



En cas de désaccord avec l'interprétation ou les mots entre les versions anglaises et françaises des règles, la version anglaise aura la priorité.

1. Comité du Tournoi

Le Comité sera responsable de tous les points pertinents à l'organisation et à la conduite du tournoi « Soccerfest ». Toutes les décisions du comité concernant l'interprétation des règlements seront finales.

2. Catégories des équipes

Les équipes U8 (jeux à 5) à U10 (jeux à 7) peuvent inscrire un maximum de quatorze (14) joueurs. Tous les joueurs inscrits pourront participer à tous les matchs.

Les équipes U11/12 (jeux à 9) à U99 (jeux à 11) peuvent inscrire un maximum de dix-huit (18) joueurs. Tous les joueurs inscrits pourront participer à tous les matchs.

Il y a un maximum de trois entraîneurs (3) assis au banc par équipe.

Joueur/Entraîneurs sont permis pour les équipes U18 + seulement.

3. Preuve d'âge

Le Comité se réserve le droit de demander une preuve d'âge. Le passeport Provinciale, le passeport de voyage, la carte d'assurance-maladie ou un document semblable sera accepté comme une telle preuve.

4. Éligibilité

U8	Garçons et filles	8 ans cette année
U9	Garçons et filles	9 ans cette année
U10	Garçons et filles	9 ou 10 ans cette année
U12	Garçons et filles	11 ou 12 ans cette année
U14	Garçons et filles	13 ou 14 ans cette année
U16	Garçons et filles	15 ou 16 ans cette année
U18	Garçons et filles	17 ou 18 ans cette année
U35	Garçons et filles	19 a 35 ans cette année
U99	Garçons et filles	36 ou plus ans cette année

- a) Tous les joueurs d'une équipe doivent être du même club. Pas de joueurs invités de d'autres clubs sont autorisés. Tous les joueurs doivent avoir un passeport Provinciale classe locale.
- b) des équipes mixtes ne sont pas autorisées.
- c) Les joueurs et / ou les équipes ne sont pas autorisés à jouer dans un groupe d'âge inférieur avec les exceptions suivantes:
 - Les équipes U99 peuvent utiliser jusqu'à quatre joueurs U35. Cependant, les équipes seniors (U35) peuvent utiliser un nombre illimité de joueurs U99.

- Les équipes séniors U35 et U99 peuvent utiliser un nombre illimité de joueurs invités (hors-club).

TOUS les joueurs dans TOUTES les équipes dans TOUTES les catégories d'âge doivent avoir des numéros de passeport Provinciale Locale (L) à jour.

5. Règlements relatifs au jeu

Les matchs seront joués en accord avec les règlements de la FIFA sauf si spécifié autrement dans ces règlements.

6. L'équipement

Les matchs de catégories U8 à U12 seront joués avec un ballon de grandeur 4, et les matchs de la catégorie U14 à U99 seront joués avec un ballon de grandeur 5.

Les joueurs devront porter des souliers de soccer approuvés par la FIFA; des souliers à crampons en métal avec des arêtes coupantes seront interdits. Les protège-tibias conformes aux règlements de la FIFA sont obligatoires.

Dans les cas où les deux équipes qui se rencontrent portent des chandails semblables, l'équipe désignée comme receveur devra changer son chandail ou porter des dossards.

Tous les joueurs qui portent des lunettes de vue ne peuvent pas les porter pendant les matchs. De nombreuses options sont disponibles pour ceux qui ne peuvent pas porter des lentilles de contact, y compris : les lunettes de protection pardessus les lunettes correctrices; ou les lunettes de sport. (FSQ mémorandum Loi 4 – Équipement des joueurs)

7. Substitutions

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

- après un but
- avant un coup de pied de but (dégagement)
- à la mi-temps
- à la suite d'une blessure, le joueur blessé seulement
- lors d'une rentrée de touche offensive. L'autre équipe pourra également demander un changement de joueurs après que l'équipe à l'offensive aura fait sa demande.

8. Renvois

Tout joueur ou entraîneur qui reçoit un (1) carton rouge se voit automatiquement suspendu de son équipe lors du prochain match dans le tournoi. Les joueurs ou entraîneurs qui reçoivent deux (2) 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 du tournoi. L'entraîneur doit inscrire le nom du joueur suspendu sur la feuille de match.

Les arbitres peuvent expulser n'importe quel officiel d'équipe (entraîneur, entraîneur-adjoint, gérant...) pour mauvaise conduite.

Si plus qu'un officiel d'équipe est expulsé dans le même match, l'équipe perd le match par défaut automatiquement.

Si le dernier officiel d'équipe qui reste est expulsé du match, l'équipe perd le match par défaut automatiquement.

L'expulsion d'un officiel d'équipe sera réexaminée par le comité du tournoi et des sanctions additionnelles peuvent être imposées à l'équipe incluant la disqualification du tournoi.

9. Protêts

Aucun protêt ne sera accepté concernant les décisions de l'arbitre.

Le pointage officiel de chaque match sera celui qui paraît sur la carte de l'arbitre. Assurez-vous que les résultats du match sont identiques à ceux de la feuille de match.

10. Enregistrement pour les matchs

Les équipes doivent se présenter au terrain approprié trente (30) minutes avant le début prévu du match. Si une équipe arrive plus de dix (10) minutes après l'heure prévue du début de la partie, celle-ci aura perdu par forfait, par un compte de 3-0.

Pour les catégories U8 à U10 (jeux à 7), cinq (5) joueurs ou plus constituent une équipe. Pour les autres catégories (jeux à 11), huit (8) joueurs ou plus constituent une équipe. Le début d'une partie peut être retardé de 5 minutes seulement dans le cas où moins du minimum requis de joueurs sont disponible.

Si une partie est suspendue, arrêtée ou retardée à cause de mauvais conditions métrologique, le Comité du Tournoi réserveras la décision finale concernant la validité du match.

11. Durée des matchs

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

Division	Format	Duration	Minimum Duration (Rule 18)
U8	5 v 5	2 x 20 Minutes	30 Minutes
U9	7 v 7	2 x 20 Minutes	30 Minutes
U10	7 v 7	2 x 20 Minutes	30 Minutes
U11/12	9 v 9	2 x 25 Minutes	40 Minutes
U14 - U99	11 v 11	2 x 30 Minutes	45 Minutes

12. Règlements spéciaux du soccer à cinq et sept

a) Il n'y aura pas de règlements de hors-jeu.

- b) Lors d'un coup de pieds 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.
- c) Les tir de pénalité seront alloués pour des infractions majeures à l'intérieur de la surface de réparation. Les coups de pied de pénalité seront pris d'une position de huit (8) verges à l'avant du centre des buts.
- d) La passe d'un joueur à son gardien de but n'est pas permise.
- e) Les catégories U-8 et U-9 sont non-compétitives. Il n'y aura pas d'éliminatoires dans cette catégorie. Des médailles seront données aux participant(e)s.

13. Classement des équipes

- a) Le tournoi sera joué en accord avec l'horaire fourni à chaque équipe. Afin de déclarer un gagnant d'un groupe, les points suivants seront alloués:

Victoire	3 points
Match nul	1 point
Défaite	0 point

- b) Quand une équipe perd un match par forfait, peu importe la raison, le match est enregistré comme victoire pour l'équipe opposée avec un pointage de 3 à 0. Un match qui n'est pas joué à cause d'une équipe qui s'est retirée du tournoi sera considéré comme ayant été joué, et la victoire est accordée à l'autre équipe. Si les deux équipes déclarent forfait, chacune se verra attribuer une défaite et 3 buts contre. Une équipe qui renonce à tous ses jeux ronds de merle ne peut pas avancer aux finales. Une équipe qui perd le match final par défaut ne recevra de un prix toutefois, selon les circonstances, les organisateurs du tournoi peuvent en décider autrement.
- c) La position des équipes que se qualifient sera déterminée selon les critères suivants, dans l'ordre énuméré, jusqu'à concurrence du premier critère décisif:

- I. le plus petit nombre de forfaits.

Une équipe qui fait forfait dans le tournoi à la ronde finira derrière les autres équipes qui n'ont pas de forfaits quelle que soit les points accumulés par cette équipe.

- II. le plus grand nombre de points.

- III. le plus grand nombre dans les matchs entre les équipes égales; (équipe vs équipes).

II. a) Si 3 équipes ou plus ont un nombre égal de points et que l'application du critère cause de l'ambiguïté (voir l'exemple ci-bas) entre les équipes égales, alors c (III) ne sera pas utilisé pour le groupe des équipes égales et c (IV-VI) sera utilisé pour dénouer l'impasse.

Par exemple, si l'équipe A a plus de points mérités lors des matchs disputés contre

l'équipe B, et l'équipe B a plus de points mérités lors des matchs disputés contre l'équipe C, alors A se classe devant B et C. Mais si C a plus de points mérités lors des matchs disputés contre A, alors le critère C(III) ne peut être utilisé. On utilisera alors les critères C (IV-VI) pour dénouer l'impasse.

II.b) Si seulement une seule équipe peut se classer pour la (les) ronde(s) finale(s), et il n'y a pas d'ambiguïté entre les équipes à égalité, alors toute équipe qui a moins de points mérités que n'importe quelle autre équipe, est automatiquement éliminée. Si l'égalité persiste suite à

L'application de ce règlement, alors les critères C (IV-VI) seront utilisés pour dénouer l'impasse.

II.c) Si deux des équipes à égalité sont éligible pour se classer pour la (les) ronde(s) finale(s), le critère C(III) sera utilisé SEULEMENT si le nombre de matchs joués entre les équipes à égalité est le même. Le cas échéant, les critères C (IV-VI) seront utilisés pour dénouer l'impasse.

- IV. le plus grand nombre de matchs gagnés;
- V. la plus grande différence de buts (i.e. buts pour moins buts contre);
- VI. le plus grand nombre de buts comptés.

Si l'égalité persiste entre les équipes suite à l'application de la règle (C) ET qu'un classement en ronde finale est en jeu, le classement final entre ces équipes sera déterminé par tirs de barrage (selon le règlement 14). Si plus d'une équipe sont à égalité, il y aura un tirage au sort où chaque équipe pigera un numéro. Il y aura alors tirs de barrage entre l'équipe numéro 1 et 2. Puis il y aura tirs de barrage entre l'équipe gagnante et l'équipe numéro 3, et ainsi de suite.

La position de deux équipes à égalité qui jouent dans une division où les deux premières équipes se classe pour la (les) ronde(s) finale(s), sera déterminée de façon aléatoire. Lorsque trois équipes ou plus sont à égalité dans une division où les deux premières équipes avance en ronde(s) finale(s), la position des deux dernières équipes qui survivent au tir de barrage équipes sera aussi déterminée de façon aléatoire.

La cédule pour ces tirs de barrage sera déterminée par le comité organisateur.

d) Dès qu'il y a une différence de six (6) buts l'arbitre enregistrera le compte à ce moment comme étant le compte final.

La partie pourra alors se continuer à la discrétion de l'équipe ayant le compte le plus bas.

14. Égalité – Prolongation

Aucune période de prolongation ne sera jouée durant la ronde préliminaire. Les gagnants des matchs de demi-finale et de finale qui se terminent en égalité seront déterminés comme suit:

- a) il y aura 5 minutes de repos;
- b) pour le catégorie U10; il y aura deux périodes supplémentaires de 5 minutes, avec 1 minute de repos entre les deux périodes; l'équipe qui compte le premier but en prolongation (Golden

Goal) gagne.

- c) pour les catégories U11 et plus; il y aura **deux** périodes supplémentaires de 10 minutes, avec 1 minute de repos entre les deux périodes; l'équipe qui compte le premier but en prolongation (Golden Goal) gagne.
- d) si l'égalité persiste une fusillade suivra immédiatement après le match selon la procédure décrite par le F.I.F.A.
 - o chaque équipe tirera cinq coups de punition; et si le pointage est encore égal,
 - o chaque équipe tirera un coup de punition... ce procédé est répété jusqu'à ce qu'un résultat soit obtenu;
 - o seuls les joueurs sur le terrain à la fin du temps supplémentaire peuvent tirer les coups de pied de punition, les autres joueurs doivent rester à l'extérieur du terrain;
 - o aucun joueur ne peut tirer un deuxième coup de pied de punition avant que tous les joueurs de son équipe aient tiré avant (gardien inclus).

15. Passeports

Les passeports doivent être disponibles pour l'arbitre et pour les responsables de terrains lorsqu'ils sont requis. Les feuilles de match doivent être bien complétées et disponibles avant le début du match. En défaut de produire la feuille de match ou un passeport valide sur demande peut entraîner la perte du match.

16. A noter

Tous les participants (Les dirigeants d'équipe et les remplaçants) doivent rester assis au banc durant la partie.

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 minutes pour s'assurer du départ du spectateur en question, sinon l'équipe perdra le match par forfait et pourrait être disqualifiée du Tournoi.

Soccerfest est géré par des bénévoles. S'il vous plaît traiter tous les bénévoles de Soccerfest avec respect. L'abus de tout bénévole ne sera pas toléré et peut entraîner la disqualification de votre équipe.

17. Finales

- a) La détermination de l'alignement final des équipes qui participeront aux demi-finales ou à la finale sera selon la cédule, ou
- b) Dans les divisions composées de 3 groupes, le gagnant de chaque groupe se classe automatiquement pour la semi finale; l'équipe qui a la meilleure fiche selon le règlement 13 parmi celles qui restent, sera la quatrième semi finaliste. Cette équipe sera désignée comme l'équipe repêchée. L'objectif, pour les parties demi-finales est de jumeler des équipes qui ne se sont pas affrontées lors du tournoi à la ronde.

Option 1

Le gagnant du groupe A joue le gagnant du groupe C et le gagnant du groupe B joue le meilleur deuxième. Si ce jumelage résulte en équipes ayant déjà jouées l'une contre l'autre lors du tournoi à la ronde, l'option 2 est alors appliquée.

Option 2

Le gagnant du groupe B joue le gagnant du groupe C et le gagnant du groupe A joue le meilleur deuxième. Si ce jumelage résulte en équipes ayant déjà jouées l'une contre l'autre lors du tournoi à la ronde, l'option 3 est alors appliquées.

Option 3

Le gagnant du groupe A joue le gagnant du groupe B et le gagnant du groupe C joue le meilleur deuxième. Si ce jumelage résulte en équipes ayant déjà jouées l'une contre l'autre lors du tournoi à la ronde, l'option 1 est alors appliquée même si ces équipes ont déjà jouées l'une contre l'autre.

18. Marche à suivre en cas des mauvaises conditions météorologiques ou de terrain impraticable

Si les conditions météorologiques forcent l'arrêt d'une partie, elle sera considérée valide si la durée minimale a été respectée selon le règlement 11.

Le résultat des parties des catégories compétitives (U10 et +) qui ne respectent pas la durée minimale (règlement 11) à cause des mauvaises conditions météorologiques, ou d'un terrain impraticable, sera déterminé par une fusillade au terrain et à l'heure désignée par le comité organisateur.

Les parties des catégories non-compétitives (U8-U9) qui ne respectent pas la durée minimale selon le règlement 11 ne seront pas ré-cédulées, et il n'y aura pas de fusillade.

Si la partie qui ne respecte pas la durée minimale est une partie finale, elle sera ré-cédulée seulement si le temps et la disponibilité des terrains le permettent. Le comité du tournoi décidera si la partie sera ré-cédulée ou si le résultat sera décidé par une fusillade (règlement 14).