



## RÈGLEMENTS DU TOURNOI/FESTIVAL DE MASCOUCHE 2018

### Association de Soccer de Mascouche

Festival U6 à U8 Cout : 250\$ (bon de conduite de 100\$ payé par chèque)  
Tournoi U9 à U12 Cout : 350\$ (bon de conduite de 100\$ payé par chèque)

#### **PASSEPORTS & PERMIS DE VOYAGE**

Tournoi : Tous les joueurs et entraîneurs devront avoir en leur possession un passeport valide. Tous les entraîneurs et joueurs des autres régions doivent avoir un passeport et une liste des joueurs PTS-Registrariat avec le permis de voyage.

Festival : Tous les entraîneurs et joueurs des autres régions doivent avoir une liste des joueurs PTS-Registrariat avec le permis de voyage.

#### **FEUILLES DE MATCH**

Toutes les feuilles de match doivent être imprimées à partir de PTS-Tournoi, suite à la remise du code d'accès (par le comité) quelques semaines avant le début du tournoi.

#### **DATE LIMITE D'INSCRIPTION**

La date limite pour les inscriptions est le 15 juin 2018.

#### **RETRAIT D'ÉQUIPE**

Il n'y aura aucun remboursement d'inscription après le 15 juin 2018.

Information : [www.soccermascouche.com](http://www.soccermascouche.com) section tournoi

#### **COMITÉ DU TOURNOI :**

Le comité Organisateur du Tournoi National de Mascouche (ci-appelé Comité) sera responsable de tous les points pertinents à l'organisation et au déroulement du tournoi. Toutes les décisions du Comité concernant l'interprétation des règlements seront finales.

#### **CAS NON PRÉVUS**

Tous cas non prévus dans les présents règlements seront tranchés par le Comité du tournoi.

#### **1. ARBITRE**

1.1 Un rapport écrit de tout incident sera fait et acheminé à l'ARS Lanaudière, à la Fédération de Soccer du Québec, ainsi qu'à l'ARS de l'équipe fautive.

1.2 Un arbitre sera assigné pour chacune des parties en soccer à cinq et à sept. Trois en soccer à neuf.



1.3 L'arbitre inscrira le résultat des parties sur les feuilles officielles, mais le Comité se réserve le droit d'entériner la décision finale.

## 2. ATTRIBUTION DES POINTS

L'attribution des points se fera comme suit :

- \* Victoire : 3 points
- \* Nulle : 1 point
- \* Défaite : 0 point
- \* Forfait : - 1 point pour l'équipe qui déclare forfait... et 3 buts pour l'équipe adverse

## 3. HORAIRE

3.1 Le comité du Tournoi/Festival se réserve le droit de modifier l'horaire des parties en tout temps.

- 3.2 Une équipe perd automatiquement son match par forfait si l'une ou l'autre des situations suivantes se présente:
- Une équipe refuse ou néglige de se présenter ou de jouer un match originalement prévu au tournoi;
  - Une équipe refuse ou néglige de se présenter à un match qui a été remis par le comité organisateur;
  - Une équipe refuse de jouer le match lorsque rendue sur les lieux;
  - Une équipe refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté;
  - Si une équipe est expulsée du tournoi ou déclare forfait (quitte le tournoi) avant ou en cours de tournoi, toutes ses parties sont annulées et les équipes adverses gagnent par le pointage de 3 à 0. De plus, elle sera pénalisée par la perte de son bon de garantie.

## 4. CLASSEMENT

4.1 Pour les catégories U9 à U12 local et A, chaque équipe jouera 3 parties. Par la suite, un classement sera établi. Les équipes qui occuperont les deux premières places au classement disputeront un match de finale. Le gagnant obtiendra la médaille d'or et le finaliste la médaille d'argent.

4.2 Dans le cas d'une double égalité au classement, les équipes seront départagées de la façon suivante et dans cet ordre :



- Résultat entre les deux équipes (nul en cas de triple égalité);
- Le plus grand nombre de victoires;
- Le plus haut différentiel de buts pour versus buts contre;
- Équipe ayant le plus de buts pour;
- Équipe ayant le moins de buts contre;
- Équipe ayant le moins de carton (1 rouge = 2 jaunes);
- Tir de pénalité selon la F.I.F.A

4.3 Pour les catégories U-6 à U-8, chaque équipe jouera 3 parties. Il n'y a pas de finale. Une médaille de participation sera remise à tous les joueurs.

## 5. DISCIPLINE :

5.1 Les entraîneurs et les joueurs substitués doivent demeurer sur le banc de l'équipe durant la partie.

Des sanctions seront infligées aux joueurs et dirigeants dont la conduite aura été un sujet d'incident ou de trouble avant, pendant et après la partie.

5.2 Si un joueur et/ou entraîneur est expulsé d'une partie, il devra prendre place dans un endroit hors de portée de voix.

5.3 Un arbitre peut demander à quiconque en tant que spectateur qui démontre 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 le départ de celui-ci sinon, l'équipe perdra le match par forfait.

## 5.4 RENOIS :

- Un joueur qui reçoit un carton rouge se voit automatiquement suspendu lors du prochain match dans le tournoi. L'entraîneur expulsé l'est pour le reste du tournoi.
- Un joueur qui reçoit deux cartons jaunes durant le tournoi sera suspendu lors du prochain match du tournoi.
- Un joueur qui reçoit trois cartons jaunes au cours du tournoi est automatiquement expulsé de celui-ci et le cas sera signalé à son Association Régionale ainsi qu'à la Fédération.

## 6. DURÉE DES PARTIES



- 6.1 Pour les catégories U6, U7, U8, U9 : La durée des parties sera de deux demies de vingt (20) minutes chacune avec une période de repos de cinq (5) minutes entre les deux demies.
- 6.2 Pour les catégories U10 à U12 local et A: La durée des parties sera de deux demies de vingt-cinq (25) minutes chacune avec une période de repos de cinq (5) minutes entre les deux demies.
- 6.3 Une équipe doit se présenter au terrain prévu 30 minutes avant le match.

## 7. ÉLIGIBILITÉ D'ÉQUIPE

- 7.1 Toutes les équipes acceptées doivent être enregistrées auprès de la F.S.Q. et doivent être en règle avec celle-ci.
- 7.2 Tous les entraîneurs et joueurs des autres régions doivent avoir un passeport et une liste des joueurs approuvés pour ARS avec le permis de voyage.
- 7.3 **Pour le tournoi** (U9 et U10 local et A), un maximum de dix-huit (18) joueurs (Soccer à 7) peut être inscrit sur la liste des joueurs qui est remise avant le début de la compétition. **Pour le tournoi** (U11 à U12 local et A), un maximum de dix-huit (18) joueurs (Soccer à 9) peut être inscrit sur la liste des joueurs qui est remise avant le début de la compétition.
- 7.4 **Pour le festival** (U-6, U-7 et U-8), un maximum de douze (12) joueurs (Soccer à 5) peut être inscrit sur la liste des joueurs qui est remise avant le début de la compétition.
- 7.5 Aucun joueur ne pourra être inscrit avec deux (2) équipes différentes.
- 7.6 *Le comité se réserve le droit de vérifier le passeport d'un joueur ou d'un entraîneur en tout temps durant le tournoi.*
- 7.7 Trois (3) accompagnateurs maximum par équipe peuvent prendre place sur le banc des joueurs dont au moins un (1) qui devra détenir un passeport d'entraîneur.
- 7.8 **Pour le tournoi** (U9 à U12 local et A), tous les joueurs et entraîneurs devront avoir en leur possession un passeport valide.
- Pour le festival** (U-6, U-7 et U-8), tous les entraîneurs devront fournir une liste valide PTS-Registrariat des joueurs et des entraîneurs avec les numéros de passeport.
- 7.9 Tout Club utilisant un joueur suspendu verra toutes ses parties perdues, sans avertissement et sans appel. De plus, il sera pénalisé par la perte de son bon de garantie.



**7.10 Joueur à l'essai:** Les équipes pourront avoir un maximum de trois (3) joueurs provenant d'un autre club avec passeport valide. Ce joueur doit venir d'une classe égale ou inférieure à laquelle l'équipe participant au tournoi est inscrite. Ce joueur ne peut jouer dans plus d'une équipe.

**7.11 Joueur réserviste :** Les équipes pourront avoir un maximum de sept (7) joueurs réservistes provenant du même club avec passeport valide. Ce joueur doit venir d'une classe égale ou inférieure à laquelle l'équipe participant au tournoi est inscrite. Ce joueur ne peut jouer dans plus d'une équipe.

## **8. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS**

**8.1** Chaque joueur doit porter un numéro sur son chandail et ce numéro doit correspondre au numéro inscrit sur la liste des joueurs.

**8.2** Le chandail se porte obligatoirement dans le short.

**8.3** Chaque joueur doit obligatoirement porter des protège-tibias et ceux-ci se portent en-dessous des bas.

**8.4** Le capitaine de chaque équipe doit être clairement identifié.

**8.5** Dans l'éventualité de couleurs similaires entre deux (2) équipes en présence, le comité fournit un jeu de maillots à l'une des équipes. Le choix se fera par tirage au sort exécuté par l'arbitre. Nous recommandons aux entraîneurs d'avoir deux (2) sets de chandails de couleurs différentes pour leur équipe ou un set de dossards.

## **9. LOIS DU JEU :**

**9.1** Toutes les parties seront jouées en accord avec les lois de la F.I.F.A. Nonobstant les lois de la F.I.F.A., les règles suivantes, spécifiques au Tournoi/Festival de Mascouche, ont préséance et viennent s'y ajouter ou les préciser.

## **10. POINTAGE :**

**10.1** Il n'y aura pas de temps supplémentaires durant les préliminaires.

**10.2** Si pendant la partie, le pointage accuse une différence de sept (7) buts, la partie est automatiquement terminée.





## 11. ÉGALITÉ/PROLONGATION :

11.1 Aucune période de prolongation ne sera jouée durant la ronde préliminaire.

11.2 Bris d'égalité en finale :

- En cas d'égalité, après le temps réglementaire, deux périodes supplémentaires de cinq (5) minutes chacune s'appliqueront. Le premier but compté en période de prolongation (but d'or) déterminera le gagnant et mettra fin à la partie immédiatement.
- Si l'égalité persiste après le temps supplémentaire, il y aura cinq (5) tirs de barrage conformément aux règlements de la FIFA. Les tirs sont effectués par les joueurs étant sur le terrain à la fin du temps supplémentaire et ce, de façon alternative entre les deux équipes.

## 12. PRÉSENCE DES ÉQUIPES

12.1 Aucun délai ne sera accordé pour présenter un minimum de cinq (5) joueurs habillés, sur le terrain, ainsi qu'un entraîneur. Après quoi, la victoire sera accordée à l'équipe non-fautive.

12.2 Si un club ne peut présenter son équipe sur le terrain à l'heure fixée, par la suite d'un cas de force majeure et alors que tout fut mis en œuvre pour arriver à temps au lieu de rencontre, le comité organisateur jugera si la partie peut être rejouée.

12.3 Aucune équipe ne peut disputer un match sans la présence de l'entraîneur-chef, d'un assistant de ce dernier ou d'un substitut. Dans le cas d'un substitut, celui-ci devra avoir en sa possession un passeport valide.

## 13. PROTÊT

**Aucun protêt ne sera accepté durant le tournoi. Les cas litigieux seront soumis au comité du tournoi via le responsable de la compétition qui se trouve au site principal de compétition et ce, dans les quinze (15) minutes après la fin du match. La décision du comité sera finale et sans appel.**

## 14. RÈGLES GÉNÉRALES

14.1 Le comité organisateur se réserve le droit de limiter l'inscription des équipes ainsi que de modifier, annuler ou fusionner une catégorie selon le nombre d'inscriptions reçues.

14.2 Si, dans une catégorie spécifique, le nombre d'équipes inscrites est inférieur à quatre (4), l'organisation peut décider d'annuler la compétition dans cette catégorie.



14.3 Le comité organisateur ne peut être tenu responsable des accidents impliquant les joueurs et les accompagnateurs, ni du vol ou de la perte d'équipements ou du transport d'un blessé par ambulance ni des couts hospitaliers.

#### 15. SUBSTITUTIONS

Il n'y a **pas de limite** en ce qui concerne le nombre de substitutions effectuées avec la permission de l'arbitre aux différents moments suivants :

- Après un but ;
- À la mi-temps;
- Lors d'un coup de pied debut;
- Lors d'une blessure (blessé seulement);
- Lors d'une remise en jeu par une touche offensive et, à la discrétion de l'arbitre, l'équipe adverse peut aussi effectuer une substitution.

#### 16. TEMPÉRATURE :

16.1 Avant une partie, à cause du mauvais état du terrain ou un orage ou à la noirceur, le comité organisateur décidera si la partie doit être jouée ou non.

16.2 Le comité organisateur peut décider de changer le lieu d'une partie en tout temps. Pendant la partie, c'est l'arbitre qui a pleine autorité.

#### 17. MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS DE LA F.I.F.A POUR LE SOCCER À 7

**Hors-jeu** : La loi du hors-jeu ne s'applique pas.

**Gardien de but** : Le gardien peut faire plus de quatre (4) pas avec le ballon dans sa surface de réparation. Par contre, il dispose de six (6) secondes pour s'en départir.

**Coup Franc** :

- a) Tous les coups francs sont directs.
- b) Lors d'un coup franc, les adversaires ne peuvent pas s'approcher à moins de six (6) mètres du ballon.



- c) Si un joueur commet une des dix (10) fautes majeures dans sa propre surface de réparation, un coup de pied de réparation sera accordé à l'équipe adverse.
- d) Toutes les autres fautes commises dans la surface de réparation sont sanctionnées d'un coup franc direct à l'extérieur de la surface de réparation et du point le plus proche de la faute commise.

**18. TOUTE BOISSON ALCOOLISÉE EST STRICTEMENT INTERDITE SUR LES SITES DE COMPÉTITION.**

**19. LES ANIMAUX SONT STRICTEMENT INTERDITS SUR LES SITES DE COMPÉTITION.**

**NOUS SOUHAITONS À TOUS,  
UNE TRÈS BELLE FIN DE SEMAINE DE TOURNOI/FESTIVAL À MASCOUCHE !**

**Le comité organisateur du Tournoi/Festival de soccer de Mascouche**

