



Tournoi National CS MRO Jean Mantha

RÈGLEMENTS 2019

1. COMITÉ ORGANISATEUR

1.1. Le Comité organisateur sera responsable de tous les points pertinents à l'organisation et à la tenue du Tournoi de soccer CS MRO Jean Mantha (le tournoi). La décision finale sur toute question concernant l'interprétation des présents règlements revient au Comité.

2. CATÉGORIES D'ÉQUIPES

- 2.1. Le tournoi sera ouvert à toutes les équipes acceptées par le Comité.
- 2.2. Les équipes jouant dans les catégories **U07 ou U08** peuvent inscrire 13 joueurs.
- 2.3. Les équipes jouant dans les catégories **U09 ou U10** peuvent inscrire 16 joueurs.
- 2.4. Les équipes jouant dans les catégories **U11 ou U12** peuvent inscrire jusqu'à 20 joueurs.
- 2.5. Tous les joueurs inscrits pourront participer à tous les matchs (donc 13 joueurs peuvent être habillés et jouer un match U07 ou U08, 16 joueurs dans un match U09 ou U10, et 20 joueurs dans le cas d'un match U11 ou U12).

3. PREUVE D'ÂGE ET PASSEPORTS DES ENTRAÎNEURS

- 3.1. Le Comité se réserve le droit de demander une preuve d'âge. Le passeport de Soccer Québec 2019 ou un passeport (carte d'identité) émis par les autorités compétentes d'une autre province constitue une preuve acceptable. Les entraîneurs et responsables doivent aussi montrer un passeport valide. Seulement trois (3) entraîneurs ou responsables avec passeport sont autorisés sur le banc. Aucune modification ne pourra être apportée à la liste des joueurs ou entraîneurs/responsables après le début de la compétition.
- 3.2. Un joueur ne peut jouer que pour une seule équipe.
- 3.3. L'utilisation des joueurs réserves est illimitée. Une équipe peut utiliser un maximum de trois (3) joueurs invités ou à l'essai.
- 3.4. Il n'y a aucune restriction en ce qui concerne les joueurs mutés.

4. ÉLIGIBILITÉ

4.1. Catégorie	Date de Naissance
U07	né(e) en 2012
U08	né(e) en 2011
U09	né(e) en 2010
U10	né(e) en 2009
U11	né(e) en 2008
U12	né(e) en 2007

4.2. Le Comité organisateur se réserve le droit de limiter l'inscription des équipes, ainsi que de modifier, d'annuler ou de fusionner une catégorie si les inscriptions sont insuffisantes.

5. RÈGLEMENTS RELATIFS AU JEU

5.1. Les matchs seront joués en accord avec les règlements de compétition de la FIFA, de Soccer Québec et de l'ARS Lac St-Louis sauf indication contraire dans les présents règlements.

6. L'ÉQUIPEMENT

6.1. Les matchs seront joués avec un ballon #4. Les joueurs devront porter des souliers de course ou de soccer approuvés par la FIFA. Les protège-tibias conformes aux règlements de la FIFA sont OBLIGATOIRES. Aucun bijou ne sera toléré même si recouvert d'un tissu ou d'un sparadrap. Les barrettes et pinces à cheveux sont également interdites.



Tournoi National CS MRO Jean Mantha

6.2. Chaque joueur doit être identifié par un numéro qui correspond à celui inscrit sur la feuille de match. Dans les cas où les deux équipes qui se rencontrent portent des chandails semblables, l'équipe désignée comme visiteuse devra changer son chandail. Les gardiens doivent porter un maillot de couleur distincte des autres joueurs et de l'arbitre et peuvent porter des shorts ou des pantalons. Prenez note, *les équipes doivent apporter leurs propres chandails d'une autre couleur.*

7. SUBSTITUTIONS

7.1. Le nombre de substitutions permises est illimité. Elles ne peuvent cependant être faites qu'avec l'approbation de l'arbitre aux moments suivants :

- i) après un but;
- ii) avant un coup de pied de but;
- iii) à la mi-temps ou avant une période supplémentaire;
- iv) à la suite d'une blessure (seul le joueur blessé peut être substitué);
- v) lors d'une rentrée de touche lorsque la substitution est déclenchée par l'équipe qui effectue la rentrée.

8. EXPULSIONS ET DISCIPLINE

8.1. Un joueur qui reçoit un carton rouge est immédiatement expulsé du match en cours et ne peut être remplacé par un autre joueur pendant ce match, y compris pendant la période de temps supplémentaire si c'est un match éliminatoire. Un joueur ou un entraîneur expulsé d'un match est automatiquement suspendu de son équipe lors du prochain match dans le tournoi. Il n'y aura aucune exception à cette règle. Une suspension imposée pendant un match de groupe peut devoir être purgée dans un match éliminatoire. Au lieu de recevoir un carton rouge, les entraîneurs coupables d'une infraction seront priés de quitter le terrain de jeu. Une expulsion et d'autres sanctions pourraient être imposées. Les joueurs qui reçoivent trois (3) cartons jaunes durant le tournoi seront suspendus de leur équipe lors du prochain match dans le tournoi. D'autres mesures disciplinaires peuvent être prises par le Comité organisateur.

9. PROTÈTS

9.1. Aucun protêt ne sera accepté.

10. ENREGISTREMENT POUR LES MATCHS

10.1. Les équipes doivent se présenter au terrain approprié 30 minutes avant le début prévu du match.

10.2. Si une équipe arrive plus de 10 minutes après l'heure prévue du début de la partie, elle aura perdu par forfait, par un compte de 3-0. Quatre (4) joueurs ou plus et un entraîneur ou gérant constituent une équipe pour les catégories U07 et U08. Cinq (5) joueurs ou plus et un entraîneur ou gérant constituent une équipe pour les catégories U09 et U10. Six (6) joueurs ou plus et un entraîneur ou gérant constituent une équipe pour les catégories U11 et U12.

10.3. Le début d'une partie peut être retardé de 10 minutes seulement dans le cas où moins du nombre minimum requis de joueurs est disponible. Si une partie est suspendue à cause de la mauvaise température, la décision finale sur la validité de la partie revient au Comité organisateur. Le Comité peut décider de ne pas remettre à l'horaire les parties qui ont été annulées en raison de circonstances hors de son contrôle. En cas de retard, le Comité peut décider de réduire la durée des parties. Un match est jugé valide lorsqu'un minimum de 70 % du temps prévu aura été joué.

11. DURÉE DES MATCHS

11.1. Tous les matchs seront constitués de deux (2) moitiés, avec une mi-temps de cinq (5) minutes. La durée des matchs sera comme suit:



Tournoi National CS MRO Jean Mantha

Durée du match et match déclaré valide après

Match de groupe :

- U07 à U10 : **2 x 20 minutes**, 28 minutes
- U11 et U12 : **2 x 25 minutes**, 35 minutes

Match éliminatoire ou de classement :

- U09 à U12 : **2 x 25 minutes**, 35 minutes

11.2. Si pendant le match le pointage accuse une différence de 6 buts, le match est automatiquement terminé (cette règle s'applique pour toute la durée du tournoi). Cette règle ne s'applique pas pour les catégories U-07 et U-08 (festival).

12. BLESSURES

- 12.1. 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 en être retiré, à l'exception du gardien de but.
- 12.2. L'arbitre est responsable de la sécurité de tout joueur sur le terrain (la décision finale quant à savoir si le gardien de but peut rester après avoir été blessé revient à l'arbitre). À cause de l'importance de son rôle, le gardien de but doit bénéficier d'un temps raisonnable pour reprendre ses esprits en cas de blessure. 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. Un joueur avec une blessure qui saigne, ou avec du sang sur lui ou sur son équipement, ne sera pas autorisé à revenir au jeu tant que la situation n'aura pas été corrigée.

13. RÈGLEMENTS PARTICULIERS AU SOCCER À 5

- Les règlements normaux de la FIFA s'appliqueront sauf si indiqué ci-dessous.
- Les terrains seront marqués d'une ligne de centre et d'un cercle central. Une surface de réparation sera indiquée, six (6) mètres devant la ligne de but d'une ligne de touche à l'autre.
- Tous les matchs à 5 contre 5 sont joués avec quatre (4) joueurs et un gardien. Une équipe doit aligner un minimum de trois (3) joueurs et un gardien pour jouer le match.
- Il n'y aura pas de règlements de hors-jeu.
- Un coup de pied de réparation sera effectué à partir d'un point situé à six (6) mètres de la ligne de but.

14. RÈGLEMENTS PARTICULIERS AU SOCCER À 7

- Les règlements normaux de la FIFA s'appliqueront sauf si indiqué ci-dessous.
- Les terrains seront marqués d'une ligne de centre et d'un cercle central de six (6) mètres de rayon. Une surface de réparation rectangulaire sera indiquée, centrée par rapport au but, d'une largeur de 15 mètres par 7,30 mètres de profondeur à partir de la ligne de but.
- Les buts mesureront environ six (6) mètres de large par deux (2) mètres de haut.
- Il n'y aura pas de règlements de hors-jeu.
- Le gardien de but en possession du ballon dans sa propre surface de réparation ne pourra garder le ballon pendant plus de six (6) secondes avant de le lâcher des mains. Les joueurs adverses doivent permettre au gardien de but de retourner le ballon au jeu sans l'obstruer ou le gêner.
- Lors d'un coup de pied de coin ou coup franc, aucun membre de l'équipe adverse ne devrait se trouver à moins de six (6) mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit remis en jeu.
- Lors d'un coup de pied de réparation, tous les membres de l'équipe adverse doivent se trouver hors de la surface de réparation et à au moins six (6) mètres du ballon jusqu'à ce qu'il soit remis en jeu.
- Fautes et inconduites (Les règles de la FIFA s'appliquent pour tous les coups francs directs et indirects)
 - Si une faute qui entraîne un coup franc direct est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe en défense, un COUP DE PIED DE RÉPARATION sera accordé à l'équipe attaquante.
 - Si une faute qui entraîne un coup franc indirect est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe en défense, un COUP FRANC INDIRECT sera accordé à l'équipe attaquante. Le ballon sera



Tournoi National CS MRO Jean Mantha

alors placé sur la ligne de la surface de réparation parallèle à la ligne de but, au plus près du lieu de l'infraction.

- iii. Si une faute qui entraîne soit un coup franc direct ou un coup franc indirect est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe attaquante, un COUP FRANC sera accordé à l'équipe en défense. Le ballon sera placé au lieu de l'infraction. L'équipe adverse doit demeurer à l'extérieur de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit mis en jeu. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement à l'extérieur de la surface de réparation
- i) Lors d'une balle à terre à l'intérieur de la surface de réparation, l'arbitre devra laisser tomber le ballon sur la ligne de surface de réparation parallèle à la ligne de but au point le plus rapproché de l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu.
- j) Un coup de pied de réparation sera effectué à partir d'un point situé à sept (7) mètres de la ligne de but.
- k) La règle de la ligne de retrait n'est pas appliquée.

15. RÈGLEMENTS PARTICULIERS AU SOCCER À 9

- a) Les règlements normaux de la FIFA s'appliqueront sauf si indiqué ci-dessous.
- b) Les terrains devront mesurer environ 60 mètres de long par 50 mètres de large.
- c) Tous les matchs à 9 contre 9 sont joués avec huit (8) joueurs et un gardien. Une équipe doit aligner un minimum de six (6) joueurs et un gardien pour jouer le match.
- d) Les règlements de hors-jeu s'appliquent.
- e) Un coup de pied de réparation sera effectué à partir d'un point situé à onze (11) mètres de la ligne de but.

16. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

- 16.1. Le tournoi sera joué selon l'horaire fourni à chaque équipe.
- 16.2. Il faut une équipe gagnante pour tous les matchs. Si, après le temps de jeu réglementaire, il n'y a pas de gagnant, les deux équipes exécutent chacune trois tirs au but du point de réparation selon les règlements de la FIFA. Seuls les joueurs sur le terrain à la fin du match (ou du temps supplémentaire) peuvent participer aux tirs au but du point de réparation. L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs doivent être exécutés. Si le pointage est encore égal, chaque équipe effectuera un (1) tir au but du point de réparation - ce procédé est répété jusqu'à ce qu'un résultat soit obtenu. Aucun joueur ne peut tirer une deuxième fois avant que tous les joueurs de son équipe présents sur le terrain à la fin de la période de prolongation n'aient tiré (incluant le gardien de but).

Afin de déclarer un gagnant d'un match de GROUPE, les points suivants seront alloués :

- VICTOIRE : 3 points
- VICTOIRE par tirs au but du point de réparation: 2 points
- DÉFAITE par tirs au but du point de réparation: 1 point
- DÉFAITE : 0 point
- FORFAIT : -1 point

- 16.3. Quand une équipe perd un match par forfait, peu importe la raison, le match est enregistré comme une victoire pour l'équipe adverse par un pointage de **3 à 0**.
- 16.4. La position des équipes qui se qualifient sera déterminée par les critères suivants, dans l'ordre énuméré, jusqu'à concurrence du premier critère décisif :
 1. le plus grand nombre de points ;
 2. le gagnant du match opposant les deux équipes concernées (s'applique seulement lorsque 2 équipes sont à égalité) ;
 3. la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes ;
 4. l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts ;
 5. l'équipe ayant accordé le moins de buts.

Si les deux équipes sont encore à égalité après l'application de ces critères, leur position sera déterminée en procédant à des tirs au but du point de réparation selon les règlements de la FIFA (les deux équipes exécutent chacune cinq (5) tirs au but).



Tournoi National CS MRO Jean Mantha

17. ÉGALITÉ ET PROLONGATION

- 17.1. Aucune période de prolongation ne sera jouée durant la ronde préliminaire. Les matchs éliminatoires (de demi-finale et de finale) ou de classement qui se terminent par une égalité seront déterminés comme suit :
- il y aura cinq (5) minutes de repos et deux périodes supplémentaires complètes de cinq (5) minutes, avec une (1) minute de repos entre les deux périodes ;
 - si le pointage est toujours égal, chaque équipe tirera trois (3) tirs au but du point de réparation conformément aux règlements de la FIFA ;
 - si le pointage est encore égal, chaque équipe tirera un (1) tir au but du point de réparation - ce procédé est répété jusqu'à ce qu'un résultat soit obtenu ;
 - seuls les joueurs sur le terrain à la fin du temps supplémentaire peuvent participer à la séance de tirs au but du point de réparation ;
 - aucun joueur ne peut tirer une deuxième fois avant que tous les joueurs de son équipe présents sur le terrain à la fin de la période de prolongation aient tiré (incluant le gardien de but).

18. PASSEPORTS

- 18.1. Les passeports des joueurs doivent être disponibles pour l'arbitre et pour les gérants de terrains lorsqu'ils sont requis. Le défaut de produire un passeport valide sur demande peut entraîner la perte du match par forfait.

19. COMPORTEMENT

- 19.1. Les dirigeants d'équipe et les joueurs remplaçants doivent demeurer au banc des joueurs durant le match.
- 19.2. Un arbitre peut demander qu'un spectateur soit chassé de la proximité du terrain de jeu. Si le spectateur ne quitte pas les lieux immédiatement, l'équipe à laquelle il(elle) est lié(e) aura cinq (5) minutes pour assurer le départ du spectateur en question, sinon l'équipe perdra le match par forfait, et sera disqualifiée du tournoi.
- 19.3. Le Club de Soccer Mont-Royal Outremont et l'ARS Lac St. Louis sont très fervents au niveau du "Fair Play" et tous commentaires abusifs, racistes ou mauvaise conduite menant à une action physique alléguée ou menace envers un officiel, joueur, entraîneur ou spectateur peut mener à une mesure disciplinaire contre l'individu et/ou l'équipe qu'il représente.

20. REMBOURSEMENT

- 20.1. Aucun remboursement ne sera accordé une fois l'équipe acceptée.

21. PUBLICITÉ

- 21.1. Le Club de Soccer Mont-Royal Outremont réserve le droit d'utiliser des photos ou vidéos prises durant le déroulement du tournoi, à des fins de publicité sur son site Web, Facebook ou autres médias sociaux.