



20



25

RÈGLEMENTS TOURNOI COMMUN
INTERNATIONAL-PROVINCIAL-RÉGIONAL
MISE À JOUR JANVIER 2025

Quand j'inscris mon équipe à un festival ou tournoi !



MON ÉQUIPE

Lorsque je procède à l'inscription à un festival ou tournoi je m'assure de l'inscrire dans le bon niveau



LISTE DES JOUEURS

Lors de la remise à mon club de la liste des joueurs pour le festival ou tournoi, je **DOIS** utiliser des joueurs qui sont du même niveau.



ATTENTION

Votre club est responsable d'autoriser la liste des joueurs afin de s'assurer que ceux-ci vont évoluer dans une compétition au bon niveau.

Un responsable technique (DT, DTA ou responsable de programme) doit signer la liste des joueurs pour confirmer que les joueurs sont du bon calibre



COMPÉTITION SIGNIFICATIVE

Peu importe l'âge, tous souhaitent prendre part à des compétitions significatives, c'est-à-dire rencontrer des adversaires ayant le même niveau de son équipe.

RESPECTER votre niveau de jeu et tous ensemble nous pourrions avoir une saine compétition pour le grand bonheur des joueurs !

SECTION I - GÉNÉRALITÉS

1. Règlements administratifs

Le présent règlement concerne les tournois et festivals de soccer organisés sur le territoire de l'ARS Québec (ARSQ). Tous les cas non prévus dans les présents règlements seront tranchés par le comité du tournoi ou du festival. 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 Soccer Québec 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 Soccer 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 la liste électronique ainsi que les feuilles de match avec tous les joueurs et membres du personnel d'équipes. Pour un festival, seule la liste des joueurs provenant de Spordle ID et la liste électronique des membres du personnel d'équipes pourront être présentées. Il devra se présenter :

30 minutes avant le premier match (festival)

45 minutes avant le premier match (tournoi régional)

2.2 Liste des joueurs

Deux (2) semaines avant l'évènement, toutes les équipes doivent fournir à l'organisateur de l'évènement une liste officielle des joueurs / joueuses présents au tournoi. Cette liste doit obligatoirement être signée d'un membre du personnel technique du club. Celui-ci certifie que les joueurs sont dans le bon calibre pour la catégorie inscrite lors de l'évènement. Aucun changement ne pourra être fait à cette liste après le premier match.

Lors de l'arrivée de l'équipe à l'évènement, ceux-ci sont responsables de présenter la même liste approuvée par son club et la présentation des cartes d'affiliation ou liste électronique au registraire. 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 Soccer Québec ou à leur fédération et détenir une carte d'affiliation valide pour l'année courante.

- **Pour le volet festival (U12 et moins)** : la liste d'équipe est acceptée en remplacement des cartes, sauf pour les membres du personnel d'équipe qui doivent présenter leur affiliation sur une liste électronique (Photo de l'entraîneur doit être présenté pour confirmer sa validité pour la saison en cours).
- **Pour le volet tournoi** : La liste électronique est OBLIGATOIRE pour tous.

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 :

U04	2021	U10	2015	U16	2009
U05	2020	U11	2014	U17	2008
U06	2019	U12	2013	U18	2007
U07	2018	U13	2012		
U08	2017	U14	2011		
U09	2016	U15	2010		

4.1.1 Catégories U08 et moins

Aucun tournoi dans les catégories U08 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 Soccer Québec (6.15 et 6.16)

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.

4.2 Surclassement de joueur

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

Catégories	Double*	Double*
U08		
U09		
U10	U13*	U14*
U11	U14*	U15*
U12	U15*	U16*
U13	U16*	U17*
U14	U17*	U18*
U15	U18*	Senior*
U16	Senior*	Senior*

4.3 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.

SECTION II - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITIONS

5. Catégories et classe de compétitions

5.1 Nombre de joueurs et d'entraîneurs

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 7

Dans la classe locale (LR D2) et A (LR D1), un maximum de 21 joueurs habillés et physiquement aptes à jouer est autorisé dans la zone technique.

Soccer à 9

Dans la classe locale (LR D2) et A (LR D1), un maximum de 23 joueurs habillés et physiquement aptes à jouer est autorisé dans la zone technique.

Soccer à 7 et à 9

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 ou liste électronique valide. En plus il est possible d'avoir un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu (sous réserve de présentation de sa carte d'ordre professionnel).

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

Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul capitaine à la fois et ce dernier doit porter un brassard au bras gauche.

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 visiteuse doit changer de gilet ou porter des dossards.

6.6 Lunette et prothèse auditive

Le port de lunette à lentilles de prescription et le port d'une prothèse auditive sont permis. Les lunettes de sports sont fortement recommandées.

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.

7. Déroulement des parties

7.1 Durée des parties

7.1.1. Les parties auront la durée suivante :

<i>U6 et moins :</i>	<i>3 x 12 minutes</i>
<i>U08 et U7 :</i>	<i>2 x 20 minutes</i>
<i>U09 et U10:</i>	<i>2 x 20 minutes</i>
<i>U11 et U12 :</i>	<i>2 x 25 minutes</i>

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 ;
- Cent quatre-vingts (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 les compétitions estivales :

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

Pour les U09 et U10 : Idéalement nous recommandons les changements lors des pauses aux 12 minutes. Cependant il est possible de faire des changements plus rapides à l'intérieur du 12 minutes (météo, nombre de joueurs présents). Le but est de permettre aux joueurs d'avoir de plus longues séquences de jeu, ainsi que d'apprentissages.

Pour les U11 et U12 :

- Avant un coup d'envoi
- Avant le coup de pied de but
- Lorsque le jeu est arrêté pour cause de blessure
- 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.

Pour les U13 et plus : 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.

Pour les compétitions hivernales : Les remplacements se font à la volée.

7.4 Rondes préliminaires

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

7.5 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 :

U09 et U10: 2 x 20 minutes

U11 et 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 ou retardée.

7.10 Forfait

Une équipe ne pouvant plus présenter le nombre de joueurs minimum (voir article 7.8), 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 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) Cumul des cartons rouges
- g) Cumul des cartons jaunes
- h) Séance de tir au but. **

Si une équipe déclare forfait pendant le tournoi, les points (d) et € 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) Cumul des cartons rouges
- h) Cumul des cartons jaunes
- i) 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 détrempe 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.

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.
- Les clubs sont responsables de fournir à l'organisateur une liste de joueurs représentant le bon niveau dans lequel l'équipe a fait son inscription. Il est de la responsabilité du club par le biais d'un responsable technique du club de s'assurer que la liste de joueur fourni est représentative de la bonne classe de compétition.
 - Si un club inscrit volontairement ou involontairement, une liste de joueurs frauduleuse peut se voir convoquer par le comité de discipline de l'évènement.
 - Un club peut se voir refuser l'accès à d'autres évènements dans la région ou voir ses équipes refusées l'année suivante.

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 problèmes avant, pendant ou après la partie. Leur cas pourra être confié au comité de discipline de l'ARSQ ou de Soccer Québec.

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 immédiatement 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 immédiatement 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 l'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 cent (100) 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 ou une plaque sera remis à l'équipe championne d'une catégorie.
Des médailles de bronze seront remises aux gagnants de la finale consolation.

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 utilisé peut être de dimensions d'un terrain de soccer à 9 ou soccer à 11. Voir fichier joint pour les détails ; <https://kreezee.com/files/handler/11538>
- b) Si un match a lieu sur un terrain tracé en soccer à 11, il est de la discrétion du comité organisateur de modifier les marquages suivants à l'aide de cônes ;
 - Ligne de la surface de réparation pour compléter la largeur du terrain.
 - Point de réparation à 9 mètres.
- 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 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), neuf (9) mètres (soccer à 9) 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.

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 frappé 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

Surface

Les matchs peuvent être disputés sur des surfaces naturelles ou artificielles, conformément au règlement de la compétition en question. Les terrains artificiels doivent être de couleur verte.

Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être rectangulaire et délimité par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent. Toutes les lignes doivent avoir la même largeur et ne pas dépasser 12 cm.

Les deux lignes de démarcation les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux plus courtes sont nommées lignes de but. La longueur des lignes de touche doit être supérieure à la longueur des lignes de but.

Une ligne médiane sera tracée à travers la largeur du terrain à égale distance de chaque ligne de but et joignant les deux lignes de touche. Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point qui sera le centre d'un cercle de 6 m de rayon.

Une ligne de retrait sera délimitée avec des cônes situés à 1m à l'extérieur du terrain. Ces cônes seront placés à 5 mètres de chaque côté de la ligne médiane. Le club receveur a la responsabilité d'installer les cônes pour identifier la ligne de retrait.

Longueur (Ligne de touche) :	Minimum :	40 m
	Maximum :	55 m
Largeur (Ligne de but) :	Minimum :	30 m
	Maximum :	36 m

Pour des raisons évidentes de coûts, le soccer d'hiver à 7 se joue sur 1/3 de terrain de soccer à 11. La Largeur des terrains pourra donc être réduite à 25 m durant l'hiver.

Surface de But

Il n'y a pas de surface de but. Seule la surface de réparation est utilisée et délimitée.

Surface de réparation

Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 5.50 m de l'intérieur de chaque montant de but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 7.30 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface de réparation.

À l'intérieur de chaque surface de réparation est marqué le point de réparation à 7m du milieu de la ligne de but et à égale distance des montants de but

Drapeaux et arcs de cercle de coin

À chaque coin du terrain, doit être planté un drapeau avec une hampe – non pointue – s'élevant au moins à 1.50 m du sol.

Un quart d'arc de cercle de 1 mètre de rayon ayant pour centre la base du drapeau de coin et tracé à l'intérieur du terrain de jeu.

Préparation du terrain

- S'assurer que le terrain est sécuritaire (tête d'arroseur (sprinkler), trous, objets laissés sur le terrain, etc.)

Buts

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but. Ils sont constitués de 2 montants verticaux (poteaux) s'élevant à égale distance des drapeaux de coins et reliés à leur sommet par une barre transversale. Les poteaux et la barre transversale doivent être en bois, en métal, ou dans une autre matière agréée. Ils doivent être de forme carrée, rectangulaire, circulaire, ou elliptique et ne doivent en aucun cas présenter un danger pour les joueurs.

La distance séparant l'intérieur des deux poteaux est de 5.49 m et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 1.83 m du sol. Les poteaux et la barre transversale doivent avoir la même largeur que la ligne de but, laquelle ne doit pas dépasser 12 cm. Les poteaux et la barre transversale doivent être de couleur blanche.

Des filets peuvent être attachés aux buts et au sol derrière le but à condition toutefois qu'ils soient convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien de but.

Les buts doivent être fixés au sol de manière sûre. Des buts amovibles ne peuvent être utilisés que s'ils satisfont à cette exigence.

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.