

Cahier des règlements

Festival de Soccer d'Alma



TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|-----------|
| ARBITRE..... | 3 |
| ATTRIBUTION DES POINTS..... | 3 |
| CATÉGORIES (LOCAL ET A) | 3 |
| CÉDULE..... | 4 |
| CLASSEMENT..... | 5 |
| DISCIPLINE..... | 5 |
| DURÉE DES PARTIES | 7 |
| ENREGISTREMENT D'ÉQUIPE..... | 8 |
| ÉQUIPEMENT DES JOUEURS..... | 9 |
| COULEUR DES GILETS..... | 9 |
| PRÉSENCE DES ÉQUIPES..... | 10 |
| PROTÊT..... | 10 |
| RÈGLES GÉNÉRALES..... | 10 |
| TEMPÉRATURE..... | 11 |
| PLAN D'URGENCE EN RAISON DE LA MÉTÉO..... | 11 |

ARBITRE

(1) arbitre sera assigné pour chacune des parties U8, U9 et U10.

Il y aura un arbitre central et des arbitres assistants pour les parties U12 local.

Aucun arbitre ne sera assigné aux parties U5 et U6.

ATTRIBUTION DES POINTS

L'attribution des points se fera comme suit :

- Victoire : 3 points
- Nul : 1 point
- Défaite : 0 point
- Forfait : -1 (avec 3 points et 3 buts pour l'équipe gagnante)

CATÉGORIES (LOCAL ET A)

U5 nés(es) en 2013 et 2014

U6 nés(es) en 2012

U7-U8 nés(es) en 2011 et 2010

U9 A et local nés(es) en 2009

U10 A et local nés(es) en 2008

U12 Local nés(es) en 2007 et 2006

U12A nés(es) en 2006

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

CÉDULE

1. Les équipes U5 et U6 joueront seulement 2 parties dans la journée de samedi. Tous les joueurs et entraîneurs recevront une médaille tout suite après leur dernier match (*se présenter à la tente d'enregistrement*).
2. Les équipes U8, U9A, U10A et U12 local auront tous 3 matchs d'assurés.
3. Si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement prévu au tournoi, ou refuse de jouer le match lorsque rendue sur les lieux, ou refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté, elle perd automatiquement le match par forfait.
4. Si une équipe est expulsée du tournoi ou déclare forfait avant le tournoi, toutes ses parties sont annulées et les équipes adverses gagnent par la marque de 3 à 0.

CLASSEMENT

Dans le cas d'une double égalité au classement du groupe, les équipes seront départagées de la façon suivante :

1. Résultat entre les 2 équipes (nul en cas de triple égalité);
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. Équipe avec le moins de cartons
7. Tirs de pénalité selon la F.I.F.A.

Pour départager les meilleures deuxièmes, 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. Équipe avec le moins de cartons
6. Tirs de pénalité selon la F.I.F.A.

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 entraîneur est expulsé d'une partie, il devra sortir du terrain. Il pourrait avoir besoin de rencontrer le comité de discipline suite à l'expulsion (dépendant de la gravité de l'infraction)
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 son départ, sinon, l'équipe perdra le match par forfait.
5. Quiconque est expulsé d'une partie ne pourra participer à la suivante.
6. Deux (2) cartons jaunes lors d'une même partie mènent à une expulsion et à une suspension au match suivant. Un (1) carton rouge lors d'une même partie mène aussi à une expulsion et à une suspension au match suivant.

7. Si un joueur ou un entraîneur expulsé lors d'une partie participe à la partie suivante, son équipe perdra automatiquement cette partie par forfait.
8. L'accumulation de trois (3) cartons jaunes lors du tournoi entraînera un match de suspension au match suivant.

DURÉE DES PARTIES

U5 et U6 : 2 X 20 minutes et une pause de 5 minutes entre les 2 demies.

U8 : 2 X 20 minutes et une pause de 5 minutes entre les 2 demies.

U9A : 2 X 25 minutes et une pause de 5 minutes entre les 2 demies.

U10A : 2 X 25 minutes et une pause de 5 minutes entre les 2 demies.

U12 Local : 2 X 25 minutes et une pause de 5 minutes entre les 2 demies.

1. Il n'y a aucune prolongation lors des rencontres préliminaires.
2. Si pendant un match le pointage accuse une différence de 7 buts, le match est automatiquement terminé.
3. À partir des quarts de finales et demi-finales, s'il y a égalité après le temps réglementaire, il y aura fusillade conformément aux lois de la F.I.F.A. Pour les finales, il y aura une prolongation de 2 demis 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 fusillade conformément aux lois de la F.I.F.A.

4. Partie interrompue : pour être considérée valide, une partie doit durer au moins quatre-vingt pourcent (80%) du temps règlementaire et s'il y a du temps supplémentaire, lui aussi doit durer quatre-vingt pourcent (80%) du temps prévu. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de forces majeures (ne pas confondre avec la clause météo).

ENREGISTREMENT DE L'ÉQUIPE (U8 et plus)

Se présenter à la tente d'enregistrement **1h minimum avant son premier match pour enregistrer son équipe.**

1. Les équipes U5 et U6 n'ont pas besoin de venir s'enregistrer (pas de liste de joueurs non plus).
2. Pour les équipes U8, nous fournir une liste de joueurs correctement identifiée avec le nom de chaque joueur. Pas besoin de passeports pour cette catégorie. Cette liste devra nous être fournie 2 semaines avant le début du tournoi.
3. Pour les équipes U9A, U10A et U12 local, nous fournir une liste de joueurs correctement identifié avec les numéros de passeport de chaque joueur et entraîneur. Cette liste devra nous être fournie 2 semaines avant le début du tournoi.

Les passeports seront vérifiés lors de l'enregistrement de l'équipe. AUCUN autre joueur et entraîneur ne sera accepté si le passeport n'a pas été vérifié lors de l'enregistrement.

Trois (3) entraîneurs maximum par équipe peuvent prendre place sur le banc des joueurs et ceux-ci doivent tous être munis d'un passeport (sauf pour les U5, U6 et U8).

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. Le chandail se porte obligatoirement dans le short.
3. Chaque joueur doit obligatoirement porter des protège-tibias et ceux-ci se portent en dessous des bas.
4. Le capitaine de chaque équipe doit être identifié (U9 et +)
5. Les lunettes de vue sont permises à condition qu'elles respectent les critères énoncés dans les règlements de la FSQ :

Seules les lunettes de sport sont permises.

COULEUR DES GILETS

En cas de couleurs similaires entre les deux équipes, l'arbitre effectuera, avant le début du match, un tirage « pile ou face » afin de déterminer quelle équipe devra mettre des dossards. *Le club pourra prêter des dossards en cas de besoin. Ceux-ci seront à la tente d'inscription.*

PRÉSENCE DES ÉQUIPES

1. Un délai de 5 minutes sera accordé pour présenter un minimum de (5) joueurs pour le soccer à 7 et de (6) 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. Aucune équipe ne peut disputer un match sans la présence d'un entraîneur sur le banc.

PROTÊT

Aucun protêt ne sera accepté durant le tournoi.

RÈGLES GÉNÉRALES

1. Les trophées demeurent la propriété du tournoi d'Alma.

2. Un nombre maximum d'équipes pour chacune des catégories seront acceptées et les demandes d'inscriptions arrivées les premières seront traitées en priorité.
3. Si, dans une catégorie spécifique, il y a moins de quatre (4) équipes inscrites, l'organisation peut décider de ne pas tenir la compétition.
4. Pour les catégories ayant 18 équipes et plus, des quarts de finales auront lieu.
5. Toute boisson alcoolisée est interdite sur les sites de compétition.

TEMPÉRATURE

1. Avant une partie, seul le comité organisateur peut décider si la partie doit être jouée en raison de la mauvaise qualité du terrain suite à un orage ou due à la noirceur.
2. Le comité organisateur peut décider de changer le lieu d'une partie en tout temps.

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 parties impliquées dans la dite situation d'urgence, et ce, jusqu'à ce que le retard soit rattrapé.