



Classique de l'Express de Boucherville – 2019

Règlements du Tournoi

Les règles de jeu respectent celles de la FIFA, de la FQS et de l'ARSRS, à l'exception des changements contenus dans le présent règlement.

1. Comité organisateur du tournoi

1.1 L'organisme responsable de ce tournoi :

Club de soccer Boucherville
100, boul. De Montarville, bureau 92
Boucherville, QC J4B 5M4
Courriel : classique@soccerboucherville.com
Internet : www.soccerboucherville.com
Tél : 450 655 5531.

1.2 Le comité organisateur sera responsable de tous les points pertinents à l'organisation et à la conduite du tournoi. Toutes les décisions du comité concernant l'interprétation des règlements seront finales et sans appel.

1.3 Les cas non prévus par les présents règlements seront tranchés par le comité organisateur.

2. Catégorie des équipes

2.1 Ce tournoi est ouvert aux équipes compétitives canadiennes des groupes d'âges suivants :

Tournoi : U8 né(e) en 2011 à U18 né(e) en 2001.

2.2 Les équipes classées A joueront indépendamment des équipes AA sauf dans le cas où il n'y aura pas assez d'équipes pour en 2 catégories distinctes. Les catégories peuvent être fusionnées à la discrétion des organisateurs, après approbation des équipes concernées.

2.3 Pour les catégories U9 à U12, la FSQ ne permet pas le classement A ou AA. La désignation D1 et D2 est utilisée.

2.4 Pour la catégorie Festival, ce sera 3 parties, sans classement et avec remise de médaille à tous les participants.

3. Nombre de joueurs

3.1 Pour les catégories « soccer à 7 », un maximum de dix-huit (18) joueurs, incluant le ou les gardiens peuvent être inscrits et un maximum de trois (3) entraîneurs ont le droit d'être sur le banc. Tous les joueurs inscrits pourront participer à tous les matchs.

3.1.1 Les catégories suivantes seront du « soccer à 7 » : Festival U8; féminin et masculin.

3.1.2 Les catégories suivantes seront du « soccer à 7 » : U9 et U10; féminin et masculin.

3.2 Pour les catégories « soccer à 9 », un maximum de vingt (20) joueurs, incluant le ou les gardiens peuvent être inscrits et un maximum de trois (3) entraîneurs ont le droit d'être sur le banc. Tous les joueurs inscrits pourront participer à tous les matchs.

3.2.1 Les catégories suivantes seront du « soccer à 9 » : U11 et U12; D1 et D2; féminin et masculin.

3.3 Pour les catégories « soccer à 11 », un maximum de vingt (20) joueurs, incluant le ou les gardiens peuvent être inscrits et un maximum de trois (3) entraîneurs ont le droit d'être sur le banc. Tous les joueurs inscrits pourront participer à tous les matchs.

3.3.1 Les catégories suivantes seront du « soccer à 11 » : U13 à U18; A et AA; féminin et masculin.

3.4 Tout joueur ne peut jouer que pour une seule équipe à l'exception des joueurs U8 festival qui peuvent participer aux matchs de tournois. Un manquement à cette règle entraîne une défaite par défaut à tous les matchs impliquant le joueur concerné ainsi que la perte du bon de bonne conduite.

4. Éligibilité des équipes/joueurs/entraîneurs

4.1 Les équipes doivent être en règle avec leur fédération et/ou leur association régionale. Les équipes de l'extérieur de la région ARSRS devront fournir, avant le début du tournoi, un permis de voyage en règle.

4.2 Avant le premier match, une liste finale des joueurs participants devra être remise, validée par le registraire du Tournoi, et aucune modification ne pourra être faite par la suite.

4.3 Les passeports seront vérifiés avant le tournoi et pourront l'être en tout temps par la suite. La participation de tout joueurs/entraîneurs inéligible causera l'expulsion immédiate de son équipe et perdra son « bon de bonne conduite ».

4.4 Chaque équipe a le droit d'inscrire trois (3) joueurs invités (ou joueurs à l'essai). Ces joueurs doivent avoir la permission écrite de leur association pour être éligible à participer au tournoi. Le formulaire pour joueurs invités doit être donné au comité organisateur au plus tard 5 jours avant le début du tournoi.

4.5 La règle de mutation de joueurs en vigueur durant la saison régulière (nombre maximal de joueurs mutés par match), tel qu'appliqué par la FSQ, est la même pour un tournoi sanctionné par la FSQ que pour un match de championnat. (voir tableau de la FSQ)

4.6. Tous les joueurs devront avoir en main une carte d'identité (passeport) valide, émise par leur association régionale. Pour les joueurs U8, le passeport est préférable mais non obligatoire.

5. Enregistrement pour les matchs

5.1 Les équipes doivent se rapporter à la table du commissaire de terrain, trente (30) minutes avant le début prévu du match.

5.2 Si une équipe arrive plus de cinq (5) minutes après l'heure prévue du match, celle-ci aura perdu par forfait, par un compte de 3-0. Un minimum de 5 joueurs (incluant le gardien) est requis pour pouvoir débiter la partie de « soccer à 7 ». Un minimum de 8 joueurs (incluant le gardien) est requis pour pouvoir débiter la partie de « soccer à 9 » et de « soccer à 11 ».

5.3 Le début d'une partie peut être retardé de cinq (5) minutes seulement dans le cas où moins du minimum requis de joueurs sont disponibles.

5.4 Une équipe qui ne se présente pas à un match, peu importe la raison, perdra le match par forfait, sera disqualifié du tournoi et perdra son « bon de bonne conduite ».

6. Couleur des chandails

6.1 Chaque joueur doit être identifié par un numéro qui correspond à celui inscrit sur la feuille de match.

6.2 Si la couleur des chandails prête à confusion, l'équipe « receveur » doit changer de chandails, ou porter un dossard facilement différenciable de l'équipe « visiteur ».

6.3. Les gardiens de but doivent être aisément distingués des autres joueurs.

7. Ballons

7.1 L'équipe qui reçoit fournit le ballon de match.

7.2. Les matchs de catégories suivantes seront joués avec un ballon de grosseur :

U8, U9, U10, U11, U12 et U13 : ballon no 4

U14, U15, U16, U17 et U18 : ballon no 5

8. Arbitres

8.1 Le comité d'arbitrage désignera un arbitre de centre pour chaque partie de « soccer à 7 » et trois (3) arbitres dont un centre et deux (2) arbitres adjoints (touche) pour le « soccer à 9 » et le « soccer à 11 ». Tous les arbitres seront fédérés.

8.2 L'autorité et l'exercice du pouvoir de l'arbitre commenceront dès qu'il aura pénétré dans l'aire du parc où se tiendra le match et se poursuivra jusqu'à 60 minutes après la fin du match.

8.3. Un rapport écrit de tout incident se produisant sera fait et sera acheminé à l'ARSRS, la FQS et l'ARS de l'équipe du joueur fautif.

8.4. L'arbitre inscrira le résultat final sur les feuilles officielles, mais le comité se garde le droit d'entériner la décision finale.

9. Durée des parties

9.1 Tous les matchs auront deux demies avec une pause de 5 minutes à la mi-temps. Seul l'arbitre assure la fonction de chronométrateur. La pause de la mi-temps pourra être réduite pour compenser tout retard à l'horaire.

9.2 La durée des matchs sera comme suit :

« soccer à 7 » : 2 x 20 minutes, « soccer à 9 » : 2 x 25 minutes et « soccer à 11 » : 2 x 25 minutes.

9.3 Dès qu'il y a une différence de six (6) buts, une partie est automatiquement terminée.

Cependant, pour les matchs de « soccer à 7 », le but principal étant le développement, s'il n'y a pas de retard à l'horaire et si les entraîneurs des deux équipes acceptent, l'arbitre pourra poursuivre le match afin de laisser les jeunes jouer. Comme le match est officiellement considéré « complété » dès qu'un écart de six (6) buts est atteint, cela signifie que tous les buts marqués par la suite, s'il y a une décision conjointe de poursuivre le match pour le plaisir et le développement des jeunes, n'auront aucune incidence sur le résultat officiel du match, qu'ils soient marqués par une équipe ou par l'autre. Cette option ne sera pas possible si l'horaire a accumulé du retard.

9.4 Le comité organisateur peut décider de ne pas remettre à l'horaire les parties qui ont été annulées dû à des circonstances hors de leur contrôle.

9.5 En cas de retard, le comité peut restreindre la durée des matchs.

9.6 En cas de blessure, le temps ne sera pas arrêté. Le joueur blessé pourra être immédiatement remplacé par un autre joueur et être autorisé à revenir à la prochaine substitution. Tout joueur ayant une blessure qui saigne (incluant le gardien de but) doit quitter le terrain. Dans l'éventualité d'une blessure nécessitant un arrêt de jeu et l'intervention sur le terrain d'un membre du personnel de l'équipe, le joueur blessé doit quitter le terrain, ou être retiré à l'exception du gardien de but.

9.6.1 L'arbitre a la décision finale quant à savoir si le gardien de but peut rester après avoir été blessé. À cause de l'importance de son rôle, il doit être alloué au gardien de but un temps raisonnable pour qu'il puisse récupérer en cas de blessures.

10. Météo

10.1 Avant un match, le comité organisateur décide si la partie doit être jouée suite au « détrempelement » du terrain, à un orage, à la noirceur ou autre élément non contrôlable.

10.2 Le comité organisateur peut décider de changer le lieu d'une partie.

10.3 Pour une partie déjà débutée, c'est l'arbitre qui décide.

10.4 Si la partie doit être arrêtée ou ne peut être jouée, un délai de 15 minutes est accordé. Après ce délai, le comité organisateur a prévu une procédure pour déterminer le gagnant. Cette décision sera finale et sans appel.

10.5 Plan d'urgence à cause de la météo :

Ronde préliminaire : Si plus de 50 % de la partie est écoulé, c'est le pointage qui compte; sinon, la partie est considérée comme « nulle » et le résultat inscrit est 0 à 0.

Huitième de finale, quart de finale, demi-finale et finale : S'il n'y a pas 75 % de la partie écoulée, nonobstant le pointage entre les deux équipes, la partie sera considérée comme « non-jouée ». Pour déterminer le gagnant, il y aura cinq (5) tirs de barrage pour équipe, en alternance, afin d'établir le pointage final.

10.6 Le comité organisateur aura la décision finale sur la validité du match.

11. Substitutions

11.1 Les substitutions sont autorisées sur un coup de pied de but, un joueur blessé (seulement celui-ci), un but, à la mi-temps et sur une touche de l'équipe ayant la possession du ballon (touche offensive). L'équipe adverse peut également changer des joueurs après que l'équipe ayant la « touche offensive » ait demandé le changement. Les changements sont illimités.

L'entraîneur qui a la possibilité de changer doit signifier son intention de changer. Sur autorisation de l'arbitre, les joueurs doivent sortir par le « centre du terrain ». Les joueurs qui remplacent doivent attendre que les joueurs sortants soient sortis entièrement du terrain avant de faire leur entrée par le centre également.

12. Tournoi à la ronde

12.1 Les parties du « tournoi à la ronde » ne doivent pas absolument déterminer un gagnant. Un match « avec égalité » est possible et accepté.

12.2 Les pools sont prioritairement composés de quatre équipes, ou de multiple de quatre. Si cette composition est impossible, ils sont composés de trois équipes ou 5 équipes.

12.2.1 Catégorie avec 4 équipes : sera constitué de 1 pool avec les 4 équipes. Chaque équipe jouent contre les 3 autres et les 2 meilleures équipes passent en finale.

12.2.2 Catégorie avec 5 équipes : sera constitué de 1 pool avec les 5 équipes. Chaque équipe jouent contre les 4 autres et les 2 meilleures équipes passent en finale.

12.2.3 Catégorie avec 6 équipes : sera constitué de 2 pools de 3, les matchs seront croisés (ex : pool A contre pool B). Les positions 1 et 2 de chaque pool passent à la ronde suivante.

12.2.3 Catégorie avec 8 équipes : sera constitué de 2 pools de 4. Chaque équipe joue contre les 3 équipes de son pool. Les positions 1 et 2 de chaque pool passent à la ronde suivante.

12.2.4 Catégorie avec 10 équipes. Il y aura un pool de 4 équipes et 2 pools de 3 équipes. Pour le pool de 4 équipes, chaque équipe joue contre les 3 équipes de son pool. Pour les 2 pools de 3 équipes, les matchs seront croisés (ex : pool B contre pool C). La position 1 de chaque pool passe à la ronde suivante, ainsi que la meilleur position 2 des 3 pools.

12.2.6 Catégorie avec 18 équipes : sera constitué de 3 pools de 4 équipes et de 2 pools de 3 équipes. Pour le pool de 4 équipes, chaque équipe joue contre les 3 équipes de son pool. Pour les 2 pools de 3 équipes, les matchs seront croisés (ex : pool D contre pool E). La position 1 de chaque pool passe à la ronde suivante, ainsi que les 3 meilleurs position 2 des 5 pools.

12.2.7 Catégorie avec 20 équipes : sera constitué de 5 pools de 4. Chaque équipe joue contre les 3 équipes de son pool. La position 1 de chaque pool passe à la ronde suivante, ainsi que les 3 meilleurs position 2 des 5 pools.

12.3 Les points pour les « match à la ronde » seront accordés comme suit :

Victoire : 3 points

Égalité : 1 point

Défaite : 0 point

Forfait : -1 point pour l'équipe perdante et 3 points « contre » au classement, et 3 buts « pour » pour l'équipe gagnante.

12.4 Dans le cas d'une double égalité au classement final, les équipes seront départagées de la façon suivante, sans jamais revenir à la condition précédente :

- Résultat du match opposant ces 2 équipes, s'il y a lieu
- Le plus grand nombre de victoires dans le « tournoi à la ronde »
- Différence entre les buts « pour » et les buts « contre »
- Équipe ayant le plus de buts « pour »
- Fusillade (5 tirs par équipe, en alternance).

12.5 Dans le cas d'une multiple égalité au classement final, les équipes seront départagées de la façon suivante, sans jamais revenir à la condition précédente :

- Le plus grand nombre de victoires dans le « tournoi à la ronde »
- Différence entre les buts « pour » et les buts « contre »
- Équipe ayant le plus de buts « pour »
- Fusillade (5 tirs par équipe, entre chaque équipe qui serait encore à égalité)

13. Huitième de finale, Quart de finale, Demi-finale et Finale

13.1 Temps réglementaire :

« soccer à 7 » : 2 x 20 minutes, « soccer à 9 » : 2 x 25 minutes et « soccer à 11 » : 2 x 25 minutes.

13.2 Les parties éliminatoires devront absolument déterminer un gagnant.

13.3 Huitième de finale, Quart de finale et Demi-finale: s'il y a égalité au terme du temps réglementaire, il y aura fusillade conformément aux lois de la FIFA : 5 tirs par équipe, en alternance, par les joueurs présents sur le terrain à la fin du match.

Si l'égalité persiste, 1 tir par équipe, jusqu'à la confirmation d'un gagnant. Aucune prolongation de temps de jeu.

13.4 Finale : s'il y a égalité au terme du temps réglementaire, il y aura fusillade conformément aux lois de la FIFA : 5 tirs par équipe, en alternance, par les joueurs présents sur le terrain à la fin du match.

Si l'égalité persiste, 1 tir par équipe, jusqu'à la confirmation d'un gagnant. Aucune prolongation de temps de jeu.

14. Discipline

14.1 Aucun protêt ne sera accepté.

14.2 Les clubs / équipes sont responsables pour la protection des arbitres et des bénévoles du tournoi. De plus, ils sont responsables de la conduite de leurs joueurs, dirigeants et spectateurs durant la durée du tournoi.

14.3 Des sanctions pourront être infligées aux joueurs, dirigeants dont la conduite aura été un sujet d'incident ou de trouble avant, pendant ou après le match.

14.4 Si un joueur, entraîneur ou dirigeant est expulsé d'un match, il devra prendre place dans les estrades réservées aux spectateurs; il est automatiquement suspendu pour le match suivant et pourrait être banni du tournoi par le comité organisateur.

14.5 Un (1) carton rouge, deux (2) cartons jaunes durant un même match ou trois (3) cartons jaunes accumulés par un joueur lors du tournoi entraînent automatiquement un match de suspension. Les cartons ne sont pas cumulatifs au terme de la suspension (remise à zéro). Les cartons sont « remis à zéro » au terme de la ronde préliminaire.

14.6 Il est interdit aux entraîneurs et aux spectateurs de se trouver derrière la ligne des buts ou de courir le long des lignes de touche de chaque côté du terrain. Les spectateurs doivent se tenir sur le côté du terrain opposé à celui du banc des équipes. Les joueurs doivent rester sur leur banc pendant le match et les entraîneurs doivent rester à l'intérieur de la surface technique. Seul le personnel enregistré et inscrit sur la feuille de match est autorisé dans la zone technique. En cas d'expulsion d'un unique entraîneur, avec approbation de l'arbitre, un spectateur pourrait prendre le relais.

14.7 Aucun joueur, entraîneur ou parent ne peut se placer derrière les buts afin de prodiguer instructions aux joueurs, incluant le gardien. L'arbitre avisera ainsi les entraîneurs pour qu'ils prennent action, afin de déplacer cet intervenant non autorisé.

15. Devoirs des équipes

15.1 Chaque équipe inscrite au tournoi et qui ne se présente pas pour la totalité de ses matchs du tournoi verra le montant de son inscription ainsi que son « bon de bonne conduite » encaissé par le comité organisateur. Aucun remboursement ne sera effectué.

15.2 Un représentant officiel de de l'équipe (NUL BESOIN DE LA PRÉSENCE DE TOUS LES JOUEURS) doit se présenter, avant leur premier match, au registrariat pour la vérification des documents suivants :

- toutes les feuilles dûment complétés, issues de PTS TOURNOI, et y incluant tous les joueurs et entraîneurs qui participeront à au moins un match lors du Tournoi.
- 4 feuilles de match, selon les règles du point précédent, en vue des rondes éliminatoires.
- les passeports en règle de tous les joueurs ou entraîneurs inscrits sur les feuilles de match
- le permis de voyage original pour équipe extérieur à l'ARSRS (ARS Rive-sud).

Pour chaque match, le commissaire de terrain fera la vérification des joueurs / entraîneurs (tel que lors de votre championnat), sur le lieu du match, dans la demi-heure précédant celui-ci, afin d'éviter tout retard de calendrier.

Cette vérification sera faite avant chacun des matchs, pour chaque équipe.

Note : Après validation par le registraire, aucune modification de celles-ci ne sera possible. (règle 4.2)

16. Responsabilité du comité organisateur

Le comité organisateur du tournoi et le Club de soccer Boucherville (CSB) ne peuvent être tenus responsables de vols, pertes ou accidents qui pourraient survenir sur les terrains.

Ce document compte sept (7) pages. Mis à jour, 7 janvier 2019.