

+ Esprit

LIGA ATLS 2018

+ Eaux

+ Photos

14 matchs au min

<=2000 DT

VEUILLEZ
CONTACTER
MAHDI

53 43 55 53

Anis

23 024 762

+ Kiné

+25'x2

SOYEZ AU RENDEZ VOUS

A PARTIR Du 21/10/2018

+ Challenge



Les matchs se jouent sur les terrains du pôles El-Ghazelle
Facebook: atls.sport

atls.ibsoft.om.tn - atls.foot@gmail.com- MF :1406575/X/P/N/000

21

28

22

29

OCTOBRE

04

11

25

05

12

26

NOVEMBRE

02

09

03

10

DECEMBRE



Association Tunisienne de Loisirs

ORGANISE



LIGA ATLS 2018

10^{1/4}24^{1/2}

FINAL

17

31

10 AVRIL 2019

MARS 2019

06

13

20

03

10

17

24

07

14

21

04

11

18

25

JANVIER

FEVRIER



Organisateur

Avec la création de L'Association Tunisienne de Loisir pour les Sociétés (ATLS), ATLS est devenu l'organisateur officiel des tournois de foot LIGA IT et COPA IT en remplaçant SUNCUP.

ATLS est destinée pour les sociétés qui opèrent dans les domaines de la télécommunication et informatique.

Cette association se base sur les 3 piliers suivants :

- Toutes les activités sont à but non lucratif
- Promouvoir le football inter-sociétés du domaine du TIC en Tunisie.
- Fonder un esprit social en faisant des actions d'humanités.

L'idée de lancer des tournois inter-sociétés IT a été déclenchée depuis 2013. Il y'a eu organisation de deux tournois SUNCUP 2013 et SUNCUP 2014.

Aujourd'hui, ATLS organise 3 événements par an :

- ✓ « COPA IT » planifié avant Ramadan
- ✓ « LIGA IT » planifié avant Eid AL Adha.
- ✓ LIGA ATLS : 1^{ère} version

Grâce aux cercles des amis et grâce aux fans du FOOT au sein des sociétés IT (ST, FOCUS, HP, CYNAPSYS, LINEDATA, ONE TECH, AFRICOM SERVICE, FIS, OOREDOO, VERMEG BSB), on a pris l'initiative pour lancer cette association pour regrouper les sociétés TIC autour du sport et des bons objectifs.

Les tournois planifiés seront de 2 types :

Tournoi COPA IT :

COPA IT se jouent sur deux phases :

Phase 1 : dans cette phase, les équipes se jouent entre eux dans chaque groupe.

Uniquement les 2 premières de chaque groupe seront qualifiées.

Phase 2 : les équipes qualifiées jouent le ¼ finale, le ½ finale et puis la finale.

Tournoi LIGA IT

La Stratégie de ce tournoi est basée sur deux phases :

Dans la 1^{ère} phase, on classifie toutes les équipes selon leurs points obtenus de « 1 » à « 4 » et puis toutes les équipes seront qualifiées pour jouer le 1/8.

Dans la 2^{ème} phase, les matchs seront éliminatoires, la confrontation sera orientée en faisant :

- le 1^{er} du groupe {A, B} contre le 4^{ème} de groupe {D, C} (respectivement).
- le 2^{ème} du groupe {A, B} contre le 3^{ème} du groupe {D, C}.
- le 3^{ème} du groupe {A, B} contre le 2^{ème} du groupe {D, C}.
- le 4^{ème} du groupe {A, B} contre le 1^{er} du groupe {D, C}.

Championat LIGA ATLS

Liga ATLS se joue sur deux phases :

Dans la 1^{ère} phase, les équipes se répartissent en 2 groupes selon le résultat de tirage au sort. Puis, les équipes du même groupe se jouent l'aller et le retour pour avoir un classement définitif dans chaque groupe. Uniquement les 4 premiers se qualifient à la 2^{ème} phase.

Dans la 2^{ème} phase, les matchs seront éliminatoires, la confrontation sera orientée en faisant :

- le 1^{er} (2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème}) du groupe {A} contre le 4^{ème} (3^{ème}, 2^{ème}, 1^{er}) de groupe {B} (respectivement).
- Tous les matchs se jouent en aller puis le retour sauf la finale en 1 seul match.



Stratégie de jeu

COPA IT va se dérouler en deux phases :

La première concerne le classement entre les équipes de même groupe.

La deuxième est une stratégie de coupe entre les équipes qualifiées de chaque groupe.

Les 16 participants seront répartis en 2 groupes : A, B Chaque groupe comporte 8 équipes. Les têtes des groupes seront choisies selon le classement du LIGA it 2017.

Répartition des équipes

LIGA IT 2016

La répartition se fait lors tirage au sort dans la salle des conférences au Pole Technologique El Gazela le 28/09/2018 à 18H.



- TIRAGE AU SORT COPA IT 2018 -



Point de classement

- Chaque équipe reçoit 3 points pour une victoire et 1 pour un match nul.
- Le départage se fait comme suit :
- ❖ **LA PHASE 1 :**
 - 1) Si l'égalité entre 2 équipes alors on applique :
 - 1.1- Le résultat de la confrontation directe
 - 1.2- Le « Goal Average » de la confrontation directe (on ne compte pas le but marqué dans le terrain de l'adversaire en double).
 - 1.3- Le meilleur en attaque dans la confrontation directe
 - 1.4- Le « Goal Average » de tous les matchs joués
 - 1.5- Le meilleur en classement du Fair-play de tous les matchs joués
 - 1.6- Le tirage au sort par la commission d'organisation
 - 2) Si l'égalité entre 3 équipes ou plus alors on applique un classement pour les matchs joués seulement entre eux :
 - 2.1- Le « Goal Average » des matchs joués entre eux.
 - 2.2- Le meilleur en attaque dans tous les matchs entre les équipes restantes égaux dans le point précédent.
 - 2.3- Le meilleur en classement de Fair play entre les équipes restantes égales dans le point précédent.
 - 2.4- Tirage au sort par la commission d'organisation.
- ❖ **LA PHASE 2 :**
 - 3) Si la somme des buts marqués entre les 2 équipes jouées l'aller et le retour « dans la phase 2 » est égale alors on passe au tir de but 5/5 et puis 1/1.
 - ➔ Info : le gardien doit être aligné sur la ligne de cage, le pénalty se répète s'il avance avant le signal de l'arbitre et la sortie du ballon.

Les points de sanctions :

- Une Équipe absente aura -2 points et l'adversaire gagnera en forfait le match (+3 points avec score 3-0).
- Une Equipe participe un joueur dans un match non inscrit dans la liste de 20 joueurs perd son match et il aura (-3 points).
- Une Equipe participe un joueur civil qui n'a pas suspendu ses activités sportives professionnel pendant 3 ans au minimum alors il perd le match et il aura (-1 point).
- Le joueur ayant 2 x2' successif dans le même match aura un carton rouge.
- Le joueur ayant 3 x carton jaune successif ne jouera le prochain match.
- **Le joueur ayant 1 carton rouge suite au cumule de (2x2' dans un même match) ne jouera pas le prochain match**
- **Le joueur ayant 1 carton rouge direct ne jouera pas les 2 matchs prochains.**
- **Toutes les sanctions se misent à zéro sauf le carton rouge à la qualification dans la 2^{ème} phase.**
- Le classement du fair-play se calcule sur la base des sanctions :
 - 1 point pour un carton jaune
 - 2 points pour une expulsion de 2'
 - 3 points pour un carton rouge



Règlement du jeu

- Chaque équipe présentera 10 joueurs dans la feuille du match parmi les 20 joueurs inscrits.
- L'arbitre ou un membre d'ATLS vérifie la conformité des joueurs par rapport à la feuille du match.
- Uniquement les 10 joueurs seront présents sur le terrain.
- Les touches et les corners se jouent à pied.
- Le 6 mètre se joue à pied
- Le ballon doit retourner en jeu dans 10 secondes si non l'arbitre compte un perd du temps.
- La perte du temps pendant le jeu de touche implique le changement de touche à l'adversaire.
- L'arbitre siffle carton rouge directe pour un tacle agressif.
- **2 cartons jaunes impliqueront une expulsion de 2 min (il n'est pas rouge).**
- Un joueur sera exclu définitivement du match s'il aura 1 carton rouge directe.
- L'équipe remplace un joueur exclus par un carton rouge après 2 min.
- Le gardien qui fait un coup franc lors d'une contre-attaque en dehors de sa zone aura 2 min.
- Le gardien ne prend pas le ballon par ses mains dans sa zone si le ballon est retourné par son collègue.
- Le gardien prend le ballon par ses mains dans sa zone si le ballon est retourné involontairement par son collègue.
- Les changements ne se fait que lorsque le ballon est arrêté mais si l'arbitre permet de faire le changement sans que le ballon est arrêté.
- Les changements sont illimités.
- Un changement non déclaré implique une sanction de 2 min pour le joueur faisant le changement.

- L'arbitre peut sanctionner le joueur pour un jeu excessivement agressif ou injure ou non fair-play (tacle par derrière) avec écartement du tournoi.

Avertissement Verbale pour la 1^{ère} fois pour :

- Un joueur qui discute avec l'arbitre
- Pour simulation.
- Perte du temps

Le carton jaune pour :

- Un joueur qui discute avec l'arbitre.
- Un gardien qui arrête le ballon par ses mains hors de la zone involontairement.

Sanction de 2' pour :

- Un joueur qui fait un coup franc dangereux même sans contacter l'adversaire.
- Un joueur qui rediscute l'arbitre
- Un joueur ayant recours à des grands mots involontaire.
- Un gardien qui arrête le ballon par ses mains hors de la zone autorisée exprès.

Le carton rouge pour :

- Un joueur arrêté 3 fois par 2'.
- Un joueur qui empêche le ballon d'entrer dans la cage avec ses mains volontairement.
- Un joueur qui fait un tacle par derrière agressive.
- Un joueur qui prononce des gros mots.
- Un joueur qui fait un Coup franc sur un attaquant dans une position de tête à tête.
- Un entraîneur ou les membres administratifs faisant des provocations avec l'adversaire ou avec l'arbitre.

A connaitre

- L'arbitre prend note dans la feuille du match les noms des joueurs qui ont marqué des buts et qui ont obtenu : 2', carton jaune et carton rouge.
- L'arbitre déclare un match forfait pour un retard de 15'.
- L'équipe absente aura (-2 pts) et l'adversaire gagne le match par un score 2-0 et il aura 3 pts.
- Le match se joue à la présence au minimum 4 joueurs+ 1 gardien.
- La réserve technique se fait avant ou pendant le match, il sera écrit sur la feuille de match ou le responsable envoie sa réclamation par email sur atls.foot@gmail.com ou par message sur la page facebook atls.foot
- Le comité d'arbitrage et le staff d'organisation peuvent sanctionner un joueur ou une équipe qui fait des actions intolérables dans l'éthique sportive pendant ou après le match.
La communication des sanctions sera envoyée par email au responsable d'équipe.

Chaque équipe doit désigner un seul responsable qui prend en charge les actions administratives y compris le changement des horaires des matchs ou la déclaration d'une réserve technique ou autre actions.

Médiathèque

- Tous Les matchs seront publiés sur youtube et sur la page facebook ATLS.sport.
- Les résultats et le classement seront sur la page facebook.
- Les photos des équipes et les images de souvenir seront partagé sur la page facebook.



Cadeaux

Coupe pour le Champion.

Médailles Or pour le champion.

Médailles Argents pour la deuxième place.

Médailles d'honneur aux arbitres.

Trophée au meilleur Buteur.

Trophée au meilleur gardien

4 photos grandes formats numériques pour les équipes qualifiées au ½ finales.

Trophée fair-play



Palmarès ATLS

COPA iT 2018: Amilcar Shoes 2-0 Ecostaff



19/05/2018 23:30 Amilcar Shoes « Champion »

LIGA iT 2017: HTIRA 2-0 TT



09/12/2017 23:00 HTIRA « Champion »

COPA iT 2017: Geant 4-2 Ooredoo



18/05/2017 21:00 GEANT « Champion »

LIGA iT 2016: Julphar 1-1 Ardia (5-4) pénalty



08/06/2016 22:00: Julphar « champion »

COPA iT 2015: Jounaliste 5-4 Telecom



07/05/2015 22 :00: Club journaliste « champion »

COPA iT 2014: Vermeg 3-1 HP



29/06/2014 17:00: Vermeg « champion »

COPA iT 2013: Sungard 3-2 Tunisiana



10/11/2013 17:00 : Sungard « champion »



26 septembre 2017 18:00 Les représentants des sociétés

AU SEIN SALLE DES REUNIONS DE POLE GAZELLA- IBSOFT