



COUPE SOCCER LAVAL INTÉRIEURE – RÈGLEMENTS DU TOURNOI

1. Comité du Tournoi

Le comité organisateur est responsable de l'organisation générale du tournoi. La vérification des équipes se fera à l'endroit désigné par le Comité organisateur. Toutes les décisions du Comité concernant l'interprétation de ses règlements seront finales et sans appel. Tout cas non-prévu dans les présents règlements sera réglé par le comité organisateur.

2. Enregistrement des équipes et liste des joueurs

Chaque équipe devra enregistrer, avant le début de la compétition, une liste des joueurs participants dans le système PTS-Tournoi suite à la remise du code d'accès fourni par les organisateurs au moins deux semaines avant le début de la compétition.

Aucune modification ne pourra être faite après le vendredi 12h00 précédant le tournoi.

Les joueurs et entraîneurs doivent être validés par leur club/région d'appartenance pour la saison Hiver 2018-2019.

Il est autorisé à une joueuse de prendre part au tournoi au sein d'une équipe masculine.

Une équipe pourra inscrire un maximum de 18 joueurs sur la feuille de match pour toute la durée du tournoi.

- Pour le soccer à 5, il y a 5 joueurs sur le terrain (incluant le gardien). Le minimum de joueurs requis pour jouer est de 4 (incluant le gardien)
- Pour le soccer à 7, il y a 7 joueurs sur le terrain (incluant le gardien). Le minimum de joueurs requis pour jouer est de 5 (incluant le gardien)
- Pour le soccer à 9, il y a 9 joueurs sur le terrain (incluant le gardien). Le minimum de joueurs requis pour jouer est de 7 (incluant le gardien)

Le personnel d'équipe et les joueurs doivent se présenter au moins 60 minutes avant leur premier match à la salle d'enregistrement pour procéder à la vérification des joueurs et du personnel d'équipe.

Catégorie d'âge (Été 2019)

U-08 né en 2011 (FESTIVAL)	U-14 né en 2005
U-09 né en 2010	U-15 né en 2004
U-10 né en 2009	U-16 né en 2003
U-11 né en 2008	U-17 né en 2002
U-12 né en 2007	U-18 né en 2001
U-13 né en 2006	

3. Personnel d'équipe

Désigne tous les entraîneurs et les gérants d'une équipe.

Seulement trois (3) membres du personnel d'équipe validés sont autorisés au banc. En tout temps, il doit y avoir présence d'au moins un (1) entraîneur avec carte d'affiliation sur le banc des joueurs lors d'un match. Si un membre du personnel d'équipe est expulsé lors d'un match et que son équipe se retrouve sans personnel d'équipe pour le reste du match, l'équipe en question perd par forfait.

Un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu est éligible dans la zone technique, sur présentation sa carte professionnelle, émise par son Ordre professionnel, ou d'étudiant, émise par son établissement académique. Il n'a besoin d'une carte d'affiliation valide pour être sur la liste d'équipe ou dans la zone technique.

4. Éligibilité et substitution

- Aucun joueur ne pourra être inscrit ou jouer pour plus d'une (1) équipe.
- Les substitutions sont illimitées et se font à la volée, durant le jeu ou lors d'un arrêt de jeu. Toutefois, le joueur rentrant doit attendre que le joueur à remplacer soit à un (1) mètre de la ligne de touche avant de pénétrer sur le terrain, de plus, l'échange doit se faire au milieu du terrain.
- Pour toutes infractions à ce règlement, l'arbitre peut accorder à l'adversaire un coup franc direct à l'endroit où la substitution illégale a été commise. L'arbitre peut sanctionner cette faute par un carton au joueur fautif.
- **Aucun joueur ne pourra participer au match après le début du match. Les situations spéciales seront examinées par le comité organisateur.?????**

5. Feuille de matchs

Toutes les feuilles de matchs sont électroniques. Un délégué présent sur chaque terrain procédera à la vérification des joueurs et du personnel d'équipe. Ils devront détenir un bracelet remis au enregistrement des équipes pour pouvoir participer au match.

Les équipes doivent emprunter la passerelle pour traverser de l'autre côté du terrain pour se diriger vers le dôme et les tables de délégué de match, et ce vingt (20) minutes avant l'heure prévue du match.

COUPE SOCCER LAVAL INTÉRIEURE – RÈGLEMENTS DU TOURNOI

6. Permis de voyage

Le permis de voyage est obligatoire pour participer au tournoi. Aucune équipe ne peut jouer de match si elle n'a pas remis son permis de voyage. Si celui-ci n'a pas été remis préalablement au tournoi, il pourra être remis à la table d'enregistrement avant leur premier match.

Les permis de voyage électronique complétés en bonne et due forme sont acceptés.

7. Équipements

Les matchs des catégories U-08 à U-13 seront joués avec des ballons #4 et les catégories U-14 à senior seront joués avec des ballons #5. Si les catégories U-13 et U-14 sont regroupés, un ballon # 5 sera utilisé. Les ballons de matchs seront fournis par l'équipe receveuse.

Le port de souliers à crampons est recommandé. Le protège-tibia est obligatoire. Si deux équipes ont la même couleur, l'équipe visiteur devra faire le changement de chandail ou mettre des dossards.

Tout joueur qui n'a pas son équipement en ordre sera exclu du terrain pour mettre son équipement en ordre et il ne pourra revenir qu'après s'être présenté à l'arbitre pour vérification lors d'un arrêt du jeu.

En cas de récidive, le joueur recevra un avertissement. Aucun bijou ne sera toléré. (Loi 4 de la FIFA).

8. Joueur réserves

Désigne un joueur du même club qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de classe égale ou supérieure à sa classe d'affiliation et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe. L'utilisation des joueurs réserves est illimitée.

9. Joueur à l'essai

Désigne un joueur d'un club de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié. Une équipe peut utiliser un maximum de trois (3) joueurs à l'essai. **L'équipe devra fournir préalablement au responsable du tournoi le permis de joueur à l'essai pour être éligible.**

8. Joueurs mutés

Désigne tous les joueurs ayant changé de club. Le nombre total de joueurs figurant sur la feuille de match est illimité.

9. Le Double surclassement

Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé que pour un joueur de U10 à U16. L'ARS pourra accorder le double surclassement sur réception des documents suivants : formulaire de demande de surclassement, autorisation parentale et autorisation médicale à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé ainsi que le formulaire d'affiliation. L'équipe devra fournir **préalablement** au responsable du tournoi ces documents pour être éligible. (FSQ - R.F. Article #5.2).

10. Classement

Lors des qualifications, les points seront alloués de la façon suivante afin de classer les équipes dans leur groupe respectif :

➤ Match gagnée	3 points
➤ Match nulle	1 point
➤ Match perdue	0 point
➤ Match forfait	-1 point

En cas d'égalité de points, le classement des équipes est établi de la façon suivante :

- Le plus de matchs gagnées
- Le résultat dans le(s) match(s) entre les deux équipes (seulement en cas de double égalité)
- Différence entre les buts pour et les buts contre
- Équipe ayant le plus grand nombre de but POUR
- Équipe ayant le moins de but CONTRE
- Équipe ayant le moins de carton rouge
- Équipe ayant le moins de carton jaune
- Tir de confrontation (Tirage au sort si les tirs de confrontation ne peuvent avoir lieu)

11. Match

Chaque match durera 35 minutes (temps continu) au total : soit une seule mi-temps.

Un match est considéré comme terminée dès le moment où il y aura une différence de six buts entre les deux équipes. Aucune période de réchauffement n'est prévue sur le terrain avant le match.

Lorsque le match est terminé, veuillez quitter la surface de jeu le plus rapidement possible en sortant du côté des vestiaires ou libérer le centre du terrain du dôme.

COUPE SOCCER LAVAL INTÉRIEURE – RÈGLEMENTS DU TOURNOI

12. Égalité (Demi-finale ou Finale)

Dans le cas où une équipe victorieuse doit absolument être déclarée à la fin d'une rencontre :

- Trois tirs de pénalités seront effectués alternativement par chaque équipe par trois joueurs présents sur le terrain à l'issue du match. L'arbitre désignera par tirage au sort l'équipe qui sera la première à tirer.
- Si l'égalité subsiste après ces trois tirs, les joueurs sur le terrain tireront de façon alternative, jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage avec un nombre de tirs égaux. Tous les joueurs (présents sur le terrain à la fin du match) doivent tirer avant qu'un joueur puisse tirer une 2ème fois.

13. Coup d'envoi

L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide quel but elle va attaquer. L'autre équipe procède au coup d'envoi. Un but peut être marqué directement sur un coup d'envoi.

14. Coup franc

Tous les coups francs prévus comme sanction sont directs. Si le ballon touche le plafond, un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse au point où le ballon a touché le plafond (filet). Sauf dans le cas de la zone de gardien de but, le tir sera repris à l'extérieur de la zone au point le plus près où le ballon a touché le plafond (filet).

Lors d'un coup franc, le mur devra se placer à au moins à 5 mètres du ballon.

15. Hors jeu

- Soccer à 5 et à 7 : Il n'y a pas de hors-jeu.
- Soccer à 9 : La règle du hors-jeu s'applique.

16. Fautes et incorrections

La lois 12 s'applique telle quelle selon les lois du Jeu.

Les tacles réglementaires sont autorisés.

17. Coup de pied de réparation

Le coup de pied de réparation sera tiré d'un point situé à 7 mètres, face au but. Tous les autres joueurs devront se tenir derrière le ballon au moins à 3 mètres (en arrière d'une ligne parallèle à la ligne de but) exception faite du joueur tirant le « penalty » et le gardien de but

18. Rentrée de touche

La rentrée de touche s'effectue avec les mains selon la loi #15 de la FIFA. Un but ne peut pas être marqué directement sur rentrée de touche.

19. Coup de pied de coin

Si le ballon sort derrière les buts après avoir été touché par un joueur de l'équipe défensive, le ballon sera remis en jeu par un coup de pied de coin. La distance à respecter par les joueurs adverses au moment de la frappe est de 5 mètres.

20. Coup de pied de but

Le gardien peut placer le ballon à l'intérieur de la surface de réparation et la distance à respecter par les joueurs adverses est de 5 mètres. Il est possible de marquer un but directement sur un coup de pied de but.

21. Gardien de but

Le gardien pourra effectuer ses dégagements de la main ou du pied. Son dégagement pourra être dégagé au-delà de sa propre moitié de terrain. La règle du 6 secondes est en vigueur durant le tournoi. Le gardien ne peut pas toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier.

22. Avertissement et expulsions

Un joueur ou entraîneur qui reçoit deux (2) avertissements dans le même match sera expulsé et suspendu lors du prochain match. Les avertissements sont cumulatifs durant le tournoi. Un joueur ou un entraîneur qui reçoit son troisième (3) cartons jaunes du tournoi sera suspendu lors de son prochain match.

Un joueur ou entraîneur qui reçoit une (1) expulsion durant un match sera suspendu lors du prochain match.

23. Forfaits

Le comité organisateur sera sévère à l'application de ce règlement.

- Aucun retard d'équipe n'est permis au début du match sinon l'équipe est immédiatement déclarée forfait.
- Aucune équipe ne peut débiter un match sans le nombre minimum de joueur prévu sur le terrain sinon elle perd par forfait.
- Pour des raisons disciplinaires, si 2 joueurs de la même équipe sont expulsés par l'arbitre durant la match, l'équipe perd par forfait.
- Deux (2) forfaits dans le tournoi occasionneront l'exclusion de l'équipe et les pénalités d'usage seront imposées.
- Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait de match, comme sanction à une irrégularité, se verra retirer les points et les buts marqués lors de ce match.
- Un forfait se calcule 3 à 0 et -1 point au classement.

COUPE SOCCER LAVAL INTÉRIEURE – RÈGLEMENTS DU TOURNOI

- Une équipe qui ne se présente pas à son match pour quelque raison que ce soit, perd le match par forfait et pourrait être expulsée du tournoi.

24. Protêt

Aucun protêt ne sera accepté.

25. Usage locaux/responsabilité

Toute personne enfreignant les règlements en vigueur sur le lieu de compétition ou saccageant le matériel se verra retirer le droit d'accès aux locaux et des sanctions seront prises contre l'équipe dont l'athlète appartient.

Le comité organisateur, l'ARS Laval et le complexe Multisports ne sont pas responsables des vols, des pertes et des accidents lors de la compétition.