

Le Grand Défi BMO 2024

AS MONTIS Tournoi & Festival SOCCER NIVEAU LOCAL



LES LOIS ET RÈGLEMENTS DE LA F.I.F.A., DE LA F.Q.S.F. ET L'A.S.S.B.L.G. SONT APPLIQUÉES ET MODIFIÉES COMME SUIT :

1. COMITÉ DU TOURNOI:

1.1 Le comité est responsable de l'organisation générale du tournoi. Toutes les décisions concernant l'interprétation de ses règlements sont finales.

2. CATÉGORIES:

2.1 TOURNOI/FESTIVAL RÉCRÉATIF:

U8 né(e)s en 2016 et 2016 (Soccer à 5)

U10 né(e)s en 2014 et 2015 (Soccer à 7)

U12 né(e)s en 2012 et 2013 (Soccer à 7)

3. NOMBRE DE JOUEURS:

3.1 Aucun joueur ne peut être inscrit avec deux équipes différentes.

3.2 Soccer à 5 : Un maximum de 10 joueurs peut être inscrit.

3.3 Soccer à 7 : Un maximum de 14 joueurs peut être inscrit.

4. ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES:

4.1 Chaque équipe doit être en règle avec son Association ou Fédération respective. Chaque équipe provenant de l'extérieur de l'A.R.S.R.S. doit fournir avant le début du tournoi un permis de voyage en règle.

4.2 Chaque équipe peut être composée d'un nombre illimité de « réservistes » de son club et d'un maximum de 2 joueurs invités. Tous les joueurs doivent être des joueurs du même niveau ou inférieur (« D1 », « D2 » « A » ou local) et de la même catégorie ou plus jeunes.

4.2.1 Réservistes

Tous joueurs évoluant dans le même club que l'équipe inscrite.

4.2.2 Invités

Tous joueurs évoluant dans un autre club que l'équipe inscrite.

5 ELIGIBILITÉ DES JOUEURS:

5.1 Chaque joueur doit être en règle avec son Association Régionale et Fédération et doit posséder un passeport valide.

5.2 Le comité se réserve le droit de vérifier le passeport d'un joueur en tout temps. (Tournoi)

5.3 Pour les participants au festival, les entraîneurs devront minimalement présenter une liste de joueurs émise par leur association. La carte d'assurance maladie pourra être demandée comme preuve d'âge.

5.4 Aucun joueur ne peut participer au tournoi/festival dans 2 équipes différentes.

Le Grand Défi BMO 2024

AS MONTIS Tournoi & Festival SOCCER NIVEAU LOCAL



6. ÉLIGIBILITÉ DES ENTRAÎNEURS:

6.1 Un maximum de 3 entraîneurs est accepté sur le banc et ils doivent **TOUS** posséder un passeport valide émis par leur Association Régionale.

7. SUBSTITUTIONS:

7.1 Toute substitution doit être accordée par l'arbitre

7.2 Se font uniquement:

- sur une touche **offensive**, dans ce cas l'autre équipe peut demander le changement
- lors d'un coup de pied de but;
- lors d'un but marqué;
- lorsqu'un joueur est blessé, mais limité à ce joueur;
- à la mi-temps;

7.3 Les substitutions sont illimitées.

7.4 Toutes les substitutions doivent être effectuées par le centre du terrain

8. OFFICIELS:

8.1 Le Comité, avec l'aide de l'arbitre en chef, désigne un arbitre.

8.2 L'arbitre doit faire un rapport détaillé sur tout incident survenu durant le déroulement d'une partie. Un rapport d'incident est envoyé à l'Association/Fédération de l'équipe fautive par le comité.

8.3 L'autorité et l'exercice de son pouvoir commencent dès qu'il pénètre sur le terrain. Toute décision de sa part est sans appel.

8.4 Période de refroidissement : L'arbitre peut, sans préavis, retirer un joueur du terrain pour une période de cinq (5) minutes si, à sa discrétion, la conduite ou le style jeu du joueur le nécessite.

9. EXPULSIONS:

9.1 Chaque joueur et/ou entraîneur expulsé (**carton rouge**) lors d'une partie par l'arbitre, a une **suspension automatique** d'une partie et peut être expulsé du tournoi, ainsi que des sites, par le comité de discipline.

9.2 Le joueur et/ou entraîneur ayant accumulé deux (**2**) **cartons jaunes** durant la compétition est automatiquement suspendu pour son prochain match.

9.3 Le joueur et/ou entraîneur ayant accumulé trois (**3**) **cartons jaunes** dans le tournoi est automatiquement expulsé du tournoi et son cas est référé à son Association/Fédération.

10. DURÉE DES PARTIES:

10.1 Soccer à 5 : Deux (2) demies de 20 minutes et une mi-temps de 5 minutes.

10.2 Soccer à 7 : Deux (2) demies de 25 minutes et une mi-temps de 5 minutes.

10.3 Durant les matchs préliminaires il n'y a aucune prolongation.

10.4 En match de finale, s'il y a égalité il y aura 2 demis de 5 minutes, mode ballon d'or (arrêt au premier but). Si l'égalité persiste, il y aura des tirs de pénalité (3 tirs) et si égalité, 1 à la fois.). Seuls les joueurs présents sur le terrain à la fin du match pourront effectuer les tirs. Tous les joueurs sur le terrain à la fin du match, inclus le gardien, devront effectuer un tir avant qu'un joueur puisse tirer une seconde fois.

Le Grand Défi BMO 2024

AS MONTIS Tournoi & Festival SOCCER NIVEAU LOCAL



10.5 Si durant la partie, le pointage accuse une **différence de six (6) buts** entre les deux équipes; **la partie est automatiquement terminée.**

11. JOUEURS SUR LE TERRAIN GARDIEN INCLUS

11.1 Soccer à 5 : 4 joueurs minimum;

11.2 Soccer à 7 : 5 joueurs minimum;

12. UNIFORMES:

12.1 Si l'arbitre juge que les deux équipes portent des chandails similaires et que cela peut nuire au déroulement du match, **l'équipe qui reçoit doit changer de chandails.**

12.2 Le gardien de but doit porter un chandail le distinguant facilement des autres joueurs.

12.3 Le port des protège-tibias est obligatoire.

13. BALLONS:

13.1 L'équipe « receveur » est responsable de fournir 2 ballons de match.

14. FORFAITS ET RETARDS:

14.1 Les parties débutent aux heures prescrites. Aucun retard n'est toléré.

14.2 Une équipe qui ne se présente pas pour le début de la partie est déclarée perdante par **forfait**. Une équipe qui accumule deux (2) défaite par forfaits entraînera l'expulsion du tournoi et la rétention du bon de bonne conduite.

15. PROTÊTS:

15.1 **Aucun protêt ne sera accepté.**

16. RONDE DE QUALIFICATION:

16.1 Victoire: 3 points

Nulle: 1 points

Défaite: 0 point

Forfait: -1 point (avec 3 buts et 3 points pour l'équipe gagnante).

16.2 En cas d'égalité double ou multiple au classement, l'ordre suivant prévaut:

- le plus grand nombre de victoires;
- le résultat entre les deux équipes (si applicable);
- la différence la plus élevée entre les buts pour et les buts contre;
- le moins de buts accordés;
- le plus de buts marqués;
- le moins de carton rouge
- le moins de carton jaune
- tirage au sort;

17. RONDE ÉLIMINATOIRE:

Le Grand Défi BMO 2024

AS MONTIS Tournoi & Festival SOCCER NIVEAU LOCAL



-**Si en demi-finales** une partie se termine par un pointage égal, il y aura cinq (5) tirs de pénalité selon les règles de la FIFA. Les tirs sont effectués par les joueurs étant sur le terrain à la fin de la partie.

-**Pour les finales**, en cas d'égalité, après le temps réglementaire, il y aura deux (2) périodes de cinq (5) minutes chacune. Le premier but compté (but d'or) déterminera le gagnant et mettra fin à la partie. S'il y a égalité après le temps supplémentaire, il y aura cinq (5) tirs de pénalité selon les règles de la FIFA. Les tirs sont effectués par les joueurs étant sur le terrain à la fin des périodes supplémentaires.

18. RÈGLEMENTS SPÉCIAUX:

18.1 Durant les parties, les joueurs doivent être assis sur le banc en tout temps (sauf pour les substitutions). Juste 1 entraîneur debout est autorisé, le (s) autre (s) doivent rester assis sur le banc avec les joueurs.

18.2 À la fin d'une partie, l'arbitre ou toute autre personne désignée par le Comité, doit apporter le résultat et la feuille de match au Comité.

18.3 Dans toutes les catégories, si un joueur manque sa touche, le ballon va automatiquement à l'équipe adverse.

18.4 Dans toutes les catégories, le règlement de la passe au gardien est appliqué tel que spécifié dans le livre des lois du jeu de la FIFA.

18.5 Tous les cas non prévus par les règlements régissant le tournoi sont tranchés par le comité organisateur et toute décision est sans appel.

19. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES:

19.1 Chaque équipe inscrite qui ne se présente pas pour la totalité du tournoi, verra le montant de son inscription retenu par le Comité. Aucun remboursement ne sera effectué.

19.2 Les équipes doivent être en uniforme et prêtes à jouer **15 minutes avant** le début de chaque partie afin que les arbitres puissent effectuer la vérification (équipement et passeports)

20. SÉCURITÉ / DISCIPLINE:

20.1 Le Comité organisateur, l'A.R.S.R.S. et la F.Q.S.F. ne sont pas responsables des accidents impliquant les joueurs et les accompagnateurs, du vol ou de la perte d'objets, du transport d'un blessé par ambulance, ni des coûts hospitaliers.

20.2 Les équipes sont responsables de la sécurité des arbitres et de tous les actes posés par les joueurs, entraîneurs, gérants et supporteurs tant sur le terrain qu'à l'extérieur de celui-ci.

20.3 Des sanctions seront infligées aux équipes reconnues responsables de comportements répréhensibles avant, pendant ou après une partie. Les sanctions sont à la discrétion du comité organisateur et peuvent aller jusqu'à l'expulsion.

21. TEMPÉRATURE:

21.1 Avant ou pendant une partie, le Comité organisateur ou l'arbitre décidera si la partie peut se jouer sur un terrain détrempe, pendant un orage ou la noirceur.

21.2 Le comité organisateur peut décider de changer le lieu, la date et l'heure d'une partie.

Le Grand Défi BMO 2024

AS MONTIS Tournoi & Festival SOCCER NIVEAU LOCAL



22. RÉCOMPENSES:

22.1 (Tournoi) Les 2 premières équipes de chaque catégorie recevront une médaille.

- médaille d'or pour la 1ere place;
- médaille d'argent pour la 2e place;

22.1 (Festival) Toutes les équipes de chaque catégorie recevront une médaille.

22.2 Les joueurs doivent porter les couleurs de l'équipe pour les remises de médailles.

Le Grand Défi BMO 2024

AS MONTIS
Tournoi & Festival
SOCCER NIVEAU LOCAL



Annexe

LA FORME JOUÉE ET SES PARTICULARITÉS EN MODE TOURNOI

Catégories U7, U8 et U10

1.1- Coup de pied de but :

Lors d'un coup de pied de but, le ballon est donné au gardien de but qui le mettra au sol. L'équipe adverse doit alors reculer jusqu'à la ligne médiane à chaque fois. Cependant, quand le ballon est attrapé par le gardien dans sa surface, l'équipe adverse n'a pas besoin de retourner à la ligne médiane, mais il est demandé de laisser la chance au gardien de relancer le jeu (lancé à la main) en demandant à l'équipe adverse de reculer d'une distance règlementaire d'environ 4 mètres. Le gardien ne peut pas renvoyer le ballon en volée (communément appelé « décanage ») ou en demi-volée (soit le fait de lancer le ballon au sol et d'ensuite le frapper dans les airs). Si une fois attrapé par le gardien et que ce dernier dépose le ballon au sol pour le jouer avec ses pieds, l'équipe adverse peut directement attaquer le ballon conformément aux lois du jeu FIFA.

1.2- But :

Lorsqu'un but est marqué, la reprise de jeu se fait en coup de pied de but. L'équipe adverse doit donc retourner à la ligne du milieu (voir règle 1.1).

1.3- Touche :

Les touches sont jouées avec les pieds. Le joueur place donc le ballon sur la ligne et peut faire une passe à un de ses joueurs ou partir avec le ballon en le conduisant. Le ballon n'est pas lancé à partir des mains. Le ballon peut être botté dans les airs. Cependant, il ne peut pas entrer directement dans le but, il doit obligatoirement être touché par un autre joueur (autre que l'exécutant de la touche) pour que le but soit validé. Advenant le cas où une touche rentrerait directement dans le but, l'équipe défensive reprendrait le jeu par un coup de pied de but conformément aux lois du jeu FIFA.

Exemple : Le joueur A de l'équipe des rouges exécute une touche et botte le ballon dans les airs. Aucune autre personne sur le jeu ne touche le ballon et un but est marqué. Le gardien B de l'équipe des bleus reprend le jeu par un coup de pied de but.

1.4- Coup de pied de coin (corner) U7-U8-U10

1.4.1. Il n'y a pas de coup de pied de coin pour le U7-U8. Lorsque le ballon sort sur la ligne de but (ligne du fond), le ballon est donné au gardien et ce, peu importe qui a sorti le ballon sur la ligne de but. La reprise du jeu se fait en coup de pied de but tel que la règle 1.1.

1.4.2. Le règlement stipule que le coup de pied de coin est remplacé par une touche à la jonction entre la ligne de but (ligne du fond) et la ligne de touche (ligne de côté), donc sur le coin du terrain. Autrement dit, le ballon est placé sur le coin du terrain, mais contrairement au coup de pied de coin, le ballon ne peut pas être placé sur l'arc de cercle de coup de pied de coin (joué en touche). Cependant, si le ballon entre dans le but sans qu'aucun joueur autre que celui qui a frappé «le coup de pied de coin» n'ait touché le ballon, le but est refusé. En résumé, il s'agit d'un coup de pied de coin normal, mais joué en touche tel que la règle 1.3.

1.5- Hors-jeu :

Il n'y a aucun hors-jeu pour ces catégories. (U7,U8 et U10)

Catégorie U12

2.1- Coup de pied de but :

Le Grand Défi BMO 2024

AS MONTIS Tournoi & Festival SOCCER NIVEAU LOCAL



(Idem au U7, U8, U10, loi 1.1.)

Lors d'un coup de pied de but, le ballon est donné au gardien de but qui le mettra au sol. L'équipe adverse doit alors reculer jusqu'à la ligne médiane à chaque fois. Cependant, quand le ballon est attrapé par le gardien dans sa surface, l'équipe adverse n'a pas besoin de retourner à la ligne médiane, mais il est demandé de laisser la chance au gardien de relancer le jeu (lancé à la main) en demandant à l'équipe adverse de reculer d'une distance réglementaire d'environ 4 mètres. Le gardien ne peut pas renvoyer le ballon en volée (communément appelé « décanage ») ou en demi-volée (soit le fait de lancer le ballon au sol et d'ensuite le frapper dans les airs). Si une fois attrapé par le gardien et que ce dernier dépose le ballon au sol pour le jouer avec ses pieds, l'équipe adverse peut directement attaquer le ballon conformément aux lois du jeu FIFA.

2.2- But :

(Idem au U7, U8, U10, loi 1.2)

Lorsqu'un but est marqué, la reprise de jeu se fait en coup de pied de but. L'équipe adverse doit donc retourner à la ligne du milieu (voir règle 1.1).

2.3- Touche :

Les touches se font avec les mains conformément aux lois du jeu FIFA.

2.4- Coup de pied de coin (corner) :

Les coups de pied de coin se font normalement conformément aux lois du jeu FIFA.

2.5- Hors-jeu :

Les hors-jeux s'appliquent pour ces catégories conformément aux lois du jeu FIFA, sauf pour le « mode tournoi », tel que le 4.2.2 le précise. En temps normal, le hors-jeu s'applique pour la forme jouée pour les catégories prescrites, mais pas en tournoi, car c'est du 7 contre 7.