



PRÉSENTÉ PAR:
°STELPRO
confort 360

RÈGLEMENTS – Tournoi 2026

1. COMITÉ ORGANISATEUR DU TOURNOI

1.1. Organisme responsable

L'organisme responsable de ce tournoi est :

Association de Soccer Montis

1400 rue Marie-Victorin, suite 103

St-Bruno, J3V 6B9

Courriel : info@asmontis.com

Courriel tournoi : tournoi@asmontis.com

Site web : www.asmontis.com

Téléphone : 450-441-8488 (un numéro de téléphone en cas d'urgence pendant le tournoi vous sera donné sur place)

2. CATÉGORIES DES ÉQUIPES

2.1. Catégories

Ce tournoi est ouvert aux catégories suivantes :

U-8 : né en 2018	soccer à 7
U-9 : né en 2017	soccer à 7, D1 et D2
U-10 : né en 2016	soccer à 7, D1 et D2
U-11 : né en 2015	soccer à 9, D1 et D2
U-12 : né en 2014	soccer à 9, D1 et D2

2.2. Participation

Toutes les catégories sont ouvertes autant au féminin qu'au masculin.

3. ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS

3.1. Passeports

Chaque joueur et entraîneur doit avoir en sa possession un passeport valide émis par son association respective. Seuls les joueurs préalablement enregistrés et portant le bracelet fourni par l'organisation ont le droit de participer au tournoi.

3.2. Perte de bracelet

Tout joueur ayant perdu son bracelet doit se présenter au bureau central avec son passeport afin d'obtenir un nouveau bracelet avant de pouvoir jouer un match.

3.3. Suspension

Toute équipe utilisant un joueur suspendu verra toutes ses parties perdues, sans avertissement et sans appel.

3.4. Unicité de participation

Un joueur ne peut jouer que pour une seule équipe pour toute la durée du tournoi.





PRÉSENTÉ PAR:
°STELPRO
confort 360

RÈGLEMENTS – Tournoi 2026

4. PERMIS DE VOYAGE ET PASSEPORT

4.1. Vérification des documents

Un seul représentant de l'équipe doit se présenter au bureau d'enregistrement pour la vérification des documents et des passeports des joueurs et entraîneurs au moins 60 minutes avant le début de leur premier match. Les joueurs devront se rendre directement sur le terrain assigné.

4.2. Liste des joueurs

Les équipes devront envoyer par courriel une liste des joueurs provenant directement de Spordle, un minimum de 7 jours avant le début du tournoi, à tournoi@asmontis.com

4.3. Permis de voyage

Une équipe provenant de l'extérieur de la région Rive-Sud (ARSRS) devra fournir un permis de voyage émis par son Association Régionale de Soccer, 7 jours avant le début du tournoi. Les équipes devront également faire parvenir la liste des joueurs imprimée directement de Spordle Play à tournoi@asmontis.com

4.4. Bureaux d'enregistrement

Les bureaux d'enregistrement sont situés à:

- **Parc NP Lapierre** : École Secondaire du Grand-Coteau, 2020 rue Borduas, J3E 2G2
- **Parc Marie-Victorin** : 1150 Marie-Victorin, Saint-Bruno-de-Montarville, QC J3V 6R2 (**bureau central**)

VOTRE BUREAU D'ENREGISTREMENT DÉPEND DU TERRAIN SUR LEQUEL VOUS JOUEREZ VOTRE PREMIER MATCH (ces informations vous seront envoyées avant le tournoi).

5. ÉQUIPES ET ENTRAÎNEURS

5.1. Composition des équipes

5.1.1. **Soccer à 7** : Une équipe se compose de **14** joueurs (avec passeport valide) au maximum et d'au plus 3 accompagnateurs, chacun possédant un passeport valide (entraîneur ou gérant).

5.1.2. **Soccer à 9** : Une équipe se compose de **17** joueurs (avec passeport valide) au maximum et d'au plus 3 accompagnateurs, chacun possédant un passeport valide (entraîneur ou gérant).

5.2. Restrictions

5.2.1. Aucun joueur à l'essai n'est permis.

5.2.2. Aucune limite pour le nombre de joueurs réservistes.

5.3. Règles de conduite

5.3.1. 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. Les spectateurs doivent être placés sur le côté du terrain opposé à celui des équipes. Les équipes doivent rester sur le 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 sur le banc.

5.3.2. Les entraîneurs sont responsables de leurs joueurs, de leurs parents et de leurs partisans autant à l'intérieur qu'à l'extérieur du terrain. Seulement un entraîneur à la fois peut être debout.





PRÉSENTÉ PAR:
STELPRO
confort 360

RÈGLEMENTS – Tournoi 2026

5.3.3. Toute personne présente à un match, qu'elle participe ou non, et qui gêne le bon déroulement de celui-ci, pourra être exclue du terrain par l'arbitre, ou par une personne du Comité organisateur du tournoi.

5.3.4. Dans l'éventualité où un entraîneur serait exclu ou expulsé d'un match, et que l'équipe ne soit enregistrée qu'avec un (1) seul entraîneur, l'équipe perdra par forfait tous les matchs où l'entraîneur ne peut se présenter sur le terrain.

6. BALLONS

6.1. L'organisation du tournoi fournira le ballon de match pour toutes les parties.

6.2. Les catégories U-8 à U-12 utiliseront un ballon de taille 4.

7. COULEUR DES MAILLOTS

7.1. Deuxième maillot

Chaque équipe doit posséder et fournir un deuxième maillot ou dossard à ses joueurs au besoin.

7.2. Conflit de couleurs

Si la couleur des maillots prête à confusion, l'équipe « **visiteuse** » doit changer de maillot.

8. SUBSTITUTIONS

8.1. Moments autorisés

L'arbitre pourra accepter les changements de joueurs aux moments suivants :

- Avant le coup d'envoi.
- Lors d'un coup de pied de but.
- Immédiatement après un but.
- Lorsqu'un joueur est blessé (seulement le joueur blessé).
- À la mi-temps.
- Lors d'une remise en jeu par une touche offensive et à la discrétion de l'arbitre. À la suite de cette substitution, l'équipe adverse peut demander également une substitution.

8.2. Nombre de substitutions

Le nombre de substitutions est illimité.

8.3. Procédure de remplacement

Les joueurs qui seront les remplaçants devront attendre que les joueurs remplacés soient sortis entièrement du terrain avant de faire leur entrée par la ligne médiane (centre du terrain).

8.4. Joueur blessé

Un joueur blessé doit obligatoirement être remplacé.

9. ARBITRES

9.1. Affiliation

Tout arbitre officiant à ce tournoi doit être affilié à Soccer Québec.

9.2. Assignment des arbitres

Le comité d'arbitrage désignera :

- Un (1) arbitre pour chaque partie en soccer à 7.
- Trois (3) arbitres pour chaque partie en soccer à 9.

9.3. Autorité

L'autorité et l'exercice du pouvoir de l'arbitre commencent dès qu'il a pénétré sur le terrain de jeu.





PRÉSENTÉ PAR:
°STELPRO
confort 360

RÈGLEMENTS – Tournoi 2026

9.4. Décisions sans appel

Les décisions à propos de questions de faits survenus dans le courant de la partie seront sans appel.

9.5. Lois du Jeu

En cas de doute ou conflit dans ces règlements, les Lois du Jeu de la FIFA en vigueur seront appliquées.

10. PROTÊTS

10.1. Dépôt de protêt

Tout protêt concernant une partie devra être remis par écrit au Comité organisateur du tournoi dans les 30 minutes suivant la partie, accompagné d'un dépôt de 100,00 \$ CAN.

10.2. Réunion du Comité de Protêt

Le Comité de Protêt se réunira dans l'heure suivant la réception du rapport de l'arbitre.

10.3. Décision finale

Le Comité de Protêt prendra une décision qui sera finale et sans appel.

10.4. Délai de décision

Le Comité de Protêt doit prendre une décision au plus tard 2 heures après la réception du rapport de l'arbitre.

10.5. Remboursement

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.

10.6. Protêt basé sur une décision de l'arbitre

Tout protêt déposé, basé sur une décision de l'arbitre, sera refusé en vertu de l'article 9.4 des règlements du tournoi.

10.7. Disponibilité des parties impliquées

Toutes les parties impliquées dans un protêt (équipes et officiels) doivent demeurer disponibles au Comité de Protêt.

10.8. Sanctions pour non-disponibilité

Toutes les parties (équipes et officiels) ne respectant pas l'article 10.7 seront sanctionnées par le Comité de Protêt.

11. DISCIPLINE

11.1. Protection des arbitres et conduite du personnel d'équipe

Les entraîneurs sont responsables de la protection des arbitres, des officiels et des bénévoles du tournoi. De plus, ils sont responsables de la conduite de leurs joueurs, dirigeants et partisans. Des sanctions seront infligées aux joueurs, dirigeants dont la conduite aura été un sujet d'incident ou de trouble avant, pendant ou après la partie

11.2. Carton rouge

Si un joueur est expulsé d'une partie, il devra quitter le terrain du jeu; il sera suspendu pour le match suivant, cependant, le comité disciplinaire se réserve le droit d'augmenter le nombre de matchs de suspension après étude du rapport de l'arbitre

11.3. Carton jaune

Le joueur qui cumule trois (3) cartons jaunes pendant le tournoi sera suspendu pour une partie. Les cartons rouges et jaunes ne seront pas annulés, même si le joueur ne joue pas la totalité du tournoi.

11.4. Entraîneurs et accompagnateurs – Double sanction

Un entraîneur, un accompagnateur, ou un membre de l'équipe technique de l'équipe expulsé de l'aire de jeu recevra automatiquement deux (2) match de suspension. Un entraîneur, un





PRÉSENTÉ PAR:
STELPRO
confort 360

RÈGLEMENTS – Tournoi 2026

accompagnateur, ou toute autre membre du personnel technique de l'équipe suspendu ne pourra pas prendre part au tournoi tant qu'il n'aura purgé la totalité de sa suspension.

11.5. Match à rejouer

Le Comité organisateur peut décider d'arrêter ou de rejouer un match. Ce comité se donne le droit de sanctionner ou imposer des restrictions sur la façon dont ce match sera rejoué.

11.6. Comité disciplinaire

11.6.1. Composition

Le Comité disciplinaire sera formé par les membres du Comité organisateur.

12. DURÉE DES MATCHS, RETARDS ET FORFAITS

12.1. Durée des matchs préliminaires :

- Soccer à 7 : deux (2) demies de **20** minutes et une (1) pause de 5 minutes.
- Soccer à 9 : deux (2) demies de **25** minutes et une (1) pause de 5 minutes.

Il n'y a aucune prolongation lors des rencontres préliminaires. Seul l'arbitre assure la fonction de chronométrateur.

12.2. Début du match

12.2.1. Les équipes devront se présenter sur le terrain 30 minutes avant le début de chaque match.

12.2.2. De plus, une équipe qui ne se présente pas à une partie, peu importe la raison, perdra la partie par forfait. Aucun délai d'attente ne sera toléré.

12.2.3. Nombre minimal de joueurs requis pour débiter la partie :

- **Soccer à 7** : un minimum de cinq (5) joueurs, incluant le gardien, est requis
- **Soccer à 9** : un minimum de sept (7) joueurs, incluant le gardien, est requis

12.3. Différence de six buts

Si pendant le match, le pointage accuse une différence de **6 buts**, le match est automatiquement terminé, et ce, même si les deux équipes veulent continuer la partie. Cette règle s'applique pour toute la durée du tournoi. Un maximum de 6 buts de différences sera alloué au classement.

12.4. Demi-finales et finales

12.4.1. Pour les demi-finales, s'il y a égalité après le temps réglementaire, il y aura des tirs au but conformément aux lois de la FIFA.

12.4.2. Pour les finales, il y aura une prolongation de deux (2) demies de 5 minutes, avec but en or. Si l'égalité persiste, il y aura des tirs au but conformément aux lois de la FIFA.

« Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous :

- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
- Si les deux équipes sont à égalité après qu'elles ont exécuté leurs cinq tirs, l'épreuve se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second. »

13. MÉTÉO

13.1. Avant une joute, le Comité organisateur décide si la partie doit être jouée en fonction de l'état du terrain, lors des orages ou à la noirceur.

13.2. Le Comité organisateur peut décider de changer le lieu d'un match.

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

13.4. 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 (voir 13.5) pour déterminer un gagnant. Cette décision sera finale et sans appel.





PRÉSENTÉ PAR:
STELPRO
confort 360

RÈGLEMENTS – Tournoi 2026

- 13.5. Plan d'urgence à cause de la météo : Pour qu'un match soit considéré comme officiel, au moins 50 % du match doit avoir été joué (U8 à U10 = 20 min. U11 à U12 = 25 min.) En cas d'un délai dû au mauvais temps, une attente de 15 minutes est accordée (13.4).
- 13.6. Si le match durant la ronde préliminaire ne peut pas être joué en raison de mauvaises conditions météorologiques, il sera considéré comme un match nul.
- 13.7. Si pendant la ronde d'élimination (demi-finale et finale), un match est toujours nul après un délai météorologique et si le match ne peut pas être joué, des tirs de barrage déterminent le vainqueur.

14. RONDE DE QUALIFICATION

- 14.1. Les points seront accordés comme suit :
- Victoire = 3 points
 - Nulle = 1 point
 - Défaite = 0 point
 - Forfait = -1 point (avec 3 points et 3 buts pour l'équipe gagnante)
- 14.2. Dans le cas d'une égalité au classement du groupe, les équipes seront départagées de la façon suivante et dans l'ordre :
- 14.2.1. Le plus grand nombre de victoires.
- 14.2.2. Résultat entre les 2 équipes (en cas de double égalité).
- 14.2.3. Différence entre buts pour et buts contre (maximum de 6 buts par match)
- 14.2.4. Équipe ayant le plus de buts pour selon les feuilles de match.
- 14.2.5. Équipe ayant le moins de buts contre selon les feuilles de match.
- 14.2.6. Équipe ayant le moins de cartons rouges selon les feuilles de match.
- 14.2.7. Équipe ayant le moins de cartons jaunes selon les feuilles de match.
- 14.2.8. Si l'égalité persiste, un tirage au sort déterminera l'équipe qui se qualifiera
- 14.3. EN CAS DE TRIPLE ÉGALITÉ OU PLUS, ON PROCÈDE AU CLASSEMENT DE 1 ÉQUIPE À LA FOIS
- Si 3 équipes, on détermine la première qui passe, et ensuite on recommence les critères pour les 2 équipes restantes. (La condition #2 s'appliquerait uniquement pour le classement de la 2e équipe)

15. RÈGLEMENTS DU SOCCER À 7

- 15.1. Les règles de jeu sont les mêmes que celles de la FIFA à l'exception des changements ou clarifications contenus dans le présent règlement.
- 15.2. La loi du hors-jeu ne s'applique pas
- 15.3. Le gardien ne pourra pas remettre le ballon à l'aide du coup de pied à la volée ou à la demie volée. En cas de non-respect, la bonne reprise de jeu : Balle à terre au gardien.
- 15.4. Tous les coups francs sont directs, sauf dans le cas où un ballon qui a été délibérément envoyé au gardien par un coéquipier et que celui-ci l'a attrapé avec ses mains à l'intérieur de sa surface de réparation. Les coups francs indirects accordés à l'équipe en attaque pour une infraction commise à l'intérieur de la surface de réparation adverse doivent être exécutés au point le plus proche sur la ligne de la surface de réparation qui est parallèle à la ligne de but.
- 15.5. Lors d'un coup franc, les adversaires ne peuvent pas s'approcher à moins de six (6) mètres du ballon.





PRÉSENTÉ PAR:
°STELPRO
confort 360

RÈGLEMENTS – Tournoi 2026

- 15.6. Lors d'un coup pied de but en soccer à 7, donc en U8, U9 et U10, l'équipe adverse doit se placer derrière la ligne médiane du terrain. L'équipe peut avancer dans la moitié adverse uniquement à partir du moment où le gardien de but a clairement botté le ballon pour effectuer le coup pied de but. Seuls les gardiens de but peuvent remettre le ballon en jeu sur le coup pied de but. SANCTION : si les joueurs avancent au-delà de la ligne médiane avant que le gardien de but ait touché au ballon pour le remettre en jeu, le coup de pied de but sera repris. Si ceci se répète, l'arbitre accordera un avertissement au joueur fautif.
- 15.7. Après un but, l'équipe qui reprend possession du ballon commence sur la ligne médiane (au centre du terrain).
- 15.8. Les remises en touches sont faites au sol (passe ou en conduite de balle avec les pieds). Les coups de pied de coin sont joués.
- 15.9. Coup d'envoi - Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur d'un cercle d'un rayon de cinq (5) mètres

16. RÈGLEMENTS DU SOCCER À 9

- 16.1. Les règles de jeu sont les mêmes que celles de la FIFA à l'exception des changements ou clarifications contenus dans le présent règlement.
- 16.2. Les remises en touches sont faites à la main et les coups de pied de coin sont joués.
- 16.3. Après un but, l'équipe qui reprend possession du ballon commence sur la ligne médiane (au centre du terrain)
- 16.4. Interdiction au gardien de dégager le ballon en volée.
- 16.5. Lors d'un coup pied de but en soccer à 9, donc en U12, l'équipe adverse doit se placer à 10 mètres en avant de la ligne médiane, le ballon peut être placé jusqu'à la zone de réparation (16.5m). L'équipe adverse peut avancer uniquement à partir du moment où le gardien de but ou un autre coéquipier ont touché le ballon pour effectuer le coup pied de but.

17. MÉDAILLES

- 17.1. Dans toutes les catégories, il y aura des médailles d'or et d'argent pour les premières et deuxième positions. Sauf pour le U8 où tous recevront une médaille.

18. INTERPRÉTATION DES RÈGLEMENTS

- 18.1. Les règles de jeu sont les mêmes que celles de la FIFA à l'exception des changements contenus dans le présent règlement.
- 18.2. Les cas non prévus par les présents règlements seront tranchés par le Comité organisateur du Tournoi, et seront sans appel.
- 18.3. Le Comité organisateur du Tournoi de l'Association de soccer Montis, la Ville de Sainte-Julie, Saint-Bruno et Saint-Basile-le-Grand ne pourront être tenus responsables des accidents impliquant les joueurs et les accompagnateurs, du vol ou de la perte, du transport d'un blessé par ambulance ni des frais hospitaliers.

