants, injurieux ou grossiers
- En cas de problème grave ou de réclamation légitime, la commission se réunira et prendra la décision.

5. Autres

5.1. Trophées et médailles

- Champion
- Vice champion (équipe vaincue à la finale)
- Meilleure Équipe Fair-play

5.2. Assurances

Chaque individu doit lui-même s'assurer personnellement auprès des ses assurances. En cas de blessure durant le tournoi, le Comité de la RSM 2010 décline toute responsabilité.