

2018

Règlements commun

Tournois et festivals

Régionaux, provinciaux ou nationaux



SECTION I – GÉNÉRALITÉS

1. Règlements administratifs

Le présent règlement concerne les tournois de soccer organisés sur le territoire de l'ARS Québec. Tous les cas non prévus dans les présents règlements seront tranchés par le comité du tournoi. Les décisions de celui-ci seront finales et sans appel.

1.1 Interprétation

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin.

1.2 District judiciaire

Le district judiciaire du tournoi ou du festival est celui de Québec.

1.3 Compatibilité avec les règlements régionaux, provinciaux, nationaux et internationaux

Les règlements de la FIFA, de la FSQ et de l'ARSQ s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques dans le présent règlement.

1.4 Responsabilité du comité organisateur

Le comité organisateur du tournoi n'est pas responsable des accidents, vols, et pertes pouvant survenir durant la compétition et impliquant les joueurs et membres du personnel d'équipes. Il n'est pas responsable des coûts, des soins médicaux et du transport en ambulance des blessés. Par contre, certains frais médicaux sont couverts par les assurances de la Fédération de Soccer du Québec pour tous ceux qui y sont membres. C'est la responsabilité du membre de s'informer des modalités auprès de son club.

2. Enregistrement des joueurs et des équipes

2.1 Enregistrement

Le responsable d'équipe doit se présenter au registrariat avant le premier match et fournir les cartes d'affiliation et la liste de tous les joueurs et membres du personnel d'équipes. Pour un festival, seule la liste des joueurs provenant de PTS-REGISTRARIAT et les cartes d'affiliation des membres du personnel d'équipes pourront être présentées. Il devra se présenter :

30 minutes avant le premier match pour les U-04 à U-08

45 minutes avant le premier match pour les U-09 à U-12

2.2 Liste des joueurs

Une liste de joueurs, provenant de PTS-REGISTRARIAT ou certifiée par une fédération reconnue, doit être fournie avec les cartes d'affiliation pour les tournois qui n'utilisent pas le logiciel PTS-Tournoi. Aucun changement ne pourra être fait à cette liste après le premier match.

2.3 Permis de voyage

Un permis de voyage émis par l'association régionale ou la fédération de l'équipe doit être fourni par toute équipe provenant de l'extérieur du territoire couvert par l'ARSQ.

3. Affiliation

3.1 Affiliation des équipes

Les équipes doivent être en règle avec leur fédération, leur association régionale et leur club ainsi qu'être enregistrées auprès de ceux-ci.

3.2 Affiliation des joueurs et des membres du personnel d'équipe

Tous les joueurs et membres du personnel d'équipe doivent être affiliés à la Fédération de Soccer du Québec ou à leur fédération et détenir une carte d'affiliation valide pour l'année courante.

Pour les catégories U-12 et moins :

- La liste PTS d'équipe est acceptée et les cartes d'assurances maladies sont obligatoires pour chacun des joueurs.
- Les entraîneurs doivent présenter obligatoirement leur carte d'affiliation

3.3 Exclusivité

Un joueur ne peut jouer qu'avec une seule équipe durant le tournoi.

4. Catégories et classe de compétitions

4.1 Catégories

Les différentes catégories sont :

| | | | | | |
|-----------|------|------------|------|---------------|---------------|
| U4 | 2013 | U10 | 2007 | U16 | 2001 |
| U5 | 2012 | U11 | 2006 | U17 | 2000 |
| U6 | 2011 | U12 | 2005 | U18 | 1999 |
| U7 | 2010 | U13 | 2004 | U21 | 1996 à 1998 |
| U8 | 2009 | U14 | 2003 | Senior | 1995 et avant |
| U9 | 2008 | U15 | 2002 | O35 | 1981 et avant |

4.1.1 Catégories U8 et moins

Aucun tournoi dans les catégories U8 et moins ne pourra être organisé et seuls les festivals sont reconnus. En outre, aucune équipe de ces catégories ne pourra participer à un tournoi d'une catégorie supérieure.

4.1.2 Composition des équipes

- Une équipe féminine est composée uniquement de joueuses de sexe féminin.
- Une équipe masculine peut aligner des joueuses.

4.1.3 Surclassement d'une équipe

Si le comité du tournoi l'autorise, une équipe présentant son alignement habituel peut décider de s'inscrire dans une catégorie d'âge supérieure. Toutefois le tournoi devra appliquer la réglementation suivante en vigueur selon les règlements de tournoi de la FSQ (6.15 et 6.16)

4.2 Classes de compétitions

Une équipe doit s'inscrire dans la même classe de compétition dans laquelle elle évolue dans son championnat régulier. Toutefois, si le comité du tournoi l'autorise, une équipe présentant son alignement habituel peut décider de s'inscrire dans une classe de compétition supérieure. Toutefois le tournoi devra appliquer la réglementation suivante en vigueur selon les règlements de tournoi de la FSQ (6.15 et 6.16)

Exemple :

Équipe U11local qui désire jouer en U11A : le tournoi est limité selon l'article 6.15 et 6.16 de la FSQ

Équipe U11A qui désire jouer en U12A : le tournoi peut accepter la demande sans contrainte de nombre

Équipe U11A qui désire jouer en U12AA : le tournoi est limité selon l'article 6.15 et 6.16 de la FSQ

Tiré des procédures administratives des tournois (révisé en février 2015)

6.15. Dans une classe comportant quatre (4) équipes ou moins, seulement un (1) équipe de classe inférieure peut y être admise. L'équipe qui doit être surclassée doit donner son consentement par écrit. Si l'équipe refuse d'être surclassée, elle doit alors être remboursée en totalité.

6.16. Dans une classe comportant cinq (5) équipes et plus, seulement deux (2) équipes de classe inférieure peut y être admise. L'équipe qui doit être surclassée doit donner son consentement par écrit. Si l'équipe refuse d'être surclassée, elle doit alors être remboursée en totalité.

Les équipes de l'extérieur du Québec devront fournir un document officiel attestant de la classification de leurs joueurs. À défaut de produire ce document, l'équipe participera à des matchs de la classe la plus élevée ou elle sera refusée.

4.2.1 Sélections de joueurs

Les sélections de joueurs provenant d'un même club et d'une même classe sont autorisées. Toutefois, dans les tournois, cette équipe devra s'inscrire dans une classe supérieure.

4.3 Joueur de réserve

Classe A (U9 à U12) : Une équipe peut aligner un maximum de **six (6) joueurs** de réserve ne faisant pas partie de son alignement habituel. Le joueur de réserve doit provenir de son club

Classe A (U13 à U18 et senior) : Une équipe ne peut utiliser que les joueurs qui lui sont assignés. Elle peut cependant aussi faire appel à des joueurs à des joueurs réserves. L'utilisation de joueurs réserves doit se faire selon les prescriptions des règlements de la Fédération à cet effet.

Classe AA (U12 à U18 et sénior) : Une équipe ne peut utiliser que les joueurs qui lui sont assignés. Elle peut cependant aussi faire appel à des joueurs à des joueurs réserves. L'utilisation de joueurs réserves doit se faire selon les prescriptions des règlements de la Fédération à cet effet.

Pour les clubs qui ont deux équipes dans la même catégorie (ex : U9M D2 équipe 1 et U9M D2 équipe 2) un joueur ne peut être réserve pour l'autre équipe.

*** Un joueur d'une équipe D1 ne peut être un joueur réserve pour une équipe de D2 (comparativement à la ligue, dans un tournoi il y a un classement).

4.4 Joueur invité (O25, O35 et senior)

Une équipe peut aligner un maximum de trois (3) joueurs invité ne faisant pas partie de son alignement habituel. Le joueur invité doit provenir de la même catégorie et même division ou inférieur.

- Ex. : Un joueur évoluant en A D1 ne pourra être un joueur invité en A D2.

4.5 Surclassement de joueur

Le double surclassement est permis sur présentation du formulaire d'AUTORISATION MÉDICALE-PARENTALE disponible sur le site de la Fédération de Soccer du Québec. Le sceau de la clinique doit obligatoirement apparaître sur le formulaire. (Voir définition du double surclassement dans les règles de fonctionnement de la Fédération de Soccer du Québec Article 5)

| Catégories | Simple | Simple | Double* | Double* |
|------------|--------|--------|---------|---------|
| U8 | U9 | U10 | | |
| U9 | U10 | U11 | | |
| U10 | U11 | U12 | U13* | U14* |
| U11 | U12 | U13 | U14* | U15* |
| U12 | U13 | U14 | U15* | U16* |
| U13 | U14 | U15 | U16* | U17* |
| U14 | U15 | U16 | U17* | U18* |
| U15 | U16 | U17 | U18* | Senior* |
| U16 | U17 | U18 | Senior* | Senior* |



4.6 Joueur à l'essai, invité et descendu

- Les joueurs à l'essai, invité et descendu sont interdits pour les catégories juvéniles.
- Les joueurs invités sont autorisés pour la catégorie O25, O35 ainsi que senior.

4.6 Joueur muté

Le nombre de joueurs mutés qui peuvent prendre part dans un même match est défini dans le tableau ci-dessous. Les A et AA doivent réglementer le nombre de joueurs mutés qui peuvent prendre part dans un même match, sauf pour la catégorie senior.

| Catégorie | A <i>Jurisdiction Régionale</i> | AA <i>Jurisdiction Provinciale</i> |
|----------------|------------------------------------|---------------------------------------|
| U9 / U10 / U11 | 2 | |
| U12 | 2 | 2 |
| U13 | 3 | 3 |
| U14/ U15 / U16 | 4 | 4 |
| U17/U18 | 6 | 6 |
| Senior | Illimité | Illimité |

SECTION II – RÈGLEMENTS DE COMPÉTITIONS

5. Catégories et classe de compétitions

5.1 Nombre de joueurs et d'entraîneurs

Au soccer à 11 un maximum de 25 joueurs peut être inscrit sur la liste d'équipe qui est déposée lors de l'enregistrement de l'équipe ;

Au soccer à 9 maximum de 23 joueurs peut être inscrit sur la liste d'équipe qui est déposée lors de l'enregistrement de l'équipe ;

Au soccer à 7 maximum de 21 joueurs peut être inscrit sur la liste d'équipe qui est déposée lors de l'enregistrement de l'équipe ;

Quant au soccer à 5, le nombre maximum de 15 joueurs peut être inscrit sur la liste d'équipe qui est déposée lors de l'enregistrement de l'équipe;

Un maximum de 5 membres du personnel d'équipe peut être inscrit sur la liste d'équipe qui est déposée lors de l'enregistrement de l'équipe.

5.2 Personnes autorisées dans la zone technique

Soccer à 11

Dans les classes AA et A, un maximum de 20 joueurs habillés et physiquement aptes à jouer est autorisé dans la zone technique.

Dans la classe locale, un maximum de 25 habillés et physiquement aptes à jouer est autorisé dans la zone technique.

Soccer à 5, à 7 et à 9

Dans la classe A, un maximum de 18 joueurs habillés et physiquement aptes à jouer est autorisé dans la zone technique.

Dans la classe locale, un maximum de 25 joueurs habillés et physiquement aptes à jouer est autorisé dans la zone technique.

Un maximum de trois (3) membres du personnel d'équipe est autorisé en tout temps dans la zone technique et chacun d'eux doit obligatoirement posséder une carte d'affiliation valide.

5.3 Comportement en match

Tous les substituts et les membres du personnel d'équipes devront rester assis sur le banc de l'équipe ou à une distance maximale d'un (1) mètre du banc.

6. Équipement

6.1 Numéro de chandail

Tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent et visible apposé dans le dos du chandail. Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match.

6.2 Tenue des joueurs et du gardien de but

L'uniforme complet est constitué d'un gilet, de culottes courtes et de bas. L'uniforme (bas, short, chandail) doit être identique pour chaque joueur sauf le chandail du gardien de but qui doit être différent de son équipe et de celui des adversaires. Le port du pantalon et de la casquette est autorisé pour le gardien de but seulement avec approbation de l'arbitre.

6.3 Protège-tibias

Le port des protège-tibias est obligatoire pour tous les joueurs. Ils doivent être portés sous les bas.

6.4 Capitaine

Le capitaine de chaque équipe doit être identifié par le port d'un brassard.

6.5 Couleurs identiques

Lors d'un match, les gilets des équipes doivent être de couleur suffisamment différente pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs, l'équipe receveuse doit changer de gilet ou porter des dossards.

6.6 Port de la lunette

Un joueur peut donc :

- 1) Jouer sans ses lunettes ;
- 2) Jouer avec des lunettes sportives ;
- 3) Jouer avec une lunette du type racquetball (qui recouvre la lunette du joueur et qu'il s'attache) ;
- 4) Présenter une lettre avec le nom du joueur de la part de votre optométriste qui confirme que vos lunettes ne sont pas en verre ou en métal.

Cette lettre devra être présentée à TOUS LES MATCHS.

Un joueur qui ne respecte pas l'une des 4 options énoncées ci-haut, ne pourra jouer avec ses lunettes de tous les jours.

7. Déroulement des parties

7.1 Durée des parties

7.1.1. Les parties auront la durée suivante :

U5 à U8 : 2 x 20 minutes
U10 à U12 : 2 x 25 minutes

7.1.2 La durée maximale de temps de jeu sur une période de vingt-quatre heures (24h) est de :

- Cent cinquante (150) minutes pour les catégories U12 et moins ;
- Centre quatre-vingt (180) minutes pour les catégories U13 et plus ;
- De plus, après chaque match, une équipe doit profiter d'un temps de repos qui soit au moins égal au double de la durée du match. Le temps de repos est calculé à partir du coup de sifflet final.

7.2 Arrêt d'un match avant la fin

Pour être considéré valide un match doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75 %) du temps normal. Ce règlement s'applique aux matchs de la ronde préliminaire seulement.

Dès que l'écart entre les deux équipes est égal à sept (7) buts, le match est terminé.

7.3 Substitution

Pour procéder à un remplacement, l'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre selon les règles en vigueur.

Les remplacements ne peuvent se faire qu'à la mi-temps et lors des arrêts de jeu suivants :

- But marqué.
- Coup de pied de but.
- Blessure (joueur blessé uniquement).
- Rentrée de touche offensive (l'équipe qui demande le changement a une touche en sa faveur). Lorsqu'elle se prévaut de ce droit, l'autre équipe peut également procéder à un remplacement lors de la même touche.

7.4 Rondes préliminaires

Il n'y a pas de prolongation lors des matchs des rondes préliminaires.

7.5 Prolongation

(Prolongation)

Dans les rondes éliminatoires (demi-finales, finales, etc.), si les deux équipes sont à égalité après le temps réglementaire, une prolongation de 2 x 5 minutes sera jouée. **Le premier but marqué met fin au match.** Si les deux équipes sont toujours à égalité après la prolongation, une fusillade sera tirée selon les règlements de la FIFA.

7.6 Durée des matchs des rondes éliminatoires

Les matchs des rondes éliminatoires auront une durée de :

3U10 à U12 : 2 x 25 minutes

7.7 Modification au calendrier

Le comité organisateur se réserve le droit de modifier le calendrier des matchs pour toute raison jugée valable. Les équipes seront informées le plus tôt possible.

7.8 Nombre minimum de joueurs dans un match

En tout temps, durant un match, les équipes doivent présenter le minimum de joueurs requis et au moins un membre du personnel d'équipe pour l'heure prévue du début du match. Une équipe ne pouvant présenter le minimum de joueurs et membre du personnel d'équipe requis perd le match par forfait.

- Soccer à 11 : sept (7) joueurs
- Soccer à 9 : Six (6) joueurs
- Soccer à 7 : Cinq (5) joueurs
- Soccer à 5 : Quatre (4) joueurs

7.8.1 Retard des équipes

Aucun délai n'est accordé. Une équipe ne pouvant présenter le minimum de joueurs et membre du personnel d'équipe requis perd le match par forfait.

7.9 Cas de force majeure

Pour une raison majeure, si une équipe ne peut présenter le nombre de joueurs requis à l'heure prévue, le comité organisateur analysera si la partie peut être reprise.

7.10 Forfait

Une équipe ne pouvant plus présenter le nombre de joueurs minimum (voir article 7.9), refusant de jouer un match ou refusant de terminer un match, perd celui-ci par forfait. La victoire est accordée à l'autre équipe par la marque de 3-0. Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait de match comme sanction à une irrégularité, se verra retirer les buts marqués par elle. L'équipe déclarée gagnante bénéficie du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle a marqués. L'équipe fautive perd son bon de garantie le cas échéant.

8. Classements

8.1 Attribution des points

Les points au classement seront attribués selon le système suivant : une victoire vaut trois (3) points, une nulle vaut un (1) point, une défaite vaut zéro (0) point, un forfait vaut (-1) point.

8.2 Départage des équipes en cas d'égalité

Si **deux (2) équipes** sont à égalité au classement à la fin des rondes préliminaires, elles seront départagées de la façon suivante :

- a) Le classement obtenu à partir des matchs entre les deux équipes;
- b) Le plus grand nombre de victoires;
- c) La plus grande différence entre les buts marqués et buts concédés ;
- d) L'équipe ayant marqué le plus de buts pour ;
- e) L'équipe ayant accordé le moins de buts contre ;
- f) Séance de tir au but. **

Si une équipe déclare forfait pendant le tournoi, les points d et e seront calculés en comptabilisant un maximum de trois buts par match

Si **trois (3) équipes** sont à égalité de points, le classement est établi de la façon suivante :

- a) Le plus grand nombre de victoires;
- b) Le plus grand nombre de points dans les matchs opposant les trois équipes concernées;
- c) La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs;
- d) La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes au classement;
- e) L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts;
- f) L'équipe ayant le moins de but contre;
- g) Séance de tir au but. **

Si une équipe déclare forfait pendant le tournoi, les points d et e seront calculés en comptabilisant un maximum de trois buts par match.

* En cas de triple égalité : Si un critère (a, b, c,...) permet de séparer les trois équipes, le classement est alors établi. Si l'égalité persiste entre deux équipes, le processus sera recommencé avec la procédure de départage à deux équipes.

**** La séance de tir au but sera faite à l'heure prévue des rondes éliminatoires.**

9. Intempéries

9.1 Température

En cas d'orage, de terrain détrempé ou de noirceur excessive, le comité organisateur peut décider avant le match de l'annuler, de le remettre ou d'en changer le lieu.

9.2 Interruption d'une partie

Pendant le match, l'arbitre ou le propriétaire du terrain sont les seuls à pouvoir interrompre ou arrêter la partie. Le match en question peut être continué plus tard, repris, déplacé ou annulé par le comité organisateur.

9.3 Tonnerre et éclairs

En cas de fort orage, tonnerre ou éclairs, l'arbitre doit interrompre momentanément ou définitivement la partie. Il doit attendre 10 minutes après l'interruption de la partie afin de rendre sa décision.

9.4 Interruption des finales

Réservé

SECTION III – ARBITRAGE

10. Les arbitres

10.1 Autorité

L'arbitre désigné pour une partie possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement de celle-ci. Son autorité débute au moment où il pénètre l'enceinte de jeu et se termine au moment où il la quitte.

10.2 Affiliation

Tous les arbitres doivent être affiliés auprès de leur fédération ou de leur association régionale et doivent avoir en leur possession une carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

10.3 Arbitres et arbitres-assistants

Pour chacune des parties de soccer à 9 et à 11, l'arbitrage sera assumé par un arbitre et deux arbitres-assistants. En soccer à 5 et à 7 il y aura qu'un seul arbitre.

10.4 Protection des officiels

Toute équipe a la responsabilité d'assurer la protection des officiels présents à un match.

SECTION IV – DISCIPLINE

11. Discipline

11.1 Comportement des joueurs, entraîneurs et spectateurs

En tout temps, avant, durant et après une partie, les joueurs, entraîneurs et les gérants doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par un arbitre sous forme d'expulsion ou par le comité organisateur du tournoi.

11.2 Conduite des spectateurs et des membres des équipes

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des personnes fautives ou jusqu'à une intervention policière.

11.3 Comportement des membres de l'équipe

Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, durant et après chaque partie.

11.4 Esprit antisportif

Une équipe ne peut, en aucune circonstance et sous aucun motif, se retirer de l'aire de jeu ou entraver le bon déroulement d'une partie pour quelques motifs que ce soient, sous peine de sanction.

11.5 Propos hostile

Toute personne qui tient des propos hostiles, racistes ou diffamatoires, qui fait preuve d'insubordination envers un joueur, entraîneur, arbitre ou le comité organisateur du tournoi peut être sanctionné par un arbitre sous forme d'expulsion ou par le comité organisateur du tournoi.

11.6 Responsabilité des clubs

Les clubs sont responsables des bris ou actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur club.

11.7 Joueur, entraîneur non inscrit sur la feuille de match

Une équipe qui fait jouer un joueur ou un entraîneur dont le nom ne figure pas sur la feuille de match ou qui utilise un membre inéligible à cause d'une suspension perd le match par forfait. Des mesures disciplinaires pourront suivre contre le membre.

11.8 Joueur, entraîneur non éligible

Si une équipe fait participer un joueur ou un entraîneur inéligible, l'équipe perd le match par forfait. Des mesures disciplinaires pourront suivre.

11.9 Expulsion d'un responsable

Tout entraîneur ou gérant expulsé lors d'un match ne peut, durant le déroulement du match, communiquer par quelques moyens que ce soit avec ses joueurs. Il doit quitter le terrain et n'a pas accès aux vestiaires. Toute infraction doit être rapportée au comité de discipline du tournoi pour action disciplinaire appropriée.

11.10 Sanction aux contrevenants

Des sanctions sévères seront infligées aux joueurs et membres du personnel d'équipes dont la conduite aura été la cause d'incidents ou de troubles avant, pendant ou après la partie. Leur cas pourra être confié au comité de discipline de l'ARISQ.

11.11 Esprit antisportif

Une équipe ne peut, en aucune circonstance et sous aucun motif, se retirer de l'aire de jeu ou entraver le bon déroulement d'une partie pour quelques motifs que ce soit, sous peine de sanction.

12. Avertissement, expulsion et suspension

12.1 Accumulation de cartons

Un joueur ou membre du personnel d'équipe recevant un troisième (3^e) carton jaune ou un premier (1^{er}) carton rouge sera automatiquement suspendu pour un (1) match. Le comité organisateur du tournoi peut alourdir cette sentence selon la gravité de l'infraction. **Un joueur ou membre du personnel d'équipe recevant un quatrième (4^e) carton jaune ou un deuxième (2^e) carton rouge sera suspendu pour le reste du tournoi.** Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.

12.2 Deux (2) cartons jaunes

Tout joueur qui est expulsé d'un match suite à deux (2) avertissements se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe; s'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements dans une rencontre

subséquente, il se voit automatiquement suspendu pour le reste du tournoi. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire. Ces cartons ne sont pas comptabilisés comme des avertissements selon l'article 12.1.

12.3 Personne expulsée

Un joueur ou un membre du personnel d'équipe expulsé doit quitter immédiatement enceinte (Constitue le terrain ainsi que les surfaces techniques) du match et le périmètre (Désigne tant que la personne expulsée est à vue d'œil de toute personne prenant part à la partie. (Arbitre, joueurs, personnel d'entraîneur ainsi que les spectateurs)) qui en tient lieu ou demeurer dans le vestiaire de son équipe jusqu'à la fin de la rencontre. Il ne peut retourner sur le terrain, ni parler à l'arbitre, ni récupérer ses feuilles de match. À défaut de respecter cette exigence, l'équipe pourra perdre le match par forfait.

12.4 Joueur ou entraîneur suspendu

Une équipe utilisant un joueur suspendu par le comité organisateur du tournoi, par son association régionale (ARS) ou sa fédération provinciale, ou dont l'un des membres du personnel d'équipe est suspendu par l'une de ces instances, verra ses parties déclarées perdues par forfait sans préavis et perdra son bon de garantie, le cas échéant.

SECTION V – PROTÊTS

13. Protêt

13.1 Admissibilité

Les protêts admissibles sont ceux concernant le respect des présents règlements ainsi que l'inapplication par un arbitre d'une loi du jeu (faute technique) ayant désavantagé une équipe de façon importante. Un protêt à l'encontre du seul jugement de l'arbitre est irrecevable.

13.2 Dépôt d'un protêt

Le protêt doit être déposé par écrit dans les trente (30) minutes suivant la fin du match, accompagné d'un dépôt de cinquante (50) dollars. Ce dépôt n'est remboursable que si le comité organisateur rend une décision favorable à l'équipe ayant déposé le protêt. Les membres du comité de discipline sont identifiés dans la documentation remise aux équipes à leur arrivée.

13.3 Nombre de protêts

Chaque plainte doit faire l'objet d'un seul protêt.

13.4 Décision

Le comité organisateur (ou le comité de discipline) du tournoi rendra une décision dans les soixante (60) minutes suivant le dépôt du protêt. Cette décision est finale et sans appel.

SECTION VI – TROPHÉES ET RÉCOMPENSES

14. Récompenses

14.1 Médailles et trophées

Des médailles d'or et d'argent seront remises aux équipes finalistes. Un trophée sera remis aux équipes championnes.

Pour les festivals, il n'y a pas de classements, donc pas de récompenses faisant référence au classement des équipes.

14.2 Trophée permanent

Les noms des gagnants des éditions antérieures seront gravés sur un trophée permanent, qui restera propriété du tournoi.

SECTION VII – SOCCER À 9

15. Règles spécifiques (Soccer à 9)

15.1 Terrain de jeu

a) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :

- a. Longueur : 57 à 87 mètres
- b. Largeur : 45 à 60 mètres
- c. Grandeur de but : soccer à 11

b) Les surfaces de réparation sont déterminées par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, tracées à 5,50 m de chaque montant du but de soccer à 7 ou à 16,5 m sur un terrain de soccer à 11. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain de soccer à 7 sur une longueur de 7,30 m ou 16,5 m sur un terrain de soccer à 11. Ces dernières seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

Dimensions des buts : 5,50 m x 1,80 m (soccer à 7); 7,32m x 2,44m (soccer à 11).

Point de pénalité : 7 mètres (soccer à 7) ou 11 mètres (soccer à 11).

c) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 6 mètres de rayon sur les terrains de soccer à 7 ou 9,15 mètres sur les terrains de soccer à 11.

15.2 Ballon en jeu ou hors jeu

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

15.3 But marqué

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

15.4 Hors-jeu

La loi du hors-jeu s'applique en soccer à 9 (Identique à la loi du jeu de la FIFA).

15.5 Fautes et incorrections

Identique à celle de la Loi XII des Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

a) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.

b) Si un joueur de l'équipe défendante commet, dans la surface de réparation une des dix (10) fautes majeures décrites dans les Lois du jeu de la FIFA, il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation à une distance de sept (7) mètres (terrain soccer à 7) ou 11 mètres (terrain de soccer à 11).

c) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui en temps normal au soccer à 11 serait pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon sera placé au point le plus près de l'infraction, mais à l'extérieur de la surface de réparation pour les terrains de soccer à 7 et à l'extérieur de la surface de but pour les terrains de soccer à 11. Le coup franc sera direct.

d) L'arbitre peut avertir un joueur (carton jaune) ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans le dernier cas, le joueur ne peut pas être remplacé par un autre joueur.

15.6 Coups francs

Identique à la Loi XIII des lois du jeu de la FIFA sauf que tous les coups francs sont directs (sur lequel un but peut être marqué directement). Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 9,15 mètres du ballon (que la partie soit disputée sur un terrain de soccer à 7 ou à 11).

15.7 Coup de pied de réparation (penalty)

Identique à la Loi XIV des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé à sept (7) mètres de la ligne de but (soccer à 7) ou onze (11) mètres (terrain soccer à 11) et que tous les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon (plus loin de la ligne de but que le ballon).

15.8 Rentrée de touche

Identique à la Loi XV des Lois du jeu de la FIFA. Toutefois, une reprise de touche sera accordée si le joueur manque sa première tentative, mais une deuxième erreur entraînera la reprise de la rentrée de touche par l'équipe par l'équipe adverse. Un but ne peut être marqué directement lors d'une touche.

15.9 Coup de pied de but

Identique à la Loi XVI des Lois du jeu de la FIFA soit les mêmes règles qu'en soccer à 11. Toutefois, sur les terrains de soccer à 7, le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation et les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation à 9,15 mètres du ballon. Sur les terrains de soccer à 11, le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but et les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation.

15.10 Coup de pied de coin

Identique à la Loi XVII des Lois du jeu de la FIFA sauf que la distance à respecter par l'adversaire est de 9,15 mètres.

15.11 Séance de tirs au but

Identique aux Lois du jeu de la FIFA (procédures pour déterminer le vainqueur d'un match), sauf qu'il n'y aura que trois (3) tirs.

SECTION VIII – SOCCER À 7

16. Règles spécifiques (Soccer à 7)

16.1 Terrain de jeu

d) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :

Longueur : 45 à 60 mètres;

Largeur : 25 à 45 mètres.

e) Les surfaces de réparation sont déterminées par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, tracées à 5,50 m de chaque montant du but. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une longueur de 7,30 m et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

Dimensions des buts : 5,50 m x 1,80 m

Point de pénalité : 7 mètres

f) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 6 mètres de rayon.

16.2 Ballon en jeu ou hors jeu

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

16.3 But marqué

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

16.4 Hors jeu

La loi du hors-jeu ne s'applique pas.

16.5 Fautes et incorrections

Identique à celle de la Loi XII des Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

- e) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.
- f) Si un joueur de l'équipe défendante commet, dans la surface de réparation une des dix (10) fautes majeures décrites dans les Lois du jeu de la FIFA, il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation à une distance de sept (7) mètres.
- g) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui en temps normal au soccer à 11 serait pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon sera placé au point le plus près de l'infraction, mais à l'extérieur de la surface de réparation. Le coup franc sera direct.
- h) L'arbitre peut avertir un joueur (carton jaune) ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans le dernier cas, le joueur ne peut pas être remplacé par un autre joueur

16.6 Coups francs

Identique à la Loi XIII des lois du jeu de la FIFA sauf que tous les coups francs sont directs (sur lequel un but peut être marqué directement). Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 6 mètres du ballon.

16.7 Coup de pied de réparation (penalty)

Identique à la Loi XIV des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé à sept (7) mètres de la ligne de but et que tous les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon (plus loin de la ligne de but que le ballon).

16.8 Rentrée de touche

Identique à la Loi XV des Lois du jeu de la FIFA. Toutefois, une reprise de touche sera accordée si le joueur manque sa première tentative, mais une deuxième erreur entraînera la reprise de la rentrée de touche par l'équipe adverse. Un but ne peut être marqué directement lors d'une touche.

16.9 Coup de pied de but

Identique à la Loi XVI des Lois du jeu de la FIFA soit les mêmes règles qu'en soccer à 11. Toutefois, le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation. Les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation et à 6 mètres du ballon.

16.10 Coup de pied de coin

Identique à la Loi XVII des Lois du jeu de la FIFA sauf que la distance à respecter par l'adversaire est de 6 mètres.

16.11 Séance de tirs au but

Identique aux Lois du jeu de la FIFA (procédures pour déterminer le vainqueur d'un match), sauf qu'il n'y aura que trois (3) tirs.

SECTION IX – SOCCER À 5

17. Règles spécifiques (Soccer à 5)

17.1 Terrain de jeu

a) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :

Longueur : 35 à 45 mètres;

Largeur : 20 à 25 mètres.

b) Les surfaces de réparation sont déterminées par une ligne parallèle à la ligne de but et tracée à 6 mètres de celle-ci. Elles s'étendent à l'intérieur du terrain d'une ligne de touche à l'autre.

Dimensions des buts (souhaitées) : 2,40 m x 1,50 m

Point de pénalité : 6 mètres

c) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point.

17.2 Ballon en jeu ou hors jeu

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

17.3 But marqué

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

17.4 Hors jeu

La loi du hors-jeu ne s'applique pas.

17.5 Fautes et incorrections

Identique à celle de la Loi XII des Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

a) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.

b) Si un joueur de l'équipe défendante commet, dans la surface de réparation une des dix (10) fautes majeures décrites dans les Lois du jeu de la FIFA, il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation à une distance de six (6) mètres.

c) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui en temps normal au soccer à 11 serait pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon sera placé au point le plus près de l'infraction, mais à l'extérieur de la surface de réparation. Le coup franc sera direct.

d) L'arbitre peut avertir un joueur (carton jaune) ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans le dernier cas, le joueur ne peut pas être remplacé par un autre joueur

17.6 Coups francs

Identique à la Loi XIII des lois du jeu de la FIFA sauf que tous les coups francs sont directs (sur lequel un but peut être marqué directement). Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 3 mètres du ballon.

17.7 Coup de pied de réparation (penalty)

Identique à la Loi XIV des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé à six (6) mètres de la ligne de but et que tous les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon (plus loin de la ligne de but que le ballon).

17.8 Rentrée de touche

Identique à la Loi XV des Lois du jeu de la FIFA. Toutefois, une reprise de touche sera accordée si le joueur manque sa première tentative, mais une deuxième erreur entraînera la reprise de la rentrée de touche par l'équipe adverse. Un but ne peut être marqué directement lors d'une touche.

17.9 Coup de pied de but

Identique à la Loi XVI des Lois du jeu de la FIFA soit les mêmes règles qu'en soccer à 11. Toutefois, le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation et les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation à 3 mètres du ballon.

17.10 Coup de pied de coin

Identique à la Loi XVII des Lois du jeu de la FIFA sauf que la distance à respecter par l'adversaire est de 3 mètres.

17.11 Séance de tirs au but

Identique aux Lois du jeu de la FIFA (procédures pour déterminer le vainqueur d'un match), sauf qu'il n'y aura que trois (3) tirs.

ANNEXE 1

Départage des équipes en cas d'égalité (article 17.12)

Si deux (2) équipes sont à égalité au classement à la fin des rondes préliminaires, elles seront départagées de la façon suivante :

- Le classement obtenu à partir des matchs entre les deux équipes;
- Le plus grand nombre de victoires;
- La plus grande différence entre les buts marqués et buts concédés ;
- L'équipe ayant marqué le plus de buts pour ;
- L'équipe ayant accordé le moins de buts contre ;
- Séance de tir au but. **

Si une équipe déclare forfait pendant le tournoi, les points d et e seront calculés en comptabilisant un maximum de trois buts par match

Exemple 1 :

| | Équipe #1 | Équipe #2 | Équipe #3 | Équipe #4 | Total points | Position | BP | BC |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|--------------|----------|----|----|
| Équipe #1 | | 7-0 | 6-3 | 4-0 | 9 | 1 | 17 | 3 |
| Équipe #2 | 0-7 | | 2-2 | 5-0 | 4 | 2 | 7 | 9 |
| Équipe #3 | 3-6 | 2-2 | | 1-0 | 4 | 3 | 6 | 8 |
| Équipe #4 | 0-4 | 0-5 | 0-1 | | 0 | 4 | 0 | 10 |

*C'est le critère d) qui permet de départager les équipes #2 et #3. Équipe #2 (7 buts), équipe #3 (6 buts).

Exemple 2 : (L'équipe #4 ne se présente pas à sa partie contre l'équipe #2)

| | Équipe #1 | Équipe #2 | Équipe #3 | Équipe #4 | Total points | Position | BP | BC |
|-----------|-----------|---------------|-----------|-----------|--------------|----------|----|----|
| Équipe #1 | | 7-0 | 6-3 | 4-0 | 9 | 1 | 17 | 3 |
| Équipe #2 | 0-7 | | 2-2 | 3-0 | 4 | 3 | 5 | 9 |
| Équipe #3 | 3-6 | 2-2 | | 1-0 | 4 | 2 | 6 | 8 |
| Équipe #4 | 0-4 | 0-3 (Forfait) | 0-1 | | -1 | 4 | 0 | 8 |

*C'est le critère e) qui permet de départager les équipes #2 et #3. Équipe #2 (9 buts contre), équipe #3 (8 buts contre).

Si trois (3) équipes sont à égalité de points, le classement est établi de la façon suivante :

- Le plus grand nombre de victoires;
- Le plus grand nombre de points dans les matchs opposant les trois équipes concernées;
- La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs;
- La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes au classement;
- L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts;
- L'équipe ayant le moins de but contre;
- Séance de tir au but. **

Si une équipe déclare forfait pendant le tournoi, les points d et e seront calculés en comptabilisant un maximum de trois buts par match.

* En cas de triple égalité : Si un critère (a, b, c,...) permet de séparer les trois équipes, le classement est alors établi. Si l'égalité persiste entre deux équipes, le processus sera recommencé avec la procédure de départage à deux équipes.

Exemple 3 : (L'équipe #4 ne se présente pas à sa partie contre l'équipe #2)

| | Équipe #1 | Équipe #2 | Équipe #3 | Équipe #4 | Total points | Position | BP | BC |
|-----------|-----------|---------------|-----------|-----------|--------------|----------|----|----|
| Équipe #1 | | 6-6 | 3-3 | 3-0 | 5 | ** | 12 | 9 |
| Équipe #2 | 6-6 | | 3-3 | 3-0 | 5 | ** | 12 | 9 |
| Équipe #3 | 3-3 | 3-3 | | 7-0 | 5 | 1 | 13 | 6 |
| Équipe #4 | 0-3 | 0-3 (Forfait) | 0-7 | | -1 | 4 | 0 | 13 |

*C'est le critère d) qui permet de départager la première position (différentiel +7).

**Le classement des équipes #1 et #2 sera déterminé par le point g) (séance de tir au but).