



Challenge Alain Riou

8 Mai 2015

Règlement

Article 1 : Le présent tournoi s'intitule « Challenge Alain Riou ».

Le Challenge Alain Riou est organisé par le Club Omnisports de Vernouillet section Water Polo.

Le Challenge Alain Riou est un tournoi amical indépendant de la Fédération Française de Natation, du Comité du Centre FFN ou du Comité 28.

Les bénéfices récoltés lors du Challenge Alain Riou seront reversés aux

Orphelins des Sapeurs-Pompiers

Article 2 : Les équipes présentes lors du Challenge Alain Riou sont toutes invitées par le Club Omnisports de Vernouillet. Les équipes ont réglé un droit d'engagement.

Les 8 équipes participantes sont les suivantes :

- Club Omnisports de Vernouillet 1 (COV1)
- Club Omnisports de Vernouillet 2 (COV2)
- Entente Orléans Saran 1 (EOS1)
- Entente Orléans Saran 2 (EOS2)
- Cercles des Nageurs de Mantes en Yvelines (CNMY)
- Club des Nageurs de St Quentin en Yvelines (CNSQY)
- Association de Water-polo du Pays de Caux - Spartiates (AWPC)
- Nono Team (NT), équipe composée d'amis en mémoire d'un joueur du COV.

Les clubs présentant deux équipes devront fournir une liste de 6 joueurs par équipe qui ne pourront pas participer aux matchs des deux équipes.

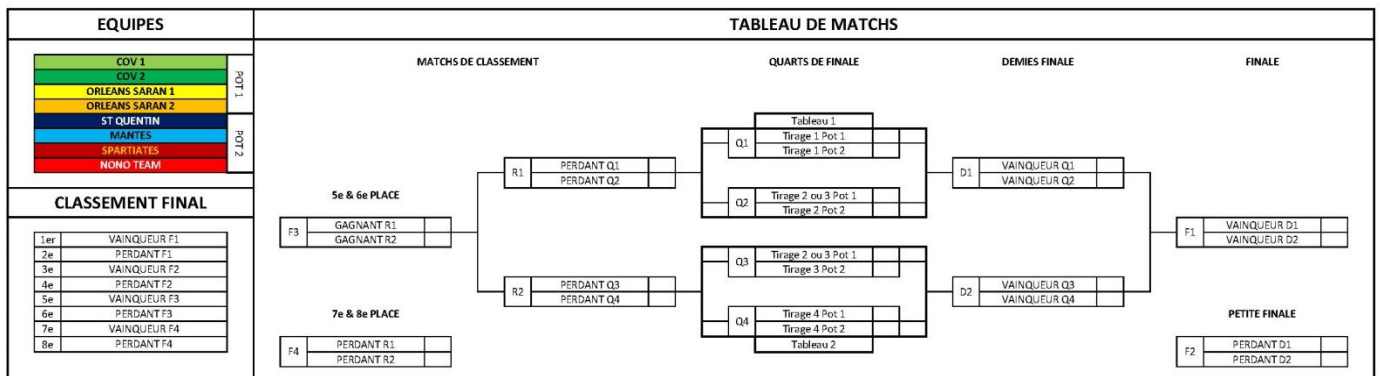


Article 3 : Joueurs : Les joueurs prenant part au Challenge Alain Riou n'ont pas l'obligation d'être licenciés dans un club affilié à la FFN. Cependant les joueurs non-licenciés majeurs devront signer une décharge de responsabilité en cas d'accident. Dans le cas d'un joueur non-licencié mineur, c'est le responsable légal qui signera la décharge de responsabilité. (Le document est à demander aux organisateurs).

Article 4 : Avant chaque match, l'entraîneur devra remettre à la table de marque la liste des joueurs prenant part à la rencontre avec leur numéro de bonnets correspondants. Des coupons vierges seront remis aux équipes à cet effet. Un club venant avec plus de 13 joueurs pourra ainsi faire tourner son effectif entre chaque match.

Cette initiative permettra de tenir des statistiques comme le classement des buteurs par exemple.

Article 5 : Déroulement du tournoi :



Le tirage au sort déterminant les quarts de finale aura lieu le jour du tournoi. Les clubs présentant 2 équipes ne peuvent se retrouver dans le même tableau en quarts de finale afin que ces équipes ne se rencontrent au pire qu'en match de classement.

Pot 1 : COV1, COV2, EOS1, EOS2

Pot 2 : CNMY, CNSQY, AWPC, NT

Article 6 : Arbitrage : Nous comptons sur les équipes présentes pour se partager l'arbitrage des matchs. Le double arbitrage serait un plus.

Article 7 : Les règles du jeu sont les mêmes que celles appliquées en championnat à l'exception des précisions dans les articles suivants. (article 8 à 12)



Article 8 : Durée de matchs :

- Les matchs ont une durée de **12 minutes** sans arrêt du chrono, sauf pour les pénaltys ou indication de l'arbitre.
- Les matchs de classement (F1 à F4) ont une durée de **2x8 minutes** avec une mi-temps de 2 minutes.
- En cas de match nul à la fin du temps réglementaire, 3 minutes de prolongations sont accordées, la règle du but en or n'est pas valable.
- En cas de match nul à la fin des prolongations, les équipes devront se départager lors d'une séance de tirs aux buts.

Article 9 : Séance de tirs aux buts :

- Première phase, cinq tireurs désignés par équipe. La première équipe à tirer sera désignée par pile ou face. Chaque équipe tire ensuite tour à tour.
- En cas d'égalité à l'issue de la première phase, les tirs suivants ont lieu un par un jusqu'à ce qu'une équipe rate et l'autre marque (mort subite)
- Les tirs doivent être effectués de la même manière que lors des matchs.
- Les remplaçants peuvent participer à la séance de tirs aux buts.

Article 10 : Engagement, reprise du jeu après chaque but :

- L'engagement en début de période se fait de manière classique.
- **Après chaque but, pour accélérer le jeu et à titre expérimental, l'engagement se fera par le gardien de l'équipe qui vient d'encaisser un but. L'équipe qui a marqué doit obligatoirement se replier en défense (pas de pressing avant la moitié du bassin).** Un pressing dans le camp adverse entraîne l'exclusion du joueur concerné.
- **Le chrono des 30 secondes repart dès la première passe du gardien. Les joueurs de l'équipe qui vient d'encaisser un but doivent aussi se replier dans leur camp.** S'ils reçoivent la balle dans le camp adverse, la remise en jeu doit être refaite.

Article 11 : Remplacements : La règle des remplacements reste la même lors des temps morts, exclusions... sauf après un but marqué.

Pour s'accorder à la remise en jeu **après un but**, la règle des remplacements est revue ainsi :

- **Les joueurs entrants doivent obligatoirement passer par la zone prison.** Le saut dans l'eau dans la prison est autorisé juste après un but.
- **Les joueurs remplacés doivent sortir le plus rapidement du bassin** (par le mur le plus proche) lors d'un engagement sans interférer le jeu.
- Les entraîneurs et les joueurs (notamment le gardien) sont responsables du nombre de joueurs présents simultanément dans l'eau. Si lors de la remise en jeu par le gardien après un but, 7 joueurs de champ ou plus de



la même équipe prennent part au jeu, le ballon est rendu à l'adversaire (au gardien).

Article 12 : Exclusions : **Un joueur exclu** (faute grave sauf pénalty) **doit obligatoirement être remplacé**. Il doit donc se rendre dans la zone prison et un autre joueur doit prendre sa place. **Pas de règle des 20 secondes**.

Les zones + durent donc le temps du remplacement...

Le joueur exclu peut reprendre part au match après (via un autre remplacement) dans la limite de 3 fautes graves maximum.

Article 13 : Temps morts : Un temps mort d'une minute par période est accordé à chaque équipe.

Article 14 : Récompenses : à l'issue du tournoi chaque équipe sera récompensée par une coupe.

Le vainqueur se verra remettre le trophée du Challenge Alain Riou 2015.

Bon tournoi à tous !!!

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~

~~~~~