



ARS LAVAL NATIONAL – RÈGLEMENTS DU TOUINOI

1. Comité du Tournoi

Le comité organisateur est responsable de l'organisation générale du tournoi. L'inscription des équipes et la vérification des cartes d'affiliation se feront à l'endroit désigné par le Comité organisateur. Toutes les décisions du Comité concernant l'interprétation de ses règlements seront finales et sans appel. Tout cas non-prévu dans les présents règlements sera réglé par le comité organisateur.

2. Enregistrement des joueurs

Chaque équipe devra inscrire, avant le début de la compétition, une liste des joueurs participants dans le système PTS-Tournoi. Aucune modification ne pourra être faite après le début de la compétition. Les joueurs doivent être inscrits avec une preuve d'âge. Seules les cartes d'affiliation 2011 de la FSQ constituent une preuve acceptable. Les cartes d'affiliation 2012 ne peuvent pas être utilisées comme preuve pour ce tournoi. Les entraîneurs doivent aussi montrer une carte d'affiliation lors de l'inscription. Seulement 3 entraîneurs avec cartes d'affiliations, au maximum, sont autorisés au banc.

À l'enregistrement, les équipes qui ne l'ont pas encore fait devront déposer leur liste de joueurs officiels approuvée par leur région.

Le responsable ainsi que les joueurs et entraîneurs de l'équipe doivent se présenter au moins 60 minutes avant leur premier match à la salle d'enregistrement pour valider les feuilles de matchs et les cartes d'affiliations. Les équipes devront fournir une copie de chaque feuille de matchs assignées (3) plus trois (3) copies de la feuille de match sans numéro (pour les dossiers et les finales).

Catégorie d'âge (Été 2012)

U-08 né en 2004 (FESTIVAL)
U-09 né en 2003
U-10 né en 2002
U-11 né en 2001
U-12 né en 2000
U-13 né en 1999
U-14 né en 1998
U-15 né en 1997
U-16 né en 1996
U-17 né en 1995
U-18 né en 1994
SENIOR né en 1993 et plus

3. Nombre de joueurs et substitutions

Une équipe pourra inscrire un maximum de 18 joueurs sur la feuille de match pour toute la durée du tournoi.

- Pour le soccer à 7, il y a 7 joueurs sur le terrain (incluant le gardien). Le minimum de joueurs requis pour jouer est de 5 (incluant le gardien)
- Pour le soccer à 9, il y a 9 joueurs sur le terrain (incluant le gardien). Le minimum de joueurs requis pour jouer est de 7 (incluant le gardien)
- Les substitutions sont illimitées et se font à la volée, durant le jeu ou lors d'un arrêt de jeu. Toutefois, le joueur rentrant doit attendre que le joueur à remplacer soit à un (1) mètre de la ligne de touche avant de pénétrer sur le terrain, de plus, l'échange doit se faire au milieu du terrain.
- Pour toutes infractions à ce règlement, on accorde à l'adversaire un coup franc direct à l'endroit où la substitution illégale a été commise. L'arbitre peut sanctionner cette faute par un carton au joueur fautif.
- Aucun joueur ne pourra participer à la partie après le début du match. Les situations spéciales seront examinées par le comité organisateur.

4. Feuille de matchs et permis de voyage

Toutes les feuilles de matchs doivent être imprimées à partir de PTS-Tournoi suite à la remise du code d'accès quelques semaines avant de début du tournoi. La saisie des joueurs et entraîneurs doit être fait à partir du PTS-Tournoi.

Le permis de voyage est obligatoire pour participer au tournoi. Aucune équipe ne peut jouer de match si elle n'a pas remis son permis de voyage. Si celui-ci n'a pas été remis préalablement au tournoi, il pourra être remis à la table d'enregistrement avant leur premier match.

5. Équipements

Les parties des catégories U-07 à U-13 seront jouées avec des ballons #4 et les catégories U-14 à senior seront jouées avec des ballons #5. Si les catégories U-13 et U-14 sont regroupés, un ballon # 5 sera utilisé. Les ballons de matchs seront fournis par l'équipe receveuse.

Le port de souliers à crampons est recommandé (métal interdit). Le protège-tibia est obligatoire. Si deux équipes ont la même couleur, l'équipe visiteur devra faire le changement de chandail ou mettre des dossards.

Tout joueur qui n'a pas son équipement en ordre sera exclu du terrain pour mettre son équipement en ordre et il ne pourra revenir qu'après s'être présenté à l'arbitre pour vérification lors d'un arrêt du jeu.

En cas de récidive, le joueur recevra un avertissement. Aucun bijou ne sera toléré (Loi 4 de la FIFA).

6. Joueur réserves, à l'essai et invités

L'utilisation des joueurs réserves est illimitée. Une équipe peut utiliser un maximum de trois (3) joueurs invités ou à l'essai, sauf pour la catégorie Senior où le nombre de joueurs invité ou à l'essai est illimité.



ARS LAVAL NATIONAL – RÈGLEMENTS DU TOUINOI

7. Classement

Lors des qualifications, les points seront alloués de la façon suivantes afin de classées les équipes dans leur groupe respectif :

Partie gagnée 3 points

Partie nulle 1 point

Partie perdue 0 point

Partie forfait -1 point

En cas d'égalité de points, le classement des équipes est établi de la façon suivante :

- Le plus de parties gagnées
- Le résultat dans le(s) match(s) entre les deux équipes (seulement en cas de double égalité)
- Différence entre les buts pour et les buts contre
- Équipe ayant le plus grand nombre de but POUR
- Équipe ayant le moins de but CONTRE
- Équipe ayant le moins de carton rouge
- Équipe ayant le moins de carton jaune
- Tir de confrontation (Tirage au sort si les tirs de confrontation ne peuvent avoir lieu)

8. Durée de la partie

Chaque partie durera 35 minutes (temps continu) au total : soit une seule mi-temps.

Les équipes doivent emprunter la passerelle pour traverser de l'autre côté du terrain vingt (20) minutes avant l'heure prévue de la partie. Aucune période de réchauffement n'est permise sur le terrain avant la partie.

Une partie est considérée comme terminée dès le moment où il y aura une différence de six buts entre les deux équipes. Lorsque la partie est terminée, veuillez quitter la surface de jeu le plus rapidement possible en sortant du côté des vestiaires.

9. Égalité (Demi-finale ou Finale)

Dans le cas où une équipe victorieuse doit absolument être déclarée à la fin d'une rencontre :

- Trois tirs de pénalités seront effectués alternativement par chaque équipe par trois joueurs présents sur le terrain à l'issue de la partie. L'arbitre désignera par tirage au sort l'équipe qui sera la première à tirer.
- Si l'égalité subsiste après ces trois tirs, les joueurs sur le terrain tireront de façon alternative, jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage avec un nombre de tirs égaux. Tous les joueurs (présents sur le terrain à la fin du match) doivent tirer avant qu'un joueur puisse tirer une 2ème fois.

10. Coup d'envoi

L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide quel but elle va attaquer. L'autre équipe procède au coup d'envoi. Un but peut être marqué directement sur un coup d'envoi.

11. Coup franc

Tous les coups francs prévus comme sanction sont directs. Si le ballon touche le plafond, un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse au point où le ballon a touché le plafond (filet). Sauf dans le cas de la zone de gardien de but, le tir sera repris à l'extérieur de la zone au point le plus près où le ballon a touché le plafond (filet).

Lors d'un coup franc, le mur devra se placer à au moins à 5 mètres du ballon.

12. Hors jeu

Soccer à 7 : Il n'y a pas de hors-jeu.

Soccer à 9 : La règle du hors-jeu s'applique.

13. Coup de pied de réparation

Le coup de pied de réparation sera tiré d'un point situé à 7 mètres, face au but. Tous les autres joueurs devront se tenir derrière le ballon au moins à 3 mètres (en arrière d'une ligne parallèle à la ligne de but) exception faite du joueur tirant le « penalty » et le gardien de but

14. Rentrée de touche

La rentrée de touche s'effectue avec les mains selon la loi #15 de la FIFA. Un but ne peut pas être marqué directement sur rentrée de touche.

15. Coup de pied de coin

Si le ballon sort derrière les buts après avoir été touché par un joueur de l'équipe défensive, le ballon sera remis en jeu par un coup de pied de coin. La distance à respecter par les joueurs adverses au moment de la frappe est de 5 mètres.

16. Coup de pied de but

Le gardien peut placer le ballon à l'intérieur de la surface de réparation et la distance à respecter par les joueurs adverses est de 5 mètres. Il est possible de marquer un but directement sur un coup de pied de but.

17. Gardien de but

Le gardien pourra effectuer ses dégagements de la main ou du pied. Son dégagement pourra être dégagé au-delà de sa propre moitié de terrain. La règle du 6 secondes est en vigueur durant le tournoi. Le gardien ne peut pas toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier.



ARS LAVAL NATIONAL – RÈGLEMENTS DU TOUROI

18. Avertissement et expulsions

Un joueur ou entraîneur qui reçoit deux (2) avertissements dans le même match sera expulsé et suspendu lors du prochain match. Un joueur ou entraîneur qui reçoit une (1) expulsion durant un match sera suspendu lors du prochain match.

Les avertissements sont cumulatifs durant le tournoi. Un joueur ou un entraîneur qui reçoit son troisième (3) cartons jaunes du tournoi sera suspendu lors de son prochain match.

19. Forfaits

Le comité organisateur sera sévère à l'application de ce règlement.

- Aucun retard d'équipe n'est permis au début de la partie sinon l'équipe est immédiatement déclarée forfait.
- Aucune équipe ne peut débiter une partie sans le nombre minimum de joueur prévu sur le terrain sinon elle perd par forfait.
- Pour des raisons disciplinaires, si 2 joueurs de la même équipe sont expulsés par l'arbitre durant la partie, l'équipe perd par forfait.
- Deux (2) forfaits dans le tournoi occasionneront l'exclusion de l'équipe et les pénalités d'usage seront imposées.
- Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait de match, comme sanction à une irrégularité, se verra retirer les points et les buts marqués lors de ce match.
- Un forfait se calcule 3 à 0 et -1 point au classement.
- Une équipe qui ne se présente pas à sa partie pour quelque raison que ce soit, perd sa partie par forfait et pourrait être expulsée du tournoi.

20. Usage locaux/responsabilité

Toute personne enfreignant les règlements en vigueur sur le lieu de compétition ou saccageant le matériel se verra retirer le droit d'accès aux locaux et des sanctions seront prises contre l'équipe dont l'athlète appartient.

Le comité organisateur, l'ARS Laval et le Centre de soccer ne sont pas responsables des vols, des pertes et des accidents lors de la compétition.

21. Protêt

Aucun protêt ne sera accepté.

22. Entraîneur

En tout temps et pour toute catégorie (excepté la catégorie Senior), il doit y avoir présence d'au moins un (1) entraîneur avec carte d'affiliation sur le banc des joueurs lors d'un match. Si un entraîneur est expulsé lors d'un match et que son équipe se retrouve sans entraîneur pour le reste du match, l'équipe en question perd par forfait.

Pour la catégorie Senior, il est accepté qu'il n'y ait aucun entraîneur avec carte d'affiliation sur le banc des joueurs, à condition qu'un joueur possède une carte d'affiliation d'entraîneur valide.

23. Fautes et comportements antisportifs

Identiques à celles de la loi 12 sur les fautes et incorrections des Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

Les tacles glissés sont interdits. Un tacle glissé est une tentative de déposséder l'adversaire du ballon à l'aide d'une glissade et en utilisant les pieds. Pour que ce geste technique soit interdit, un adversaire doit être à proximité du ballon et doit avoir l'intention de le jouer. Un tacle glissé prohibé sera considéré comme un jeu dangereux et sera sanctionné par un coup franc direct, sauf si l'infraction de l'équipe dépendante se produit à l'intérieur de la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc direct devra être exécuté à l'extérieur de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où le tacle glissé a été exécuté.

Seul le gardien peut se permettre de glisser, et ce, uniquement dans sa surface de réparation.