

## Règlements < Tournoi de soccer scolaire >

### 1. Terrain

Les responsables du tournoi s'assureront que les arbitres et les joueurs soient informés sur les limites exactes du terrain et des zones.

### 2. Ballon employé

Ballon de grosseur no 5 : 1<sup>er</sup> au 5<sup>e</sup> secondaire

Ballon de grosseur no 4 : 1<sup>ière</sup> à 6<sup>e</sup> années

### 3. Les joueurs

#### a) Nombre de joueurs

- 5 joueurs sur le terrain , incluant le gardien de but (5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> années)  
6 joueurs sur le terrain, incluant le gardien de but (1<sup>ière</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> années)  
4 joueurs sur le terrain, incluant le gardien de but (1<sup>er</sup> au 5<sup>e</sup> secondaire)
- Pour jouer ou encore pour débiter un match, chaque équipe devra aligner 4 joueurs. Si une équipe ne peut aligner à l'heure prévue le nombre de joueurs requis, elle disposera de 5 minutes pour le faire. Si l'équipe en cause ne peut respecter cette règle elle perdra par forfait.
- Si pour une raison ou pour une autre, une équipe se retrouve dans l'impossibilité d'aligner, durant le partie, le nombre de joueurs requis, la partie prend fin automatiquement. Si l'équipe fautive menait à ce moment, elle se verra infliger une défaite de 3 à 0 ( forfait )
- Une équipe pourra inscrire 13 joueurs pour le premier cycle et le deuxième cycle et de 12 pour les autres catégories, sur le formulaire d'inscription, évidemment tous ces joueurs pourront prendre part aux rencontres.

#### b) Liste des joueurs

- La liste finale des joueurs devra avoir été déposée avant votre première rencontre. Après le début du premier match, vous ne pourrez, **enlever** ou encore **ajouter** un joueur.

#### c) Remplacement

- Aucune limite. Les joueurs sont autorisés à effectuer des remplacements en cours de jeu ou sur arrêt de jeu (**sauf pour le gardien de but, qui doit obligatoirement le faire à la mi-temps. En cas de tirs de barrage, c'est le gardien partant pour la deuxième demi qui doit être en poste.**).

Cependant, les joueurs évoluant sur le terrain doivent quitter celui-ci avant que les remplaçants puissent y pénétrer.  
De plus, les entrées et les sorties doivent être effectuées à l'intérieur d'une zone spécifique qui se situe devant le banc des joueurs et deux mètres de chaque côté de celui-ci.

#### **4. Équipement**

Pantalon court, chandail numéroté et chaussure de gymnase ( crampons interdits ). **Le port de protège-tibias est obligatoire.**

Le gardien de but peut porter un pantalon de survêtement, son chandail toutefois, doit être de couleur contrastante avec celle des joueurs des deux équipes.

#### **5. Durée des parties ( préliminaires et éliminatoires )**

La durée des rencontres sera de 2 fois 13 minutes avec un arrêt de 3 minutes à la mi-temps.

#### **6. Arbitre**

L'arbitre est le seul maître sur le terrain. Toutes ces décisions pendant le jeu sont sans appel.

#### **7. Coup d'envoi**

Les joueurs de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront dépasser une ligne imaginaire située à 4 mètres du ballon. Un but ne pourra être marqué directement sur le coup d'envoi.

#### **8. Ballon en jeu ou hors jeu**

Si le ballon touche le plafond, un coup franc indirect est accordé à l'autre équipe, le ballon sera replacé à l'endroit (point de départ) ou le joueur a frappé le ballon avant qu'il ne touche le plafond. Si le ballon frappe le plafond vis-à-vis la surface de réparation, le ballon sera déposé à l'extérieur de la surface de réparation en ligne droite avec l'endroit où le ballon a frappé le plafond.

#### **9. But marqué**

Identique à la règle du soccer extérieur, c'est-à-dire, qu'il faut que le ballon ait franchit entièrement la ligne.

**10. Hors jeu**

Inexistant

**11. La glissade**

Aucune glissade ne sera acceptée durant le tournoi. Le joueur fautif se verra décerner un avertissement verbal, un carton jaune ou encore un carton rouge, au jugement de l'arbitre.

**12. Carton jaune**

Le joueur se voyant décerner deux cartons jaunes dans une même rencontre, devra quitter la rencontre, son équipe se défendra avec un joueur en moins le reste du match, de plus, le joueur fautif sera suspendu pour le match suivant.

**13. Carton rouge**

Tout joueur se voyant décerner un carton rouge sera automatiquement expulsé de la rencontre en plus de ne pas participer au match suivant. Son équipe se défendra avec un joueur en moins le reste du match.

**Volet disciplinaire**

- 1 jaune + 1 jaune même match = quitte le match + 1 match de suspension
- 1 jaune + 1 jaune match différent = 1 match de suspension
- 3<sup>ième</sup> jaune + 4<sup>ième</sup> jaune dans un même match = quitte le match + suspendu pour le reste du tournoi
- 3<sup>ième</sup> jaune et 4<sup>ième</sup> jaune match différent = suspendu pour le reste du tournoi
- 1 rouge = quitte le match + 1 match de suspension
- 2<sup>ième</sup> rouge = quitte le match + suspendu le reste du tournoi
- 2 jaunes accumulés + 1 rouge = quitte le match + suspendu le reste du tournoi

**14. Fautes et incorrections**

Identique à la règle de soccer extérieur

**15. Coups francs**

**Tous les coups francs sont « directs » et les touches sont indirectes.**

## 16. Coup pied de réparation (pénalty)

Identique à la règle de soccer extérieur, toutefois, le ballon sera placé à une distance de 7 mètres.

## 17. Rentrée de touche

Le joueur disposera d'un couloir de 1 mètre afin de lui permettre de s'exécuter. Les joueurs de l'équipe adverse devront se trouver à une distance de 4 mètres du joueur qui fait la touche.

De plus, le joueur disposera de **4 secondes** pour s'exécuter. (touche au pied) **Un but ne pourra être marqué directement sur une rentrée de touche**

## 18. Coup pied de but

- Le ballon devra obligatoirement **toucher le sol ou un joueur avant de franchir le centre du terrain.**
- Lors d'un dégagement à la main, le ballon devra aussi toucher le sol ou un joueur avant de traverser le centre.
- Sur un coup de pied de but, le gardien dispose de **4 secondes** pour s'exécuter. Il dispose du même temps pour dégager avec ses mains, le nombre de pas est **illimité**. Les adversaires doivent se tenir à une distance de 4 mètres du gardien.

## 19. Coup de pied de coin

Identique à la règle de soccer extérieur. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de l'exécution est de 4 mètres.

## 20. Rôle du capitaine

Seul joueur officiellement reconnu à pouvoir échanger avec l'arbitre. Il devrait être un modérateur en tout temps pour son équipe.

## 21. Participation au match

**Un joueur ne peut jouer que pour une seule équipe.** Le non respect de cette règle amènera l'expulsion du joueur pour le reste du tournoi, de plus l'équipe perdra automatiquement par défaut tous les matchs où le joueur fautif jouait.

## 22. Âge des joueurs et surclassement

Le surclassement des joueurs sera autorisé seulement si un joueur ne peut évoluer dans sa catégorie faute d'équipe. Si un joueur est surclassé vous aurez compris qu'il ne peut jouer que pour une seule équipe.

### **23. Entité école**

Tous les joueurs et joueuses qui prendront part au tournoi devront évoluer pour leur école. Un joueur qui évoluera pour une autre école que la sienne sera exclu du tournoi et l'équipe pour qui il évoluait perdra tous ses matchs par défaut. Seul une entente préalable entre le comité organisateur et les responsables de certaines écoles pourra surseoir au présent règlement.

### **24. Égalité**

- Lors de la présentation des matchs en phase préliminaire des différents tournois à la ronde, si deux équipes se retrouvent à égalité, le match prend fin de cette façon.
- Lors des matchs qui nécessiteront de couronner un vainqueur, un tir de pénalité sera tiré en alternance et ce tant et aussi longtemps que l'égalité ne sera pas brisée.
- En cas d'égalité (1<sup>ière</sup> à 6<sup>e</sup> années) un tir de pénalité sera tiré en alternance et ce tant et aussi longtemps que l'égalité ne sera pas brisée.

### **25. Égalité entre deux équipes (tournoi à la ronde)**

Si deux équipes se retrouvent à égalité au classement et ce, dans leur **pool**, les critères suivants seront utilisés afin de départager les deux formations :

- Résultat du match entre les deux équipes
- Différentiel buts pour – buts contre
- Buts pour
- Buts contre
- Cartons jaunes
- Cartons rouges
- Lancers de pénalité (3)

### **26. Égalité entre 3 équipes (tournoi à la ronde)**

Si trois équipes se retrouvent à égalité au classement et ce, dans leur **pool**, les critères suivants seront utilisés afin de départager les trois formations :

- Différentiel buts pour – buts contre

- Buts pour
- Buts contre
- Cartons jaunes
- Cartons rouges
- Lancers de pénalité (3)

## **27. Classement des équipes**

3 points : Partie gagnée

1 point : Partie nulle

0 point : Défaite

## **27. Écart de pointage durant une rencontre (1<sup>ière</sup> année au 5<sup>e</sup> secondaire)**

À toute les fois qu'une équipe prendra 3 buts d'avance lors d'une rencontre, un lancer de pénalité sera accordé à l'équipe adverse.

## **28. Règlements officiels employés**

- Les règlements officiels employés sont de la FIFA ;
- Toutefois, les règlements spécifiques ont préséances sur les règlements officiels