

Mise à jour août 2024 M.G



Cahier de règlements 2024

ARBITRE

(1) arbitre sera assigné pour chacune des parties.
Il y aura des juges de touche pour les parties en soccer à 9.

ATTRIBUTION DES POINTS

L'attribution des points se fera comme suit:

Victoire : 3 points

Nulle: 1 point

Défaite: 0 point

Forfait: -1 point (avec 3 points et 3 buts pour l'équipe gagnante)

CATEGORIES

Nés(es) en:

U-9 Nés (es) en 2015

U-10 Nés (es) en 2014

U-11 Nés(es) en 2013

U-12 Nés(es) en 2012

***Un joueur ne peut jouer que pour une seule équipe pendant le tournoi.**

CAS NON PRÉVUS

Tous les cas ou situations non prévus dans les présents règlements seront tranchés par le comité du tournoi.

Horaire

- 1.** Le comité du tournoi se réserve le droit de modifier la cédule en tout temps.
- 2.** Si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match initialement prévu au tournoi, ou qui a été remis par le comité organisateur, ou refuse de jouer, le match lorsque rendue sur les lieux, ou refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté, l'équipe perd automatiquement le match par forfait.
- 3.** Si une équipe est expulsée du tournoi ou déclare forfait avant le tournoi, toutes ses parties sont annulées et les équipes adverses gagnent 3 à 0.
- 4.** En cas de prise de retard sur un terrain, le tournoi mettra en place les actions suivantes :
 - Lorsque le terrain accumule 15 min de retard, la mi-temps sera réduite à 2 min
 - Lorsque le terrain accumule 20 min de retard, les pauses entre les périodes (mi-temps) seront annulées, l'arbitre demandera aux équipes de changer de côté de terrain sans se diriger au banc des joueurs.
 - Lorsque le terrain accumule 30 min de retard, la première période sera réduite de 5 min, en plus, de l'annulation des pauses entre les périodes (voir point précédent)

CLASSEMENT

Pools par catégorie et critères de classement

En fonction du nombre d'équipe pour chacune des catégories, voici comment celle-ci seront divisées ainsi que les critères sur lesquels les classements seront basés pour accéder à la phase suivante.

Catégorie de 3 équipes

Lorsqu'il y a 2 pools de 3 équipes dans une même catégorie lors des matchs préliminaires, chaque équipe d'un même pool affronte les 3 équipes de l'autre pool.

Catégorie de 4 équipes

- 1 pool de 4 équipes
- La première équipe obtient un laissez-passer pour se rendre en finale. Les équipes en 2^e et 3^e position s'affrontent en demi-finale. L'équipe gagnante de la demi-finale, ira en finale.

Catégorie de 5 équipes

Les 5 équipes de la catégorie se classent pour les rondes finales après les 2 matchs de classement qui se déroulent le samedi. Il y a seulement des quarts de finale pour les équipes qui terminent en 4^e et 5^e position.

- La 4^e position affronte la 5^e position en quart de finale.
- La 1^{re} position affronte le gagnant du match quart de finale en demi-finale.
- La 2^e position affronte la 3^e position en demi-finale.

Catégorie de 6 équipes

- 2 pools de 3 équipes
- Les 4 meilleures équipes du classement général des six équipes se qualifient pour les 1/2 finale.

Catégorie de 8 équipes

- 2 pools de 4 équipes
- Les 2 meilleures équipes de chaque pool se qualifient en demi-finale. Les deux équipes ayant gagnées s'affrontent en finale.

Catégorie de 10 équipes

- 1 pool de 4 équipes et 2 pools de 3 équipes
- La meilleure équipe du pool de 4, les 2 meilleures équipes du classement général des 2 pools de 3 ainsi que la meilleure équipe du classement général des dix équipes (excluant les 3 déjà qualifiés), se qualifient pour les 1/2 finale.

Catégorie de 12 équipes

- 3 pools de 4 équipes
- Les meilleures équipes de chacun des 3 pools de 4 ainsi que la meilleure équipe au classement général des 12 équipes excluant les équipes déjà qualifiées, se qualifient pour les 1/2 finale.

Catégorie de 14 équipes

- 2 pools de 4 équipes et 2 pools de 3 équipes
- Les meilleures équipes de chacun des 2 pools de 4 et les 2 meilleures équipes du classement général des 2 pools de 3 se qualifient pour les 1/2 finale.

Critères pour départager un double ou triple égalité au classement

Dans le cas **d'une double égalité** au classement d'un groupe, les équipes seront départagées de la façon suivante dans cet ordre:

1. Résultat entre les 2 équipes;
2. Le plus grand nombre de victoires ;
3. Le plus haut différentiel de buts pour et buts contre;
4. Équipe ayant le plus de buts pour;
5. Équipe ayant le moins de buts contre;
6. Tirs de pénalité selon la F.I.F.A. (5 tireurs par équipe)

Dans le cas **d'une triple égalité** au classement d'un groupe, les équipes seront départagées de la façon suivante dans cet ordre:

1. Le plus grand nombre de victoires;
2. Le plus grand nombre de points dans les matchs opposant les trois équipes concernées;
3. La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs;
4. La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes au classement;
5. L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts;
6. Tirs de pénalité selon la F.I.F.A. (5 tireurs par équipe)

Si une équipe déclare forfait pendant le tournoi, les points 3, 4 et 5 seront calculés en comptabilisant un maximum de trois buts par match.

En cas de triple égalité:

Si un critère (1, 2, 3) 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.

Pour départager les meilleures équipes au classement général entre plusieurs groupes, la procédure sera la suivante:

1. Le plus grand nombre de victoires ;
2. Le plus haut différentiel de buts pour et buts contre;
3. Équipe ayant le plus de buts pour;
4. Équipe ayant le moins de buts contre;
5. Tirs de pénalité selon la F.I.F.A. (5 tireurs par équipe)

Veillez noter que dans la situation d'une égalité, mais que les équipes à égalité accèdent tous aux matchs éliminatoires, un tirage au sort sera effectué par le comité du tournoi.

DISCIPLINE

- 1.** Les entraîneurs et les joueurs substitués doivent demeurer sur le banc de l'équipe durant la partie.
- 2.** Des sanctions seront infligées aux joueurs et dirigeants dont la conduite aura été un sujet d'incident ou de trouble avant, pendant ou après la partie.
- 3.** Si un joueur et/ou un entraîneur est expulsé d'une partie, il devra prendre place dans les estrades.
- 4.** Un arbitre peut demander à un spectateur ayant un comportement antisportif de quitter les lieux. Si le spectateur ne quitte pas les lieux, l'équipe à laquelle il est lié aura 5 minutes pour assurer le départ de celui-ci, sinon, l'équipe perdra le match par forfait.
- 5.** Quiconque est expulsé d'une partie ne pourra participer à la suivante.
- 6.** Toute équipe utilisant un joueur suspendu durant le tournoi verra toutes ses parties perdues, sans avertissement et sans appel.
- 7.** Deux (2) cartons jaunes lors d'une même partie mènent à une expulsion et à une expulsion au match suivant. Un (1) carton rouge lors d'une même partie mène aussi à une expulsion, mais mène aussi à une expulsion au match suivant. Lorsqu'un joueur ou un entraîneur est expulsé, celui-ci doit quitter le site du match et non seulement le terrain.
- 8.** Si un joueur ou un entraîneur expulsé lors d'une partie participe à la partie suivante, son équipe perdra automatiquement cette partie par forfait.
- 9.** L'accumulation de trois (3) cartons jaunes lors du tournoi entraînera un match d'expulsion, au match suivant.
- 10.** Le comité organisateur peut décider d'arrêter ou de rejouer le match. Ce comité se donne le droit de sanctionner ou imposer des restrictions quant au format et au nombre de ces mentions (avec le consentement de l'arbitre).

DURÉE DES PARTIES

- 1.** Tous les matchs en soccer à 9 auront 2 demies de 25 minutes et une pause de 3 minutes entre les demies. Tous les matchs en soccer à 7 auront 2 demies de 20 minutes et une pause de 3 minutes entre les demies.
- 2.** Il n'y a aucune prolongation lors des rencontres préliminaires.
- 3.** Si pendant le match le pointage accuse une différence de 6 buts, le match est automatiquement terminé (cette règle s'applique pour toute la durée du tournoi).
- 4.** À partir des (1/2) demi-finales, s'il y a égalité après le temps réglementaire, il y aura une séance de tirs au but conformément aux lois de la FIFA (5 tireurs). Pour les finales, il y aura une prolongation de 2 demies de 5 minutes et le match se terminera dès qu'un but est marqué. Donc, la règle du but en or s'applique. Si l'égalité persiste, il y aura une séance de tir au but conformément aux lois de la F.I.F.A (5 tireurs).

ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES

- 1.** Toutes les équipes acceptées doivent être enregistrées auprès de Soccer Québec et/ou de leur association et doivent être en règle avec celle-ci.
- 2.** Toutes les équipes inscrites au tournoi devront fournir une liste de joueurs officielle imprimée directement de PTS registrariat. Cette liste confirmera que les membres présents sur le terrain sont dûment affiliés pour l'année et la saison en cours et prouve la classe des joueurs. Elle devra être remise dès que l'équipe obtient une copie. Si cette liste n'est pas remise avant le premier match, l'équipe ne pourra pas participer au tournoi. Ils doivent l'avoir fourni en version numérisée à info@asdps.ca avant la tenue du tournoi.
- 5.** Un max. de 18 joueurs pour le soccer à 7, de 21 joueurs pour le soccer à 9
- 6.** Aucun joueur ne pourra être inscrit avec deux (2) équipes différentes lors de la même fin de semaine.
- 7.** Le Comité se réserve le droit de vérifier le passeport d'un joueur ou d'un entraîneur en tout temps durant le tournoi.
- 8.** Trois (3) accompagnateurs maximums par équipe peuvent prendre place sur le banc des joueurs et ceux-ci doivent tous être munis d'un passeport.
- 9.** Tous les joueurs et entraîneurs doivent être affiliés à Soccer Québec et/ou à leur association provinciale et doivent avoir en leur possession un passeport valide pour l'année en cours.

ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- 1.** Chaque joueur doit porter un numéro sur son chandail et ce numéro doit correspondre au numéro inscrit sur la liste des joueurs.
- 2.** Chaque joueur doit obligatoirement porter des protège-tibias et ceux-ci se portent en dessous des bas.
- 3.** Le port du cuissard n'est autorisé qu'à la condition qu'ils soient propres et de couleurs similaires.
- 4.** Le capitaine de chaque équipe doit être identifié clairement.
- 5.** Les lunettes de vue sont permises à condition qu'elles respectent les critères énoncés dans les règlements de Soccer Québec :

COULEUR DES CHANDAILS

- 1.** Chaque équipe doit posséder un deuxième chandail.
- 2.** En cas de couleurs similaires entre les deux équipes, l'équipe receveur devra changer de maillot ou porter des dossards.

LOI DU JEU

Toutes les parties seront jouées en accord avec les lois de la F.I.F.A. Nonobstant les lois de la F.I.F.A., les règles suivantes, spécifiques au tournoi de L'IMPÉRIAL, ont préséance et viennent s'y ajouter ou les préciser.

PRÉSENCE DES ÉQUIPES

1. Un délai de cinq (5) minutes sera accordé pour présenter un minimum de cinq (5) joueurs pour le soccer à 7 et de huit (7) joueurs pour le soccer à 9 habillés sur le terrain et avec un entraîneur. Après ce délai, la victoire sera accordée à l'équipe présente.
2. Si un club ne peut présenter son équipe sur le terrain à l'heure fixée, par suite d'un cas de force majeure et alors que tout a été mis en œuvre pour arriver à temps au lieu de la rencontre, le comité organisateur jugera si la partie peut être rejouée.
3. Aucune équipe ne peut disputer un match sans la présence de l'entraîneur-chef, d'un assistant de ce dernier ou d'un substitut.

PROTÊT

Aucun protêt ne sera accepté durant le tournoi.

RÈGLES GÉNÉRALES

1. Un nombre maximum d'équipes pour chacune des catégories seront acceptées et les demandes d'inscriptions arrivées les premières seront traitées en priorité.
2. Si, dans une catégorie spécifique, il y a moins de quatre (4) équipes inscrites, l'organisation peut décider de ne pas tenir la compétition.
3. Le comité organisateur du tournoi n'est aucunement responsable des accidents impliquant les joueurs et les accompagnateurs, du vol ou de la perte d'un objet, du transport d'un blessé par ambulance ni des coûts hospitaliers.
4. Toute boisson alcoolisée est interdite sur les sites de compétition. Sauf dans la zone prévue à cet effet.

SUBSTITUTION

Il n'y a pas de limite en ce qui concerne le nombre de substitutions effectuées avec la permission de l'arbitre aux différents moments suivants:

1. Après un but;
2. À la mi-temps;
3. Lors d'un coup de pied de but;
4. Lors d'une blessure;
5. Lors d'une remise en jeu par une touche offensive et à la discrétion de l'arbitre.

N.B. Si une équipe décide de se prévaloir des points 4 ou 5 pour effectuer une substitution, l'équipe adverse pourra aussi effectuer une substitution.

TEMPÉRATURE

1. Avant une joute, seul le comité organisateur peut décider si la partie doit être jouée suite au « détrempelement » du terrain, à un orage ou à la noirceur.
2. Le Comité organisateur peut décider de changer le lieu d'une partie en tout temps.
3. Pendant la partie, c'est l'arbitre qui décide.

PLAN D'URGENCE EN RAISON DE LA MÉTÉO

Si, dû à des raisons météorologiques, le tournoi prend du retard, le comité organisateur pourra décréter une diminution de la longueur des parties. Le plan d'urgence sera applicable à toutes les joutes impliquées dans ladite situation d'urgence, et ce, jusqu'à ce que le retard soit rattrapé.

MODIFICATIONS AUX RÉGLEMENTS DE LA FIFA EN SOCCER À 7

Changement :

Les changements sont illimités lors des deux demies. Les changements sont également acceptés lors des pauses. En cas de blessure, un changement est possible.

Ligne de retrait :

Lors d'un coup de pied de but, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent reculer derrière la ligne médiane.

Dégagement du gardien :

Lors d'un dégagement du gardien, celui-ci ne pourra pas le dégager à la volée ou à la demi-volée. Si le gardien dégage à la volée ou demi-volée, le ballon est repris par une balle au sol au gardien dans sa propre surface de réparation.

Rentrée de touche et le corner :

Lors d'une rentrée de touche ou d'un corner, le joueur doit effectuer une passe au sol ou entrer dans le terrain en conduite de balle.

Hors-Jeu :

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

Coup franc:

Tous les coups francs sont directs.

Lors d'un coup franc, les adversaires ne peuvent pas s'approcher à moins de 5 mètres du ballon.

Toutes les autres fautes (coup franc indirect au soccer à 11), commises dans la surface

de réparation, sont sanctionnées d'un coup franc direct à l'extérieur de la surface de

réparation et du point le plus proche d'où la faute a été commise.

MODIFICATIONS AUX RÉGLEMENTS DE LA FIFA EN SOCCER À 9

Changement :

Les changements sont illimités lors des deux demies. Les changements sont également acceptés lors des pauses. En cas de blessure, un changement est possible.

Ligne de retrait :

Lors d'un coup de pied de but, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent reculer derrière la ligne médiane.

Dégagement du gardien :

Lors d'un dégagement du gardien, celui-ci ne pourra pas le dégager à la volée ou à la demi-volée. Si le gardien dégage à la volée ou demi-volée, le ballon est repris par une balle au sol au gardien dans sa propre surface de réparation.

Tirage au sort d'avant match

Aucun tirage au sort ne sera fait avant le match. L'équipe receveur débutera le match avec le ballon. Le banc des équipes receveurs sera le banc situé à gauche (le côté gauche lorsqu'une personne au centre du terrain regarde en direction des bancs) et le banc des visiteurs sera le côté droit. Les équipes débuteront les matchs avec les joueurs situés dans la demi-terrain devant leur banc. En cas de prolongation, l'équipe visiteur débutera avec le ballon.