

Version 2010



**Défi Soccer McDonlad's de Beauport**

**Région de Québec**

**Règlements de tournoi communs 2010**



19<sup>ème</sup> édition - 2010

## Section I – Règlements administratifs

### 1. Règlements généraux

#### 1.1. Application

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.

#### 1.2. 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 du présent règlement.

#### 1.3. 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 accompagnateurs. Il n'est pas responsable des coûts des soins médicaux et du transport en ambulance des blessés.

#### 1.4. Politique de reconnaissance des tournois

La politique de reconnaissance des tournois de l'ARSQ doit être respectée sous peine de sanction.

### 2. Enregistrement

#### 2.1. Enregistrement

Le responsable d'équipe doit se présenter au registrariat avant le premier match et fournir les passeports (s'il y a lieu) et la liste de tous les joueurs et entraîneurs (accompagnateurs). Il devra se présenter avec les membres de son équipe entière afin de recevoir les bracelets d'enregistrement:

- 60 minutes avant le premier match

#### 2.2. Liste des joueurs

Une liste de joueurs doit être fournie avec les passeports. Cette liste doit être la même que la liste remise à l'ARSQ ou à l'association régionale. 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 des joueurs

#### 3.1. Affiliation des équipes

Les équipes doivent être en règle avec l'ARSQ, leur association régionale ou leur fédération et être enregistrées auprès de celle-ci.



19<sup>ième</sup> édition - 2010

### 3.2. Affiliation des joueurs et des entraîneurs

Tous les joueurs et entraîneurs doivent être affiliés à la FSQ ou à leur fédération et détenir un passeport valide pour l'année courante.

Pour les catégories U-11 et moins catégorie Local :

- La liste PTS d'équipe est acceptée en remplacement des passeports

Ou

Pour les catégories U-11 et moins évoluant dans la ligue de développement

- Les passeports sont obligatoires pour le volet tournoi

### 3.3. Exclusivité

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

## 4. **Catégories et classes de compétitions**

### 4.1. Catégories

Les différentes catégories sont :

U-8 2002    U-9 2001    U-10 2000    U-11 1999

### 4.2. Classes

Les tournois de classe locale et A ne peuvent accepter aucun joueur de niveau AA ou AAA, soit un joueur de niveau «compétitif» ou «élite», même si celui-ci évolue comme joueur surclassé.

Un joueur de niveau AAA ne peut prendre part à un tournoi de niveau A ou AA, même comme joueur surclassé.

Les regroupements de joueurs de niveau A pour participer à un tournoi AA ou AAA sont permis.

Les équipes mixtes peuvent être acceptées dans les classes masculines seulement.

### 4.3. Joueur de réserve

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.

### 4.4. Double surclassement

Le double surclassement est permis avec autorisation écrite d'un médecin et de l'association régionale de soccer. Une équipe présentant son alignement habituel peut décider de s'inscrire dans une catégorie d'âge supérieure.

### 4.5. Joueur à l'essai

Les joueurs à l'essai sont interdits.



19<sup>ème</sup> édition - 2010

## Section II – Règlements de compétitions

### 5. Nombre de joueurs et d'entraîneurs

#### 5.1. Nombre de joueurs inscrits

Un maximum de 16 joueurs peut être inscrit sur la liste d'équipe qui est déposée lors de l'enregistrement de l'équipe.

Un maximum de 3 accompagnateurs peut être inscrit sur la liste d'équipe qui est déposée lors de l'enregistrement de l'équipe.

#### 5.2. Personnes autorisées au banc

Pour le soccer à 7 et à 9, un maximum de seize (16) joueurs habillés et physiquement aptes à jouer sont autorisés au banc de l'équipe dans la classe A et dans la classe locale.

Un maximum de trois (3) accompagnateurs est autorisé en tout temps et chacun d'eux doit obligatoirement posséder un passeport valide.

#### 5.3. Comportement en match

Tous les substituts et les accompagnateurs devront rester assis sur le banc de l'équipe ou à une distance maximale de 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 apposé dans le dos du chandail. Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la liste d'équipe et la feuille de match.

#### 6.2. Tenue des joueurs et du gardien de but

L'uniforme complet est constitué de : chandail, culottes courtes et bas et il doit être identiques pour chaque joueur, sauf le chandail du gardien de but qui doit être différent de son équipe et de ceux des adversaires. Le chandail doit être porté à l'intérieur de la culotte. Le port du survêtement et de la casquette (sécuritaire) est autorisé pour le gardien de but seulement.

#### 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.



19<sup>ème</sup> édition - 2010

#### 6.5. Couleurs identiques

Les gilets des équipes en présence lors d'une partie doivent être de couleurs suffisamment différentes pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs, l'équipe considérée comme **receveuse** pour la rencontre portera des chandails ou des dossards de couleur différente.

### 7. **Déroulement des parties**

#### 7.1. Durée des parties

Les parties auront la durée suivante pour les parties de préliminaires et en ronde éliminatoire:

U-11 et moins : 2 x 25 minutes

#### 7.2. Arrêt d'un match avant la fin

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

#### 7.3. Différence de buts

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

#### 7.4. Substitution

Un changement ou une substitution de joueurs est autorisé selon les règles en vigueur à la FIFA, sauf qu'ils sont illimités en nombre. De plus, il est possible d'effectuer des substitutions sur les rentrées de touche offensives, c'est-à-dire celles où l'équipe qui demande le changement est en possession du ballon. Dans ce dernier cas, les deux équipes peuvent effectuer des changements. La demande est adressée par un entraîneur ou un capitaine à l'arbitre, demande à laquelle ce dernier peut acquiescer. Les joueurs qui entrent et sortent doivent passer par le centre du terrain.

#### 7.5. Ronde préliminaire

Il n'y a pas de prolongation lors des matchs de la ronde préliminaire.

#### 7.6. Prolongation

Dans les rondes éliminatoires (demi-finales) si les deux équipes sont à égalité après le temps réglementaire, les équipes iront *directement fusillade*. Dans le cas des finales, 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 le temps supplémentaire, *une fusillade* sera tirée selon les règlements de la FIFA.

#### 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.



19<sup>ème</sup> édition - 2010

#### 7.8. Retard des équipes

Les équipes doivent présenter le minimum de joueurs requis (sept (7) joueurs en soccer à 9 et cinq (5) joueurs en soccer à 7) et au moins un accompagnateur pour l'heure prévue du début du match. Aucun délai n'est accordé. Une équipe ne pouvant présenter le minimum de joueurs et accompagnateurs requis perd le match par forfait.

#### 7.9. Cas de force majeure

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

#### 7.10. Forfait

Une équipe ne pouvant plus présenter le nombre de joueurs minimal (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, à moins que l'écart de buts soit supérieur à trois (3), dans le cas d'un match déjà commencé.

### 8. Classement

#### 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. Égalité au classement

En cas d'égalité au classement, les équipes seront départagées de la façon suivante :

- 1- Résultat du match entre les deux équipes sauf s'il y a triple égalité ;
- 2- Différence entre les buts pour et les buts contre (maximum de trois buts d'écart par match);
- 3- Le plus grand nombre de buts pour (un maximum de trois par match est comptabilisé);
- 4- Le plus petit nombre de buts contre ;
- 5- Le plus petit nombre de cartons rouges ;
- 6- Le plus petit nombre de cartons jaunes ;
- 7- Tirs de barrage (fusillade) selon les règlements de la FIFA.

### 9. Température

#### 9.1. Conditions climatiques

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

#### 9.2. Interruption de 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.



19<sup>ième</sup> édition - 2010

### 9.3. Tonnerre et éclairs

En cas de fort orage, tonnerre ou d'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

Dans le cas où les finales ne peuvent se jouer ou sont interrompues, le gagnant de la médaille d'or sera l'équipe qui a terminé 1<sup>er</sup> dans la ronde préliminaire, la médaille d'argent va à l'équipe qui a terminé au 2<sup>e</sup> rang et le bronze au 3<sup>e</sup> rang. En cas d'égalité, voir la procédure établie à 8.2.

## Section III - Arbitrage

### 10. Arbitre

#### 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 l'ARSQ ou de leur association régionale et doivent avoir en leur possession un passeport valide pour la saison d'activité.

#### 10.3. Assistant-arbitres

L'arbitrage de toutes les catégories sera assumé pour chacune des parties par un arbitre et deux assistants-arbitres, sauf au soccer à 7 et à 9 où 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. Comportement des joueurs, entraîneurs et spectateurs

#### 11.1. conduite des joueurs et entraîneurs

En tout temps, avant, durant et après une partie, les joueurs et les entraîneurs 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 membres des équipes



19<sup>ième</sup> édition - 2010

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacée peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des personnes fautives ou jusqu'à une intervention policière. Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, durant et après chaque partie.

#### 11.3. Sanctions aux contrevenants

Des sanctions sévères seront infligées aux joueurs et accompagnateurs dont la conduite aura été la cause d'incidents ou de troubles avant, pendant ou après la partie. Leur cas pourra être référé au comité de discipline de l'ARSQ.

#### 11.4. Esprit anti-sportif

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, sera traduite devant le comité de discipline de l'ARSQ.

### 12. Avertissements, expulsion et suspension

#### 12.1. Accumulation de cartons

Un joueur ou accompagnateur recevant un troisième (3<sup>e</sup>) carton jaune ou un premier (1<sup>er</sup>) 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 accompagnateur recevant un quatrième (4<sup>e</sup>) carton jaune ou un deuxième (2<sup>e</sup>) 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 jaune

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.

#### 12.3. Personne expulsée

Un joueur ou un accompagnateur expulsé **doit quitter l'enceinte du terrain immédiatement** et être hors de portée de voix du terrain. 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 accompagnateurs 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.



19<sup>ème</sup> édition - 2010

## Section V – Protêts

### 13. Protêt

#### 13.1. Admissibilité

Le dépôt d'un protêt doit être accompagné d'une lettre écrite expliquant la demande et d'un montant de 150\$ émis pour l'étude de celui-ci. Cette demande doit être remise au responsable du tournoi pour que le comité puisse en faire l'étude. L'étude et la décision se fera dans l'heure qui suit par le comité de tournoi. Tout cas non prévu dans les présent règlements seront tranché par le Comité de tournoi.

## Section IV – Trophées et récompenses

### 14. Récompenses

#### 14.1. Médailles et trophées

Des médailles d'or, d'argent et bronze seront remises aux 3 équipes finalistes.

Des médailles de participations seront remises à tous les participants.

Pour les festivals, il n'y a pas de classements, mais des médailles de participation sont remises à tous les participants.

#### 14.4 Autres récompenses

Pour toutes les parties jouées, un ballon officiel sera remis à l'équipe gagnante. En cas de partie nulle, le tirage au sort déterminera le gagnant.

## Section IIV – Ballon utilisé

Pour toutes les parties, un ballon #4 sera utilisé.