



Règlement du tournoi de la Banque Cantonale de Genève pour juniors B

1. Catégorie

Ce tournoi est réservé à la catégorie des juniors B (joueurs nés en 2000 et 2001). Conformément aux directives de l'ASF, des joueurs en âge de juniors C peuvent y participer. Seules les équipes évoluant dans le football de base (juniors intercantonaux compris) peuvent y prendre part.

2. Dates et lieu

Ce tournoi a lieu samedi 14 janvier 2017 au pavillon des sports du Bout-du-Monde. Il est organisé par l'ACGF, en collaboration avec le FC Champel et avec le soutien de la Banque Cantonale de Genève.

3. Règlements

- Les règlements ASF, notamment le règlement pour l'organisation des tournois de football, sont applicables et complétés par les présentes dispositions.
- Tous les cas non prévus par le présent règlement seront tranchés par le jury du tournoi dont les décisions seront sans appel.

4. Participation des clubs

- Ce tournoi est ouvert, sur inscription, à 16 clubs de l'ACGF.
- La finance d'inscription se monte à Frs 100,- par équipe. En cas d'absence d'un club inscrit, une amende de Frs 500,- lui sera infligée.
- Une équipe absente à l'heure du match perd par forfait (score : 0-3). Si les deux équipes sont absentes, le match est enregistré 0 – 0 et zéro point aux deux équipes. En cas de forfait, une amende de Frs 200,- à Frs 500,- pourra en outre être infligée.

5. Liste des joueurs Club-Corner

- Chaque équipe a droit de faire appel pour toute la durée du tournoi à 18 joueurs.
- Seuls les joueurs régulièrement qualifiés pour leur club sont admis à participer au tournoi.
- La liste des joueurs avec le contingent cadre de l'équipe/Club-Corner doivent être remise au jury au moins 15 minutes avant le premier match de l'équipe.
- Avant le début du tournoi une brève réunion obligatoire aura lieu entre la table officielle et les responsables d'équipes.

6. Equipement

- Chaque équipe est tenue d'avoir deux jeux de maillots de couleur différente. L'équipe citée en premier dans le programme est considérée comme recevante. Elle a le choix de la couleur.
- Les chaussures de gymnastique auront des semelles plates (sans crampons), les semelles noires étant interdites.
- Les protège-tibias sont obligatoires. Les maillots doivent être mis dans les cuissettes.
- L'ACGF fournit les ballons de match.

7. Déroulement général du tournoi

Le tournoi se divise en deux phases : un tour de qualification réunissant 16 équipes, puis immédiatement après un tour final réunissant les 8 meilleures équipes.

7.1 Tour de qualification

Les équipes sont réparties en 4 groupes de 4 et jouent contre chacune des équipes de leur groupe. Les 2 premières équipes sont qualifiées.

7.2 Tour final

Les 2 premiers de chaque groupe participent aux ¼ de finale, les 4 vainqueurs aux ½ finales, les 2 vainqueurs à la finale.

8. Etablissement du classement / désignation du vainqueur

Dans les groupes, les classements sont établis dans l'ordre suivant :

1. Points acquis
2. Meilleure différence de buts
3. Meilleure attaque
4. Confrontation directe
5. Points Fair-Play

- En cas d'égalité à l'issue des 1/4 de finale, 1/2 de finales et de la finale 1^{ère} et 2^{ème} place, il sera procédé directement à des tirs au but (pas de prolongation). 3 tireurs par équipe.

9. Règles du jeu et exceptions

Les règles du jeu usuelles sont applicables, en tenant compte des exceptions suivantes:

- La durée des matches est de 1 x 15 minutes sans changement de camp.
- L'équipe citée en premier dans le programme joue du côté A du terrain ; elle a l'engagement.
- Les équipes évoluent à 5 joueurs, gardien compris. Le système du changement libre est appliqué ; les changements doivent avoir lieu pendant un arrêt de jeu. Il doit y avoir 5 joueurs, au maximum, sur le terrain durant tout le match.
- En cas de surnombre sur le terrain, l'équipe fautive sera pénalisée. Elle devra évoluer durant 2 minutes en infériorité numérique. Un joueur présent sur le terrain sera désigné par son entraîneur pour purger cette pénalité. En cas d'encaissement d'un goal par l'équipe évoluant en infériorité numérique, la pénalité prendra fin immédiatement.
- Avertissement (carton jaune) : un joueur recevant un carton jaune subira une suspension temporaire de 2 minutes. Son équipe évoluera pendant ce laps de temps en infériorité numérique. En cas d'encaissement d'un goal par l'équipe évoluant en infériorité numérique, la pénalité prendra fin immédiatement.
- 2^e avertissement (carton jaune, puis carton rouge) : un joueur recevant 2 cartons jaunes lors du même match sera automatiquement expulsé de la rencontre et suspendu pour le match suivant. Son équipe évoluera 2 minutes en infériorité numérique, sans possibilité de réduction de la peine.
- Expulsion directe (carton rouge) : le joueur est expulsé jusqu'à la fin du match. Le jury détermine la durée de la sanction. L'équipe du joueur expulsé évoluera pendant 2 minutes en infériorité numérique, sans possibilité de réduction de la peine.
- Les tacles sont interdits.
- Le gardien aura une zone délimitée dans laquelle il pourra saisir le ballon avec les mains.
- Tous les coups francs sont indirects.
- Il n'y a pas de hors-jeu.
- Le coup de pied de but sera effectué par le gardien, à la main. Pour dépasser le milieu du terrain, le ballon doit toucher son propre camp ou être touché par un de ses coéquipiers.
- Il est possible d'utiliser les bandes latérales, selon directives sur place. Le cas échéant, les remises en jeu s'effectuent au pied.
- Lorsque le ballon sort du terrain, il sera remis en jeu. Il ne sera pas possible de marquer directement sur ce genre de remise en jeu.
- Si le ballon touche le plafond de la salle, le jeu se poursuit normalement.

- La règle de la passe en retrait au gardien sera appliquée selon le règlement du football à 11.
- Le début et la fin des matches sont signalés par la table officielle. L'arbitre peut demander à la table officielle d'interrompre le match (blessure, etc...).

10. Arbitrage

- L'arbitrage est assuré par des arbitres officiels ASF, convoqués et indemnisés par l'ACGF.

11. Prix

- Le vainqueur du tournoi, le meilleur joueur et le meilleur gardien reçoivent chacun une coupe.
- Un *prix fair-play* sera remis à l'équipe la plus méritante. Le classement est établi sur la base des notes attribuées par les arbitres.
- Des prix spéciaux pourront être attribués.

12. Assurances

Tout joueur participant au tournoi doit être assuré contre les accidents. L'ACGF n'assume aucune responsabilité pour les accidents ou les vols qui pourraient survenir dans l'enceinte du tournoi (places de jeu, vestiaires, parkings, etc...).

13. Comportement général / Interdiction de fumer

- Seules les équipes qui jouent se trouvent dans la salle de gymnastique.
- Il est strictement interdit de jouer au football dans les couloirs et sur les gradins.
- Conformément aux prescriptions ASF, il est formellement interdit de fumer dans toute la salle durant toute la durée du tournoi.

14. Validité du règlement et réclamation

- Chaque équipe participant au tournoi reconnaît ce règlement et s'engage à le respecter.
- Toute réclamation, pour être examinée, doit être établie par écrit accompagnée d'une caution de CHF 200.-- et présentée au jury du tournoi. Les décisions du jury du tournoi sont sans appel. Si la réclamation est acceptée, la caution est remboursée.