



LE DÉFI PRINTANIER 2024

RÈGLEMENTS OFFICIELS

HITACHI

 **Hitachi Énergie**

TABLE DES MATIÈRES

1.	APPLICATION	2
2.	LIMITES D'ÂGE, CATÉGORIES ET CLASSE DE COMPÉTITION	2
3.	ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES ET DES JOUEURS	2
4.	JOUEURS ET INSCRIPTION	3
5.	ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS :	4
6.	DÉROULEMENT DES PARTIES ET PRÉSENTATION DES FEUILLES DE MATCH :	4
7.	CHANGEMENT DE JOUEURS	5
8.	COUP ENVOI	5
9.	LE JEU	5
10.	RETARDS	5
11.	AVERTISSEMENTS ET EXPULSIONS	6
12.	HORAIRE DES MATCHS, RÉSULTATS ET CLASSEMENTS DU TOURNOI	6
13.	ARBITRAGE	6
14.	PROCÉDURE DE PLAINTÉ ET PROTÊT	6
15.	LIMITE DE JOUEURS MUTÉS PAR FEUILLE DE MATCH	6
16.	LIMITE DE JOUEURS À L'ESSAI PAR FEUILLE DE MATCH	7

DÉFI PRINTANIER HITACHI ÉNERGIE VARENNES SAINT-AMABLE RÉGLEMENTS OFFICIELS 2024

Aux fins d'interprétation du présent document, l'utilisation du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit absolument pas la discrimination envers l'un ou l'autre sexe.

1. APPLICATION

Le présent cahier de règlements s'applique uniquement au Défi Printanier Varennes Saint-Amable 2024. Pour toute clause non spécifiée dans le présent document, les règlements de SOCCER QUÉBEC et de la FIFA deviennent automatiquement applicables.

2. LIMITES D'ÂGE, CATÉGORIES ET CLASSE DE COMPÉTITION

2.1 Limites d'âge

Un joueur ne peut évoluer dans une catégorie pour laquelle il ne correspond pas à la catégorie d'âge.

2.2 Les catégories d'âges pour le Tournoi 2024 sont :

Juvenile U-12 : Joueurs ou joueuses nés en 2012 ou après (soccer à 9)

Juvenile U-11 : Joueurs ou joueuses nés en 2013 ou après (soccer à 9)

Juvenile U-10 : Joueurs ou joueuses nés en 2014 ou après (soccer à 7)

Juvenile U-9 : Joueurs ou joueuses nés en 2015 ou après (soccer à 7)

2.3 Classes de compétition

La classe de compétition est le Régionale.

3. ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES ET DES JOUEURS

3.1 Éligibilité des équipes participantes

Toutes les équipes participantes doivent être dûment associées à un club affilié à SOCCER QUÉBEC.

3.2 Éligibilité des joueurs

Tous les joueurs participants, doivent en plus de la catégorie d'âge, satisfaire les critères d'affiliation à la SOCCER QUÉBEC, soit avoir un passeport du club en bonne et due forme, validé pour l'année en cours, auprès de l'association régionale à laquelle le club appartient.

De plus, un joueur ne peut jouer que pour une (1) seule équipe tout au long du tournoi.

3.3 Liste d'équipe

Chaque équipe devra fournir une liste de joueurs (via **Spordle**) à l'enregistrement de l'équipe.

3.4 Permis de Voyage

Toutes les équipes en provenance d'une ARS autre que celle de la Rive-Sud devront se prémunir d'un Permis de Voyage auprès de leur Association Régionale de façon à pouvoir le remettre avant le début du Tournoi (obligatoire pour l'enregistrement de l'équipe).

4. JOUEURS ET INSCRIPTION

4.1 Nombre maximum de joueurs et dirigeants

Le nombre de joueurs et d'entraîneurs qui peuvent prendre part au tournoi à chaque partie et être présents au banc d'une équipe : un maximum de quinze (15) joueurs pour le soccer à 7 et de dix-huit (18) joueurs pour le soccer à 9, éligibles habillés et aptes physiquement à jouer ainsi que trois (3) dirigeants ou personnes reliées à l'équipe munis d'un passeport dûment validé pour l'année en cours et inscrits sur les feuilles de match.

4.2 Nombre minimum de joueurs

Le nombre minimum de joueurs éligibles et aptes physiquement à jouer que chaque équipe doit habiller et inscrire sur la feuille de match à l'occasion de chaque partie est de cinq (5) en soccer à 7 et six (6) en soccer à 9.

4.3 Accréditation des équipes

Un représentant pour chaque équipe doit se présenter au registrariat du Parc du Carrousel situé au [287 Rue Gabrielle-Roy, Varennes, QC J3X 1K6](#) avec tous les documents requis pour valider leur participation, soit leur liste d'équipe, leur permis de voyage (requis si l'équipe vient d'une région autre que la Rive-Sud), de même que leurs feuilles de match en 7 copies dûment complétées.

Les équipes qui jouent leur premier match du tournoi le samedi 18 mai doivent se présenter le vendredi 17 mai de 18h00 à 21h00 pour vérification préliminaire.

Les équipes qui jouent leur premier match du tournoi le dimanche 19 mai doivent se présenter le vendredi 18 mai de 18h00 à 21h00 pour vérification préliminaire.

Les équipes qui sont à plus de 75km de Varennes/St-Amable peuvent se présenter 90 min avant leur premier match la journée de leur premier match, au registrariat du Parc du Carrousel situé au [287 Rue Gabrielle-Roy, Varennes, QC J3X 1K6](#).

De plus, tous les joueurs et officiels d'équipes doivent se présenter 60 minutes avant le premier match afin de compléter la première inspection d'équipement et de passeport et la remise des bracelets aux joueurs et entraîneurs. Pour les matchs suivants, trente (30) minutes avant le match est requis.

4.4 Participation d'un joueur non-inscrit sur la feuille de match

Une équipe qui fait jouer un joueur dont le nom ne figure pas sur sa feuille de match, perd la partie par forfait.

4.5 Participation d'un joueur inéligible

Une équipe qui fait jouer un joueur inéligible perd la partie par forfait.

5. ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS :

5.1 Ballon de match

Les ballons utilisés lors du Tournoi seront fournis par le Comité et garantis de qualité supérieure.

5.2 Uniformes

Les uniformes des équipes en présence lors d'une partie doivent être de couleurs suffisamment différentes pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs, l'équipe visiteuse est responsable d'obtenir, en prévision de cette partie, d'autres gilets ou dossards permettant de différencier convenablement les équipes en présence.

5.2 Trousse de premier soin

C'est la responsabilité des équipes d'avoir une trousse de premier soin adéquate.

6. DÉROULEMENT DES PARTIES ET PRÉSENTATION DES FEUILLES DE MATCH

6.1 Durée des rencontres

Pour les catégories U9 à U12, dans les rondes d'échauffement, la durée des rencontres sera de trente (2x15) minutes en temps continu, après 15 minutes l'arbitre siffle et les équipes changent de côté de terrain sans pause. Pour les rondes éliminatoires et inter-division, la durée sera de 2 x 15 minutes, après 15 minutes l'arbitre siffle et les équipes changent de côté de terrain sans pause. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, nous procéderons à trois (3) tirs de barrage pour déterminer un gagnant (pour tous les matchs du tournoi).

6.2 Nombre de parties

Un nombre de six (6) parties est garanti, soit quatre (4) le samedi et/ou dimanche et deux (2) le lundi (possibilité d'avoir une partie le vendredi au besoin)

6.3 Ronde du samedi et dimanche pour le Défi Locale et Régionale

La journée du samedi et dimanche est divisé en deux formules soit :

- a) La ronde d'échauffement trois (3) joutes de 2 x 15 minutes, avec trois (3) tirs de barrage si égalité;
- b) La ronde inter-division soit une (1) partie de 2 x 15 minutes, avec trois (3) tirs de barrage si égalité.

6.4 Ronde du lundi Pour le Défi Locale et Régionale

La journée du lundi est réservée pour la ronde éliminatoire de 2x15 min. En cas de défaite au premier match du lundi, un deuxième match est assuré par la suite.

6.5 Présentation de la feuille de match et des passeports

La feuille de match (disponible sur **Spordle**) dûment remplie et tous les passeports de tous les joueurs et officiels de club inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'officiel du Tournoi présent au terrain, et

ce au moins trente (30) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi de chaque rencontre (une heure avant la première rencontre du samedi matin).

7. CHANGEMENT DE JOUEURS

7.1 Changement de joueurs sur le « fly »

Toutes les parties sont d'une durée de 2 x 15 minutes; changements illimités, durant la partie. Les changements doivent s'effectuer par le centre du terrain, et le joueur qui entre sur le terrain, peut le faire uniquement lorsque son coéquipier remplacé a quitté la surface de jeu. En aucun cas les substitutions ne doivent ralentir le match (changement sur le « fly »), et ce pour tous les matchs du tournoi.

8. COUP ENVOI SOCCER À 7

Pour les catégories de soccer à 7, lors d'un coup de pied de but, l'équipe adverse doit se trouver au 6 mètres du centre de terrain (ligne du demi-cercle centrale).

9. LE JEU

9.1 Les points au classement

- a) Une victoire en temps réglementaire procure trois (3) points au classement;
- b) Une victoire en barrage procure deux (2) points au classement;
- c) Une défaite en barrage procure un (1) point au classement;
- d) Une défaite en temps réglementaire procure zéro (0) point au classement;
- e) Une défaite par forfait procure moins un (-1) point au classement (buts 3-0).

9.2 Critères pour départager 2 équipes en cas d'égalité des points

1. Le nombre de victoires;
2. Le résultat entre les deux équipes (si applicable);
3. La différence des buts pour et des buts contre (différentiel le plus positif);
4. Le plus de buts marqués;
5. Le moins de buts accordés;
6. Tirage au sort.

9.3 Critères pour départager 3 équipes en cas d'égalité des points

1. Le plus grand nombre de points obtenus dans les parties de groupe entre les équipes concernées
2. La différence de but obtenue dans les parties de groupe entre les équipes concernées
3. Le plus grand nombre de but marqué dans tous les matchs du groupe.
4. Le moins de but accordé dans tous les matchs du groupe.
5. Tirage au sort

9.4 Le jeu

Règlement en vigueur selon les Lois du jeu de la FIFA.

10. RETARDS

10.1 Les forfaits

Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas cinq (5) joueurs en soccer à 7 et six (6) joueurs en soccer à 9 pour commencer une partie, le forfait peut être réclamé par l'équipe présente sur le terrain. Cette demande peut être faite cinq (5) minutes après l'heure fixée pour le début du match. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes.

Le comité organisateur est la seule autorité en matière de forfait et le comité se réserve le droit de renverser une décision de l'arbitre.

10.2 Forfait d'une équipe en cours de partie

Une équipe ayant commencé une partie et ne pouvant plus présenter cinq (5) joueurs (soccer à 7), ou six (6) en soccer à 9, ou si elle décide de quitter la partie avant la fin, se voit perdre par forfait.

11. AVERTISSEMENTS ET EXPULSIONS

11.1 Cartons jaunes

Les cartons jaunes ne sont pas cumulés d'une partie à l'autre. À la suite de deux (2) cartons jaunes dans la même partie, le joueur aura une expulsion immédiate et suspension pour la prochaine partie. Tous les cartons subséquents donneront immédiatement une suspension additionnelle pour ce même joueur.

11.2 Carton rouge

Un joueur expulsé est automatiquement suspendu pour la partie suivante. Si, après avoir été expulsé, un joueur ou un entraîneur ne purge pas la suspension automatique d'une (1) partie, son équipe perdra par forfait la partie en question.

11.3 Expulsion pour brutalité ou insulte

Lorsqu'un joueur ou un dirigeant est expulsé d'une partie pour un geste brutal sans ballon (coup de poing, coup de pied, coup de tête), pour avoir craché sur quelqu'un, pour avoir insulté un officiel pendant ou après la partie, pour avoir proféré des menaces ou des insultes à caractère raciste, ou tout autre geste de violence physique ou verbale envers qui que ce soit, il se verra automatiquement exclu du Tournoi.

12. HORAIRE DES MATCHS, RÉSULTATS ET CLASSEMENTS DU TOURNOI

Chaque équipe inscrite est responsable de son horaire et doit s'assurer en allant sur **Spordle**.

Lors du Tournoi, des babillards adjacents au Terrain afficheront les horaires, résultats et classements de chacune des divisions. De plus, un Cahier Souvenir sera distribué gratuitement à chaque joueur présent.

13. ARBITRAGE

Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre, en soccer à 7 et par un arbitre central ainsi que deux arbitres-assistants en soccer à 9, qui sont assignés par la Comité d'arbitrage. Toutes les décisions de l'arbitre pendant le jeu sont sans appel. Il est en droit de sanctionner tout geste antisportif de la part d'un joueur ou dirigeant.

14. PROCÉDURE DE PLAINTE ET PROTÊT

Un montant de 100\$ devra être payé pour l'audition d'un protêt durant le tournoi. Un comité sera délégué afin de prendre la plainte à l'étude.

15. LIMITE DE JOUEURS MUTÉS PAR FEUILLE DE MATCH

Catégorie	Classe Régionale
U9	2
U10	2
U11	2
U12	2



Nous permettons un maximum de 3 joueurs par feuille de match pour chaque équipe parmi le nombre de joueurs éligible par feuille de match (selon le règlement 4.1)

LE DÉFI PRINTANIER 2024

POUR TOUTES QUESTIONS VEUILLEZ COMMUNIQUER
AVEC

COMMUNICATION@ASVSA.CA

HITACHI

 **Hitachi Énergie**