Section I – Règlements administratifs

1. Règlements généraux

1.1 Application

Le présent règlement concerne les tournois de soccer organisés sur le territoire de Soccer Québec. Tous les cas non prévus dans les présents règlements seront tranchés par le Comité organisateur 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 Soccer Québec doit être respectée sous peine de sanction.

2. Enregistrement

2.1 Enregistrement

Le responsable d'équipe doit se présenter au registrariat au minimum 30 minutes avant le premier match de son équipe et **fournir la liste de tous ses joueurs et entraîneurs (accompagnateurs)**. Un maximum de 16 joueurs pourra être inscrit sur cette liste (voir les procédures d'enregistrement pour plus de détails).

2.2 Liste des joueurs

Une liste de joueurs doit être fournie avec l'intégralité des noms et prénoms de chaque membre de l'équipe, ainsi que leur date de naissance. **Aucune modification ne pourra être apportée à cette liste après le début du premier match de l'équipe**. Un joueur participant à un match sans être inscrit sur la liste de l'équipe voit cette dernière automatiquement perdre par forfait la (ou les) partie(s) à laquelle (auxquelles) le fautif a pris part.

Le Comité organisateur se réserve le droit de vérifier l'identité d'un joueur en tout temps, sur sa propre initiative ou sur la demande d'un joueur ou d'un accompagnateur inscrit au tournoi; l'impossibilité ou le refus du joueur de se conformer à cette demande entraînera son exclusion immédiate du tournoi.

2.3 Exclusivité

Un joueur ne peut jouer qu'avec une seule équipe de la **même catégorie** durant le tournoi. Le joueur sera considéré comme faisant partie intégrante de l'équipe avec laquelle il a disputé son premier match du tournoi (présence validée par l'arbitre sur la feuille de match); le joueur sera donc considéré comme fautif pour l'équipe suivante avec laquelle il évoluera (match perdu par forfait et ne pourra plus s'aligner avec cette équipe).

En revanche, un joueur peut jouer dans plus qu'une équipe, si elles évoluent toutes dans des catégories différentes.

3. Catégories et classes de compétitions

3.1 Catégories

3.1.1 Senior : joueur né en 2010 ou avant

3.1.2 O-35 : joueur né en 1991 ou avant (avoir 35 ans avant le 1er janvier 2027)

3.2 Classes

Le tournoi est de classe OPEN dans les catégories Masculin, Féminin, Mixte. Dans la catégorie O-35 Masculin, le point 3.1.2 s'applique, et ce **pour l'ensemble des joueurs de l'équipe**.

3.3 Double surclassement

Un joueur né en 2011 ou 2012 peut prendre part au tournoi mais il s'agit d'un double surclassement nécessitant **une autorisation médicale-parentale** (formulaire fourni par l'ARS); ce document doit ensuite être remis à l'ARS, qui devra l'autoriser.

Les joueurs nés en 2013 et après ne sont pas autorisés à prendre part au tournoi.

Section II – Règlements de compétitions

4. Nombre de joueurs et d'entraîneurs

4.1 Nombre de joueurs inscrits

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

4.2 Personnes autorisées au banc

Un maximum de 12 joueurs habillés et physiquement aptes à jouer est autorisé au banc de l'équipe. Un maximum de 3 accompagnateurs est autorisé.

4.3 Nombre de joueurs sur le terrain

Chaque équipe alignera 5 joueurs sur le terrain, dont un gardien de but. Pour le volet mixte, un minimum de 2 filles doit être présent en tout temps sur le terrain. Le nombre minimum de joueurs sur le terrain pour jouer une partie est de 3. Dans la catégorie mixte, une équipe n'ayant qu'une seule joueuse devra jouer en désavantage numérique; lors d'une fusillade, le 5e tir (s'il y a lieu) ne sera pas comptabilisé.

4.4 Comportement en match

Tous les substituts et les accompagnateurs devront rester assis sur le banc de l'équipe ou à une distance maximale de 1 mètre du banc.

5. Équipement

5.1 Numéro de chandail

Bien que fortement recommandé afin de faciliter le travail des marqueurs et arbitres, il n'est pas obligatoire que tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de match soient identifiés par un numéro différent apposé dans le dos du chandail. En revanche, en cas de carton (jaune et/ou rouge), l'entraîneur ou le responsable d'équipe devra fournir le nom complet du joueur l'ayant reçu et le Comité organisateur se réserve le droit d'exiger une pièce d'identité pour valider l'information.

5.2 Tenue des joueurs et du gardien de but

L'uniforme complet, constitué d'un chandail, de culottes courtes et de bas doit être identique pour chaque joueur, sauf le chandail du gardien de but qui doit être différent de son équipe et de ceux des adversaires. Le port du bas de survêtement (adapté à la pratique du soccer) 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 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 "visiteuse" pour la rencontre portera des dossards fournis par l'organisation du tournoi.

6. Déroulement des parties

6.1 Durée des parties

Toutes les parties auront une durée de 30 minutes sans pause à la mi-temps. L'équipe "receveuse" débutera le match avec le ballon.

6.2 Arrêt d'un match avant la fin

Pour être considéré valide un match doit durer au moins 75% du temps normal (soit 22min30s pour un match de 30min).

6.3 Différence de buts

Dès que l'écart entre les deux équipes est égal à 7 buts, le pointage est gelé mais le match se poursuit, à moins d'accord entre les 2 équipes pour mettre un terme à la partie en cours.

6.4 Substitution

Le nombre de remplacements est illimité. Les remplacements se font à la volée et au centre du terrain du côté des bancs. Les remplacements peuvent s'effectuer pendant le jeu ou lors d'un arrêt de jeu. Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant se trouve à un mètre de la ligne de touche avant de pénétrer sur le terrain.

6.5 Ronde préliminaire

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

6.6 Prolongation

Dans les rondes éliminatoires, si les deux équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, une prolongation de 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 de 3 tirs sera réalisée.

6.7 Fusillade

- Chaque équipe doit désigner 5 tireurs potentiels (dont le gardien) qui resteront sur le terrain, les autres iront s'asseoir au banc des joueurs.
- En mixte, sur les 5 tireurs potentiels, il doit y avoir un minimum de 2 filles; une équipe n'ayant qu'une joueuse disponible perdra automatiquement son 5ème tir, s'il y a lieu.
- L'équipe receveuse choisira de tirer en premier ou en second.
- En mixte, sur les 3 premiers tirs, 1 fille devra obligatoirement tirer.
- Si après les 3 tirs de la part de chaque équipe, l'égalité persiste, l'épreuve est poursuivie jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'adversaire.
- Un joueur pourra tirer de nouveau lorsque les 5 joueurs désignés (incluant le gardien) auront tiré; il pourra ensuite tirer une troisième fois si l'égalité persiste après que les 5 joueurs désignés aient tous tiré une seconde fois, et ainsi de suite si d'autres rondes de tirs sont nécessaires.
- Si un joueur (y compris le un gardien de but) se blesse pendant l'épreuve, aucun joueur présent sur le banc ne pourra intégrer le groupe des tireurs potentiels désignés préalablement.
- Le tireur n'est pas limité dans son élan.
- Au moment du tir, le gardien de but doit avoir au moins un pied sur ou en arrière de sa ligne de but (ou au même niveau si le pied ne touche pas le sol).

6.8 Modification au calendrier

Le Comité organisateur se réserve le droit de modifier le calendrier des matchs pour toute raison jugée valable. Les équipes en seront informées le plus tôt possible.

6.9 Retard des équipes

Les équipes doivent présenter le minimum de joueurs requis (3 joueurs) pour l'heure prévue du début du match. **Aucun délai n'est accordé**. Une équipe ne pouvant présenter le minimum de joueurs requis perd le match par forfait.

6.10 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.

6.11 Forfait

Une équipe ne pouvant plus présenter le nombre minimal de joueurs (voir article 4.3), 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 3, dans le cas d'un match déjà commencé. **De plus, une équipe qui perd son dernier match préliminaire par forfait est automatiquement éliminée des rondes éliminatoires.**

6.12 Interruption de partie

Pendant le match, l'arbitre et le Comité organisateur sont les seuls à pouvoir interrompre ou arrêter la partie. Le match en question pourra être continué plus tard, repris, déplacé ou annulé par le Comité organisateur.

6.13 Tirage au sort

Dans le but d'accélérer la transition entre les parties, il n'y aura pas de tirage au sort entre les capitaines. L'équipe receveuse débutera la partie (et la prolongation en éliminatoires) avec le ballon.

7. Classement

7.1 Attribution des points

Les points au classement seront attribués selon le système suivant : une victoire vaut 3 points, une nulle vaut 1 point, une défaite vaut 0 point, un forfait vaut -1 point.

7.2 Égalité au classement

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

1. Le plus grand nombre de victoires
2. Résultat du match entre les deux équipes sauf s'il y a une triple égalité
3. Différence entre les buts pour et les buts contre
4. Le plus grand nombre de buts pour
5. Le plus petit nombre de buts contre
6. Le plus petit nombre de cartons rouges
7. Le plus petit nombre de cartons jaunes
8. Tirage au sort (dans le cas où aucune des équipes ne sera éliminée du tournoi)
9. Fusillade (selon les modalités décrites au point 6.7)

7.3 Nombre d'équipes qualifiées

Pour les groupes composés de 4 équipes et plus, un minimum de 50% des équipes se qualifient pour les finales; ainsi, 2 équipes ou plus seront qualifiées dans les groupes de 4 équipes, et 3 équipes ou plus seront qualifiées dans les groupes à 5 équipes. Pour les groupes composés de 3 équipes, 1 à 2 équipes seront qualifiées (en fonction du nombre de groupes dans la catégorie et du classement dans le groupe).

Section III – Arbitrage

8. Arbitre

8.1 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.

8.2 Affiliation

Bien que la majorité des arbitres du tournoi soit affiliée auprès de l'ARSQ ou de leur association régionale, il est permis aux officiels d'œuvrer sans ce type d'affiliation.

8.3 Protection des officiels

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

Section IV – Discipline

9. Comportement des joueurs, accompagnateurs et spectateurs

9.1 Conduite des joueurs et accompagnateurs

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 sous forme d'exclusion pour la suite de l'évènement.

9.2 Conduite des spectateurs et membres des équipes

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.

9.3 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. Concernant les joueurs affiliés, leur cas pourra être référé au comité de discipline de Soccer Québec.

9.4 Esprit antisportif

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 soit, sous peine de sanction sportive (match perdu) et/ou disciplinaire (exclusion du tournoi).

9.5 Propos hostiles

Toute personne qui tient des propos hostiles, racistes ou diffamatoires, qui fait preuve d'intimidation envers un joueur, un accompagnateur, un arbitre ou le Comité organisateur du tournoi, pourrait se voir être exclue du tournoi.

10. Avertissement, expulsion et suspension

10.1 Accumulation de cartons et expulsion

Un joueur ou accompagnateur recevant un 3ème carton jaune ou un 1er carton rouge sera automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe. Le Comité organisateur du tournoi peut alourdir cette sentence selon la gravité de l'infraction. Un joueur ou accompagnateur recevant un 4ème carton jaune ou un 2éme carton rouge sera suspendu pour le reste du tournoi. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.

10.2 Personne expulsée

Un joueur ou un accompagnateur expulsé **doit quitter le terrain immédiatement** et se tenir hors de portée de voix du terrain. À défaut de respecter cette exigence, l'équipe pourra perdre le match par forfait. Une équipe dont un joueur est expulsé joue avec un joueur en moins jusqu'à la fin de la partie.

10.3 Joueur ou accompagnateur suspendu

Une équipe utilisant un joueur ou un accompagnateur ayant été préalablement suspendu par le Comité organisateur du tournoi verra les parties, auxquelles le fautif a pris part, déclarées perdues par forfait sans préavis.

10.4 Joueur suspendu évoluant dans plus d'une catégorie

La règle énoncée au point 10.1 est applicable seulement pour la catégorie dans laquelle le joueur a été sanctionné. Toutefois, en cas de faute grave entraînant la suspension d'un joueur pour le reste du tournoi, le Comité organisateur se réserve le droit d'étendre cette sanction à l'ensemble des catégories auxquelles il participait.

Section V – Protêts

11. Protêt

11.1 Admissibilité

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.

11.2 Dépôt d'un protêt

Le protêt doit être déposé par écrit dans les 30 minutes suivant la fin du match, accompagné d'un dépôt de 50 dollars. Ce dépôt n'est remboursable que si le Comité organisateur rend une décision favorable à l'équipe ayant déposé le protêt.

11.3 Décision

Le Comité organisateur du tournoi rendra une décision dans les 60 minutes suivant le dépôt du protêt. Cette décision est finale et sans appel.

Section VI – Trophées et récompenses

12. Récompenses

12.1 Bourses

Pour les catégories composées de 8 équipes et plus, une bourse totale de 900$ sera offerte; la répartition de cette bourse se fera de la manière suivante: 600$ pour l'équipe championne et 300$ pour l'équipe finaliste. Pour les catégories composées de 5 équipes, une bourse totale de 600$ sera offerte; la répartition de cette bourse se fera de la manière suivante: 400$ pour l'équipe championne et 200$ pour l'équipe finaliste.

12.2 Particularité

Une entente entre les deux équipes pour une répartition égale de la bourse est permise. Toutefois, le Comité organisateur du tournoi devra obligatoirement en être informé avant le début du match (finale de la catégorie).

Section VII – Soccer intérieur - règles spécifiques

13. Soccer intérieur, règles spécifiques

13.1 Surface de jeu et ballon

Les parties se déroulent sur une surface synthétique avec un ballon de soccer conventionnel de taille 5. Le but est celui du handball olympique. La surface de réparation est délimitée par un rectangle de 14m x 6m. Il s'agit d'une formule de compétition à 5 vs 5 (incluant le gardien).

13.2 Hors-jeu

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

13.3 Fautes et incorrections

Identique aux Lois du Jeu FIFA, sauf pour ce qui est mentionné dans les règlements du tournoi.

13.4 Coups francs

Tous les coups francs sont directs, hormis certains cas particuliers; la gestuelle de l'arbitre identifiera cette situation. Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à une distance minimale de 3m du ballon lors de l'exécution du coup franc. Si un coup franc indirect est accordé contre une équipe dans sa propre surface de réparation, le coup franc sera exécuté sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

13.5 Coup de pied de réparation (pénalty)

Le point de penalty est situé à 7 mètres de la ligne de but. Tous les autres joueurs (sauf le gardien) doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation et à au moins 3 mètres du ballon.

13.6 Rentrée de touche

La rentrée de touche est effectuée au pied, à l'endroit où le ballon est sorti de l'aire de jeu. Le ballon est déposé sur la ligne de côté délimitant le terrain et doit être immobilisé avant d'être joué. L'adversaire doit se tenir à une distance minimale de 3 mètres de la balle lors de l'exécution de l'action. Le joueur a 4 secondes pour exécuter la rentrée de touche, une fois qu'il a obtenu la distance à respecter par les adversaires. S'il ne joue pas la balle, l'arbitre accordera la rentrée de touche à l'équipe adverse.

13.7 Coup de pied de but

Le ballon doit être immobile, placé à l'intérieur de la surface de réparation, et doit être joué au pied. Le ballon est en jeu dès qu'il a clairement bougé après avoir été botté. Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu. Si, au moment de l'exécution du coup de pied de but, des adversaires se trouvent encore à l'intérieur de la surface car ils n'ont pas eu le temps d'en sortir, l'arbitre laisse le jeu se poursuivre; toutefois, en aucun temps, les adversaires ne doivent faire action de jeu ou obstruction au jeu, sans quoi le coup de pied de but devra être rejoué. Un but ne peut être marqué directement sur un coup de pied de but.

13.8 Jeu du gardien de but

Le gardien de but en possession du ballon ne peut pas faire de relance à la main au-delà de la ligne médiane à moins que le ballon ne touche le sol ou un joueur avant de traverser cette ligne. Toute action contrevenant à ce règlement sera sanctionnée par un coup franc indirect sur la ligne médiane à l'endroit où le ballon a franchi cette ligne.

13.9 Plafond

Si la balle touche le plafond (au-dessus de l'aire de jeu) ou toute structure attenante à celui-ci, le jeu est repris selon les modalités de rentrée de touche (voir 13.6); la rentrée de touche est effectuée par l'équipe adverse à celle qui a touché le ballon en dernier, à l'endroit le plus près de l'obstacle touché.

13.10 Coup d'envoi

Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur d'un cercle d'un rayon de 3 mètres. Un but ne peut être marqué directement lors d'un coup d'envoi.

13.11 Tacles glissés

Les glissades au sol avec risque de collision (contact avec tout autre joueur) sont interdites et seront sanctionnées par un coup franc indirect. Un joueur qui glisse lorsqu'il n'y a aucun risque de collision, pour bloquer un tir ou pour jouer un ballon libre, ne commet aucune faute. Cette situation est à l’entière appréciation de l’arbitre.