

Tournoi de soccer juvénile extérieur Lac St-Louis

Règlements

2011

1. COMITÉ DU TOURNOI

Le Comité sera responsable de tous les points pertinents à l'organisation et à la conduite du Tournoi de Soccer. Le Comité aura la décision finale sur toute question concernant l'interprétation de ces règlements.

2. CATÉGORIES D'ÉQUIPES

Le tournoi sera ouvert à toutes les équipes acceptées par le Comité; les équipes joueront dans l'une ou l'autre des catégories U09 - U18. Les équipes U09 - U10 peuvent inscrire (15) joueurs. Les équipes U11 - U18 peuvent inscrire dix-huit (18) joueurs. Tous les joueurs inscrits pourront participer à tous les matchs.

3. PREUVE D'ÂGE

Le Comité se réserve le droit de demander une preuve d'âge. Le passeport de la FSQ ou un passeport (permis de joueur) émis par les autorités compétentes d'une autre province constitue une preuve acceptable.

4. ÉLIGIBILITÉ

Catégorie	Date de Naissance
(U09)	né en 2002
(U10)	né en 2001
(U11)	né en 2000
(U12)	né en 1999
(U13)	né en 1998
(U14)	né en 1997
(U15)	né en 1996
(U16)	né en 1995
(U17)	né en 1994
(U18)	né en 1993

Les catégories peuvent être fusionnées à la discrétion des organisateurs.

5. RÈGLEMENTS RELATIFS AU JEU

Les matchs seront joués en accord avec les règlements de compétitions de la FIFA, la FSQ et l'ARS LAC ST-LOUIS sauf si spécifié autrement dans ces règlements.

6. L'ÉQUIPEMENT

Les matchs de catégories U09 à U13 seront joués avec un ballon #4, et les matchs de la catégorie U14 à U18 seront joués avec un ballon #5. Les joueurs devront porter des souliers de course ou de soccer approuvés par la FIFA. Les protège-tibias conformes aux règlements de la FIFA sont OBLIGATOIRES.

Chaque joueur doit être identifié par un numéro qui correspond à celui inscrit sur la feuille de match. Dans les cas où les deux équipes qui se rencontrent portent des chandails semblables, l'équipe désignée comme visiteur devra changer son chandail. Les gardiens doivent porter un maillot de couleur distincte des autres joueurs et de l'arbitre et peuvent porter des shorts ou des pantalons. Prenez note, les équipes doivent apporter leurs propres chandails

d'une autre couleur.

7. SUBSTITUTIONS

Le nombre de substitutions permises est illimité. Elles ne peuvent cependant être faites qu'avec l'approbation de l'arbitre aux moments suivants:

- a. après un but;
- b. avant un coup de pied de réparation;
- c. à la mi-temps ou avant une période supplémentaire;
- d. à la suite d'une blessure (seul le joueur blessé peut être substitué);
- e. lors d'une rentrée de touche lorsque la substitution est déclenchée par l'équipe qui effectue la rentrée (permis parce que le temps de jeu est plus court que pendant la saison régulière).

8. RENVOIS

Tout joueur qui reçoit un (1) carton rouge se voit automatiquement suspendu de son équipe lors du prochain match dans le tournoi. Le carton n'est pas montré à l'entraîneur mais il est poliment demandé de quitter le terrain de jeu-cet acte est considéré comme une expulsion et d'autres sanctions peuvent être prises. Les joueurs qui reçoivent trois (3) cartons jaunes durant le tournoi seront suspendus de leur équipe lors du prochain match dans le tournoi. D'autres mesures disciplinaires peuvent être prises par le comité organisateur.

9. PROTÊTS

Aucun protêt ne sera accepté.

10. ENREGISTREMENT POUR LES MATCHS

Les équipes doivent se présenter au terrain approprié trente (30) minutes avant le début prévu du match. Si une équipe arrive plus de dix (10) minutes après l'heure prévue du début de la partie, celle-ci aura perdu par forfait, par un compte de 3-0. Dans les catégories U09 à U10, cinq (5) joueurs ou plus constituent une équipe. Dans les autres catégories, huit (8) joueurs ou plus constituent une équipe. Le début d'une partie peut être retardé de 10 minutes seulement dans le cas où moins du minimum requis de joueurs est disponible. Si une partie est suspendue à cause de température inclemente, le comité du tournoi aura la décision finale sur la validité de la partie.

Le comité organisateur peut décider de ne pas remettre à l'horaire les parties qui ont été annulées dû à des circonstances hors de son contrôle.

En cas de retard, le comité organisateur peut décider de restreindre la durée des parties.

Un match est jugé valide après qu'un minimum de 75% du temps prévu aura été joué.

11. DURÉE DES MATCHS

Tous les matchs seront constitués de deux (2) moitiés, chacun avec une mi-temps de cinq (5) minutes. La durée des matchs sera comme suit:

<u>Groupe d'âge</u>	<u>Durée du match</u>	<u>Match déclaré valide après</u>
U09 - U10	2 x 20 minutes	30 minutes
U11 - U15	2 x 25 minutes	38 minutes
U16 - U18	2 x 30 minutes	45 minutes

12. BLESSURES

Dans l'éventualité d'une blessure nécessitant un arrêt de jeu et l'intervention sur le terrain d'un membre du personnel de l'équipe, le joueur blessé doit quitter le terrain, ou en être retiré, à l'exception du gardien de but. L'arbitre a la responsabilité de la sécurité de tout joueur sur le terrain (l'arbitre a la décision finale quant à savoir si le gardien de but peut rester après avoir été blessé). À cause de l'importance de son rôle, il doit être alloué au gardien de but un temps raisonnable pour qu'il puisse reprendre ses esprits en cas de blessure. Le joueur blessé pourra être immédiatement remplacé par un autre joueur et être autorisé à revenir à la prochaine substitution. Tout joueur ayant une blessure qui saigne (incluant le gardien de but) doit quitter le terrain.

13. REGLEMENTS PARTICULIERS AU SOCCER-A-7 (U09 - U10)

- a. Les règlements normaux de la FIFA s'appliqueront sauf si indiqué ci-dessous.
- b. Les terrains devront mesurer environ soixante (60) mètres de long par quarante (40) mètres de large.
- c. Les terrains seront marqués d'une ligne de centre et d'un cercle central de six (6) mètres de rayon. Une surface de réparation rectangulaire sera indiquée, centrée par rapport au but, d'une largeur de 25m par 10m de profondeur à partir de la ligne de but.
- d. Les buts mesureront environ six (6) mètres de large par deux (2) mètres de haut.
- e. Il n'y aura pas de règlements de hors-jeu.
- f. Le gardien de but en possession du ballon dans sa propre surface de réparation ne pourra garder le ballon que pendant 6 secondes avant de le lâcher des mains. Les joueurs opposants permettront au gardien de but de retourner le ballon au jeu sans l'obstruer ou le gêner.
- g. Lors d'un coup de pieds de coin ou coup franc, aucun membre de l'équipe adverse ne devrait se trouver à moins de six (6) mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit remis en jeu.
- h. Lors d'un coup de pieds de réparation tous les membres de l'équipe adverse doivent se trouver hors de la surface de réparation et à au moins six (6) mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit remis en jeu.
- i. Fautes et Inconduites (Les règles de FIFA s'appliquent pour tous les coups francs directs et indirects)
 - ✓ Si une faute qui entraîne un coup franc direct est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe en défense, un COUP DE PIED DE RÉPARATION sera accordé à l'équipe attaquante.
 - ✓ Si une faute qui entraîne un coup franc indirect est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe en défense, un COUP FRANC INDIRECT sera accordé à l'équipe attaquante. Le ballon sera placé à l'endroit de l'effraction sauf si l'effraction a été commise dans la surface de but, alors le coup franc indirect accordé dans la surface de but doit être exécuté de la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où la faute a été.
 - ✓ Si une faute qui entraîne soit un coup franc direct ou un coup franc indirect est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe attaquante, un COUP FRANC sera accordé à l'équipe en défense. Le ballon sera placé à l'endroit de l'effraction, sauf si l'effraction a été commise dans la surface de but, alors le ballon sera placé à n'importe quel endroit à l'intérieur de la surface de but. L'équipe adverse doit demeurer à l'extérieur de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit mis en jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement à l'extérieur de la surface de réparation.
- j. Lors d'une remise en jeu entre-deux à l'intérieur de la surface de réparation, l'arbitre devra laisser tomber le ballon sur la ligne de surface de réparation parallèle à la ligne des buts au point le plus rapproché de l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu.
- k. Des tirs de pénalité seront accordés pour toute infraction majeure survenant au sein de la surface de réparation. Les tirs de pénalité seront effectués à partir d'un point situé à huit (8) mètres du point central

de la ligne des buts.

14. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

- a. Le tournoi sera joué en accord avec l'horaire fourni à chaque équipe. Afin de déclarer un gagnant d'un GROUPE, les points suivants seront alloués:

VICTOIRE	3 points
MATCH NUL	1 point
DEFAITE	0 points
FORFAIT	-1 point

- b. Quand une équipe perd un match par forfait, peu importe la raison, le match est enregistré comme victoire pour l'équipe opposée avec un pointage de **3 à 0**.
- c. La position des équipes qui se qualifient sera déterminée par les critères suivants, dans l'ordre énuméré, jusqu'à concurrence du premier critère décisif:
1. le plus grand nombre de points;
 2. le gagnant du match opposant les deux équipes concernées (s'applique seulement lorsque 2 équipes sont en égalité);
 3. la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes;
 4. l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts;
 5. l'équipe ayant accordé le moins de buts.

Si les deux équipes sont encore à égalité après l'application de ces critères, leur position sera déterminée en procédant à des tirs au but de réparation selon les règlements FIFA (les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but).

Les équipes co-optées (Wild cards) seront choisies tout en suivant la séquence ci-haut mentionnée.

15. ÉGALITÉ ET PROLONGATION

Aucune période de prolongation ne sera jouée durant la ronde préliminaire. Les matchs de demi-finale et de finale qui se terminent en égalité seront déterminés comme suit:

- a. il y aura 5 minutes de repos;
- b. pour le soccer à 7 il y aura deux périodes supplémentaires complètes de 5 minutes, avec 1 minute de repos entre les deux périodes;
- c. pour le soccer à 11 il y aura deux périodes supplémentaires complètes de 10 minutes, avec 1 minute de repos entre les deux périodes;
- d. si le pointage est toujours égal, chaque équipe tirera cinq (5) tirs de pénalité conformes aux règlements de la FIFA;
- e. si le pointage est encore égal, chaque équipe tirera un (1) tir de pénalité - ce procédé est répété jusqu'à ce qu'un résultat soit obtenu;
- f. Seuls les joueurs sur le terrain à la fin du temps supplémentaire peuvent tirer les tirs de pénalité.
- g. Aucun joueur ne peut tirer un deuxième tir de pénalité avant que tous les joueurs de son équipe présents sur le terrain à la fin de la période de surtemps aient tiré (inclus le gardien de but).

16. PASSEPORTS

Les passeports des joueurs doivent être disponibles pour l'arbitre et pour les gérants de terrains lorsqu'ils sont requis. Le défaut de produire un passeport valide sur demande peut entraîner la perte du match.

17. COMPORTEMENT

- a. Les dirigeants d'équipe et les remplaçants doivent demeurer au banc des joueurs durant le match.
- b. Un arbitre peut demander qu'un spectateur soit chassé de la proximité du terrain de jeu. Si le spectateur ne quitte pas les lieux immédiatement, l'équipe à laquelle il(elle) est lié(e) aura cinq minutes pour assurer le départ du spectateur en question, sinon l'équipe perdra le match par forfait, et sera disqualifiée du Tournoi.

18. PÉRIODE DE REFROIDISSEMENT

L'arbitre peut, sans préavis, retirer un joueur du terrain de jeu pour une période de temps déterminée si sa conduite ou son jeu le nécessite. Le joueur retiré peut être remplacé sur le terrain de jeu par un autre joueur éligible. L'arbitre A LE POUVOIR DISCRETIONNAIRE DE DONNER OU NON UN AVERTISSEMENT à ce joueur. La durée de chaque période de refroidissement est fixée à 10 minutes (5 minutes pour le soccer à 7).

Les entraîneurs des équipes hôtes et visiteuses doivent immédiatement être avisées de toute action entreprise par l'arbitre conformément avec les clauses de ce règlement. Aucun recours n'est possible quant à la décision de l'arbitre.

19. LE COMITÉ

Le comité se réserve le droit de limiter l'inscription des équipes, ainsi que de modifier, annuler ou fusionner une catégorie suite à un enregistrement insuffisant.

20. REMBOURSEMENT

Aucun remboursement ne sera remis une fois l'équipe acceptée.

Revision 8 juin 2011