



Tournois régionaux, provinciaux et nationaux

Région de Québec

Règlement de tournoi commun 2005

Règlement commun – tournois de la région de Québec

1 – Règlements généraux

1.1 Application

Le présent règlement concerne les tournois de soccer organisés sur le territoire de l'ARS Québec.

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 Affiliation des équipes

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

1.4 Affiliation des joueurs et des entraîneurs

Les joueurs U-12 à senior, les joueurs U-11 AA (LSQM ou équivalent) et les entraîneurs doivent être affiliés auprès de la FSQ ou de leur fédération et détenir un passeport valide pour l'année courante. Les autres joueurs doivent être affiliés et présenter une liste d'équipe officielle (PTS-Soccer). **Il est fortement recommandé que l'entraîneur de l'équipe possède un niveau d'entraîneur certifié correspondant à la catégorie de l'équipe dont il a la charge. Cette disposition ne peut faire l'objet d'aucun protêt.**

1.5 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.

1.6 Classes

Les tournois et les catégories 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**.

1.7 Surclassement

Une équipe peut aligner un maximum de cinq (5) joueurs surclassés ne faisant pas partie de son alignement habituel. 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.

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 :

- 45 minutes avant le premier match (festival)
- 60 minutes avant le premier match (tournoi régional)
- 75 minutes avant le premier match (tournoi provincial ou national)

2.2 *Liste de 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. Dans le cas de toutes les catégories U-12 à senior et le U-11 AA, les feuilles de match des quatre (4) derniers matchs de l'équipe dans sa ligue ET/OU une liste de joueurs officielle PTS-Soccer avec le sceau de l'association régionale doivent être présentées.

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 – Nombre de joueurs

3.1 *Nombre de joueurs inscrits*

Un maximum de vingt-deux (25) joueurs peuvent être inscrits sur la **liste d'équipe qui est déposée lors de l'enregistrement de l'équipe**. Au soccer à 7, le nombre maximum de joueurs est dix-huit (18).

3.2 *Personnes autorisées au banc*

Un maximum de vingt (20) joueurs habillés et physiquement aptes à jouer sont autorisés au banc de l'équipe dans la classe AA (quinze (15) joueurs en soccer à 7). Un maximum de vingt-cinq (25) joueurs habillés et physiquement aptes à jouer sont autorisés au banc de l'équipe dans la classe A (dix-huit (18) joueurs en soccer à 7). Un maximum de trois (3) accompagnateurs est autorisé en tout temps et chacun d'eux doit obligatoirement posséder une passeport valide.

3.3 *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.

3.4 *Exclusivité*

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

3.5 *Joueur ou entraîneur suspendu*

Une équipe utilisant un joueur suspendu par le comité organisateur du tournoi, **par sa ligue**, 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.

4 - Substitutions

4.1 *Substitutions*

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.

5 - Équipement

5.1 *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.

5.2 *Tenue des joueurs et du gardien de but*

L'uniforme complet est constitué de : chandail, culottes courtes et bas et ils doivent 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.

5.3 *Protège-tibias*

Le port des protège-tibias est obligatoire pour tous les joueurs. Ils doivent être portés sous les bas.

5.4 *Capitaine*

Le capitaine de chaque équipe doit être identifié par le port d'un brassard.

5.5 *Couleurs identiques*

Les chandails 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, le comité organisateur fournira des chandails ou des dossards de couleur différente à l'équipe considérée comme **receveuse** pour la rencontre.

6 – Arbitre et assistants-arbitres

6.1 *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.

6.2 *Affiliation*

Tous les arbitres doivent être affiliés auprès de l'ARSQ ou de leur association régionale.

6.3 *Assistants-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 où il y aura qu'un seul arbitre.

6.4 *Protection des officiels*

Toute équipe a la responsabilité d'assurer la protection des officiels présents à un match.

7 – Durée des parties

7.1 *Durée des parties*

Les parties auront la durée **MINIMALE** suivante (*elles pourront être plus longues*):

U-10 et U-11 : 2 x 20 minutes U-16, U-18 et senior : 2 x 30 minutes
U-12 et U-14 : 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 *Ronde préliminaire*

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

7.4 *Différence de buts*

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

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 le temps supplémentaire, une fusillade sera tirée selon les règlements de la FIFA.

7.6 *Durée des matchs de la ronde éliminatoire*

Les matchs de la ronde éliminatoire peuvent avoir une durée supérieure à celle des matchs de la ronde préliminaire, pour autant que celle-ci soit spécifiée dans les règlements remis aux équipes avant le début de la compétition.

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.

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 ;
- 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 – Retard et forfait

9.1 *Retard*

Les équipes doivent présenter le minimum de joueurs requis (huit joueurs en soccer à 11 et six 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.

9.2 *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.

9.3 *Forfait*

Une équipe ne pouvant plus présenter le nombre de joueurs minimal (voir article 9.1), 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. L'équipe fautive perd son bon de garantie le cas échéant.

10 - Température

10.1 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.

10.2 Interruption de partie

Pendant le match, l'arbitre et le propriétaire du terrain sont les seuls à pouvoir interrompre ou arrêter celui-ci. Le match en question peut être continué plus tard, repris, déplacé ou annulé par le comité organisateur.

10.3 Tonnerre et éclairs

En cas de fort orage, tonnerre ou d'éclairs, l'arbitre doit interrompre momentanément ou définitivement la partie. Il doit attendre un certain temps (entre 20 et 40 minutes) après l'interruption de la partie afin de rendre sa décision.

11 - Discipline

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

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 spectateurs fautifs 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 Accumulation de cartons

Un joueur ou accompagnateur recevant un troisième carton jaune ou un premier 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 carton jaune ou un deuxième carton rouge sera suspendu pour le reste du tournoi.**

11.5 Personne expulsée

Un joueur ou un accompagnateur expulsé **doit quitter le terrain immédiatement** et se rendre à l'intérieur d'un bâtiment utilisé par le comité organisateur du tournoi et hors de portée de voix du terrain. À défaut de respecter cette exigence, l'équipe pourra perdre le match par forfait.

11.6 *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.

11.7 *Propos hostiles*

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 – Protêts

12.1 *Décisions de l'arbitre*

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.

12.2 *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 cinquante (50) 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.

12.3 *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.

13 – Trophées et récompenses

13.1 *Médailles et trophées*

Des médailles d'or et d'argent seront remises aux équipes finalistes. Des médailles de bronze peuvent être remises, à la discrétion du comité organisateur, aux gagnants de la finale de bronze. Un trophée ou une plaque sera remis à l'équipe championne d'une catégorie. Dans le cas de festivals, il n'y a pas de classements, donc pas de médailles or-argent-bronze.

13.2 *Trophée permanent*

À la discrétion du comité organisateur, les noms des gagnants des éditions antérieures peuvent être gravés sur un trophée permanent, qui restera propriété du tournoi.

13.3 *Fair-play*

À la discrétion des organisateurs du tournoi, un trophée fair-play peut être remis.