



RÈGLEMENTS 2010

**Le genre masculin est employé ici sans discrimination, dans le but d'alléger le texte.*

1) RÉGLES GÉNÉRALES

- a. Les règles du jeu sont les mêmes que celles de la FIFA, de l'ARS et de la FSQ, à l'exception des changements contenus dans les présents règlements.
- b. Les cas non prévus dans les présents règlements seront réglés par le comité organisateur du tournoi.
- c. Toutes les équipes acceptées doivent être enregistrées auprès de leur association régionale ou de leur fédération respective et doivent être en règle avec celle-ci.
- d. Tous les joueurs et entraîneurs doivent être affiliés à la FSQ ou à leur fédération respective et doivent avoir en leur possession un passeport valide pour l'année en cours.
- e. Le comité organisateur du tournoi ne peut être tenu responsable des accidents impliquant des joueurs ou des accompagnateurs, ou encore du vol ou de la perte de tout objet. Il décline aussi toute responsabilité à l'égard du transport d'un blessé par ambulance ou des coûts hospitaliers.

2) CATÉGORIES

Garçons / Filles	U-9 (moustique)	local & A (nés en 2001)
Garçons / Filles	U-10 (moustique)	local & A (nés en 2000)
Garçons / Filles	U-11 (pee-wee)	local & A (nés en 1999)
Garçons / Filles	U-12 (pee-wee)	local & A (nés en 1998)
Garçons / Filles	U-14 (Bantam)	local & A (nés en 1996-1997)
Garçons / Filles	U-16 (midget)	local & A (nés en 1994-1995)
Garçons / Filles	U-18 (junior)	local & A (nés en 1992-1993)
Garçons / Filles	U-21	local & A (nés en 1989-1990-1991)
Garçons / Filles	Senior local & A	(nés en 1988 ou avant)

- a. Un joueur ne peut jouer que pour une seule équipe.
- b. Il est interdit de surclasser un joueur de deux catégories sans le consentement écrit de la fédération ou de l'association provinciale compétente.
- c. **Un joueur ayant un passeport L peut jouer dans le A mais un joueur ayant un passeport A ne peut jouer dans le L.**
- d. Un joueur ayant un **passeport AA ou AAA ne pourra pas participer au tournoi.**

3) PASSEPORT ET ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

- a. Chaque équipe peut inscrire un **maximum de vingt (20) joueurs** pour le soccer à 11 et **quinze (15)** pour le soccer à 7 (U-9 et U-10) pour le tournoi.
- b. Tous les joueurs doivent détenir un passeport valide pour l'année en cours.
- c. Tous les accompagnateurs sur le banc (maximum de 3 et 1 obligatoire) doivent détenir un passeport d'entraîneur ou gérant valide pour l'année en cours.

4) ENREGISTREMENT

- a. L'entraîneur responsable d'équipe doit se présenter au bureau d'enregistrement au moins 90 minutes avant le début de son premier match pour l'enregistrement et la vérification des passeports des joueurs et entraîneurs.
- b. Lors de l'enregistrement, chaque équipe doit fournir une (1) feuille de match complétée accompagné de ses passeports. Aucun changement ne pourra être apporté à cette liste une fois approuvée à l'enregistrement.
- c. Une équipe provenant de l'extérieur de la Mauricie (ARSM) doit fournir un permis de voyage émis par son association régionale ou par la fédération.

5) VÉRIFICATION DES ÉQUIPES

- a. **Les équipes, joueurs, entraîneurs et gérants, devront se présenter avec leur feuille de match au moins 15 minutes avant le début de chaque match, au responsable du terrain pour vérification.**
- b. Tout joueur arrivant en retard devra obligatoirement se présenter au responsable du terrain pour vérification avant de participer au match.

6) ARBITRES

- a. Tout arbitre officiant à ce tournoi doit être affilié à la FSQ et doit avoir son passeport signé en sa possession.

7) PROTÊTS

- a. Les décisions de l'arbitre sur tout point concernant les lois du jeu sont finales. Aucun protêt ne sera accepté sur des points concernant un tel jugement.
- b. Un protêt est une plainte **écrite**, adressée au comité du tournoi dans les 30 minutes qui suivent la fin du match et accompagnée d'un dépôt de 100\$.
- c. Le comité se réunira dans les 30 minutes suivant la réception du rapport des arbitres et prendra une décision qui sera finale et sans appel.
- d. Si le protêt est gagné par l'équipe qui l'a déposé, le montant intégral du dépôt lui sera remboursé. Dans le cas contraire, ce montant sera versé au fonds de l'organisation du tournoi.
- e. L'équipe qui gagne un match sur protêt se verra accorder une victoire par la marque de 3-0.

8) DISCIPLINE

- a. Les équipes sont responsables de la protection des officiels. De plus, ils sont responsables de la conduite de leurs joueurs, dirigeants et partisans lors des matchs auxquels ils prennent part et tout au long du tournoi.
- b. Des sanctions sévères seront infligées aux joueurs et dirigeants dont la conduite aura été la cause d'incidents ou de troubles avant, pendant et après un match.
- c. Quiconque est expulsé d'un match devra quitter le banc et les abords du terrain et ne pourra participer au match suivant.
- d. Un entraîneur qui est expulsé durant un match est automatiquement suspendu du tournoi,
- e. Une équipe qui n'a pas d'entraîneur ou gérant pour un match peut avoir un parent (d'un joueur de cette équipe) derrière le banc pour ce dit match.
- f. S'il n'y a aucun entraîneur ou gérant ou parent derrière le banc pour une équipe le match ne sera pas joué, l'équipe en faute perd ce match par forfait.

9) INFRACTIONS ET SANCTIONS

2° carton jaune (dans le même match)	1 match de suspension
3° carton jaune	1 match de suspension
1 carton rouge	1 match de suspension
4° carton jaune	Suspension du tournoi
2° carton rouge	Suspension du tournoi

10) RETARDS OU FORFAITS

- a. Aucun retard ne sera toléré, et l'équipe fautive perdra le match par forfait. Cependant, si une équipe ne peut se présenter sur le terrain à l'heure fixée par suite d'un cas de force majeure, le comité du Tournoi décidera si le match peut être remis.
- b. Une équipe avec moins de huit (8) joueurs pour le soccer à 11 et cinq (5) joueurs pour le soccer à 7 sur le terrain perdra son match par forfait.
- c. L'équipe qui gagne par forfait se verra accorder une victoire de 3-0.

11) RONDE DE QUALIFICATION

- a.

Victoire :	3 points
Nulle :	1 point
Défaite :	0 point
Forfait :	-1 point
- b. En cas de double égalité au classement dans un groupe, 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;
 3. Équipe ayant le moins de buts contre;
 4. Équipe ayant le plus de buts pour;
 5. Équipe ayant le moins de sanctions (cartons jaune et rouge);
 6. Tirs de pénalité.

12) DURÉE DES MATCHS

- a. Tous les matchs de la ronde de qualification auront deux demies de 25 minutes, sauf dans les catégories U-9 & U-10 où la durée des matchs est de deux demies de 20 minutes avec une intermission de 5 minutes.
Il n'y aura aucune prolongation lors des matchs de la ronde de qualification.
- b. Pour les quarts de finales et les demi-finales, la durée des matchs est le même temps comme dans la ronde de qualification. En cas d'égalité après le temps réglementaire, il y aura une prolongation de **2 X 5 minutes, le match prenant fin au premier but marqué.** Si l'égalité persiste après la prolongation, il y aura des tirs de départage conformément aux lois de la FIFA.
- c. Un match prend fin automatiquement dès que le pointage accuse une différence de sept (7) buts.
- d. Les matchs de médailles auront les durées suivantes :

U-09 (2 X 25 minutes)	U-10 (2 X 25 minutes)
U-11 (2 X 30 minutes)	U-12 (2 X 30 minutes)
U-14 (2 X 40 minutes)	U-16 (2 X 40 minutes)
U-18 (2 X 45 minutes)	Senior (2 X 45 minutes)

En cas d'égalité après le temps réglementaire, il y aura une prolongation de **2 X 5 minutes, le match prenant fin au premier but marqué.** Si l'égalité persiste après la prolongation, il y aura des tirs de départage conformément aux lois de la FIFA.

13) SUBSTITUTION

Les changements de joueurs sont illimités et se feront uniquement :

- 1) Lors d'un coup de pied de but;
- 2) Après un but;
- 3) Lors d'une blessure (uniquement le joueur blessé);
- 4) Lors d'une rentrée en touche si l'équipe en possession du ballon le demande; si l'arbitre accepte la demande, les deux équipes pourront alors effectuer des changements.

14) ÉQUIPEMENT

- a. Chaque joueur doit obligatoirement porter un numéro sur son maillot et celui-ci doit correspondre à celui inscrit sur la feuille de match.
- b. Chaque joueur doit obligatoirement porter des protège-tibias.
- c. Le capitaine de l'équipe doit être clairement identifié.
- d. Si la couleur des maillots prête à confusion, le comité organisateur fournira des dossards à l'équipe locale (receveur).

15) COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF

Tous joueurs, équipes, entraîneurs ou gérant faisant preuve d'un comportement jugé anti-sportif ou excessif (langage, geste ou action posés, etc...) se verront automatiquement exclus du tournoi par le comité organisateur, sans remboursement quel qu'il soit, incluant le bon de garantie.

16) ORGANISATION

- a. **Il appartient au comité organisateur de décider avant un match si celui-ci peut-être joué lorsque le terrain est détrempé ou que le temps est à l'orage.**
- b. **Une fois le match débuté, seul l'arbitre a le pouvoir de décider s'il faut continuer ou non.**
- c. **Le comité peut aussi décider de changer le lieu ou l'heure d'un match.**