

Règlements

Tournoi de soccer scolaire ASMBC

1. 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 ainsi que l'équipe qui alignait ce joueur.
- Tout autre cas (fusion d'écoles par manque de joueurs etc.) devra être soumis au comité organisateur qui tranchera à la pièce.

2. Âge des joueurs et sur-classement

Le sur-classement d'un joueur sera autorisé seulement dans les circonstances suivantes :

- Si le jeune ne peut pas évoluer dans sa catégorie faute d'équipe; simple sur-classement (1 an) uniquement
- Si un jeune est plus âgé que son niveau scolaire (ex : année doublée), il devra jouer dans le niveau scolaire correspondant à son âge.
- Lorsqu'un jeune est surclassé, il doit jouer avec cette même équipe tout au long du tournoi.

Toute autre situation sera analysée au cas par cas par le comité organisateur.

3. Participation au match

Un joueur ne pourra 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.

4. Équité

Les responsables des écoles et les entraîneurs devront s'assurer que la répartition des équipes soit de calibre équilibré.

5. Terrain

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

- Premier cycle et deuxième cycle du primaire (terrain réduit)
- Troisième cycle du primaire et secondaire au complet (terrain complet)

6. Ballon utilisé

Ballon Futsal

7. Les joueurs

a) Nombre de joueurs

- Format :
 - 1^{ère} 2^e 3^e et 4^e années : 5 joueurs sur le terrain + gardien de but.
 - 5^e et 6^e années : 4 joueurs + gardien de but
 - Secondaire : 3 joueurs + gardien de but
- Nombre de joueurs minimum pour jouer ou pour débiter un match :
 - 1^{ère} 2^e 3^e et 4^e années : 4 joueurs
 - 5^e et 6^e années : 3 joueurs
 - Secondaire : 3 joueurs.

NOTES :

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 la 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).

- Nombre de joueurs maximum :
 - Niveau primaire : un maximum de 13 joueurs inscrit sur la feuille de match à remettre à l'arbitre (premier match).
 - Niveau secondaire : un maximum de 12 joueurs inscrit sur la feuille de match à remettre à l'arbitre (premier match).

b) Liste des joueurs

- Le responsable de chaque équipe devra remettre son alignement lors de son premier match. Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match pourront prendre part aux rencontres.

NOTE : Suite au dépôt de sa liste, aucun joueur ne pourra être ajouté. SVP, préparez vos alignements à l'avance.

c) Remplacement

- Aucune limite et autorisés en cours de jeu ou sur arrêt de jeu, **sauf pour le gardien de but qui doit obligatoirement faire la demande à l'officiel.**

NOTE : En cas de blessure au gardien pendant le match l'arbitre pourra autoriser le changement, toutefois, le gardien pourra revenir dans la partie, incluant les tirs de barrage, si l'arbitre juge que son état de santé le permet.

- 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.

8. Équipement

- **Chandail officiel** : Le joueur doit obligatoirement porter le chandail qui lui a été remis avant le tournoi, avec le numéro correspondant à son inscription sur la feuille de match.
- **Protège-tibias** : obligatoire.
- **Souliers de gymnase et bas longs de soccer**
- **Pantalon court** : Le gardien de but peut porter un pantalon de survêtement, son chandail toutefois, doit être de couleur différente avec celle des joueurs des deux équipes et de l'officiel.
- **À respecter** :
 - Cheveux longs attachés autant pour les garçons que les filles.
 - Interdit : port de bijoux, collier, montre ou de bandeau.
 - Interdit : Lunettes d'ordonnance pour la sécurité de l'enfant.
Alternative : le port de lunettes de sport ou les verres de contact

9. Durée des parties (préliminaires et éliminatoires)

La durée des rencontres sera de deux (2) périodes de 13 minutes avec un arrêt de 3 minutes à la mi-temps.

NOTE : Comme le tournoi occupe deux surfaces de jeu en simultan , aucun temps d'arr t ne sera accord  aux  quipes. Si un match est interrompu pour une longue p riode, le comit  organisateur prendra une d cision pour terminer le match concern .

10. Arbitre

L'arbitre est le seul ma tre sur le terrain. Toutes ces d cisions pendant le jeu sont sans appel.

11. R glementations officielles employ es

- Les r glementations officielles employ es sont de la FIFA ;
- Toutefois, les r glementations sp cifiques ont pr s ances sur les r glementations officielles

12. Coup d'envoi

- Les joueurs de l' quipe oppos e   celle qui donne le coup d'envoi ne pourront d passer une ligne imaginaire situ e   3 m tres du ballon.
- Un but ne pourra  tre marqu  directement sur le coup d'envoi.

13. Ballon en jeu ou hors jeu

- Si le ballon touche le plafond, un coup franc indirect est accord    l'autre  quipe, le ballon sera replac    l'endroit (point de d part) ou le joueur a frapp  le ballon avant qu'il ne touche le plafond.
- Si le gardien botte ou d gage le ballon et celui-ci frappe le plafond alors qu'il est dans sa zone (r paration), un coup franc indirect sera accord    l'autre  quipe. Le ballon sera d pos  sur la ligne limitant la surface de r paration et les joueurs adverses doivent se retrouver   3 m tres du ballon.

14. But marqu 

Identique   la r gle du soccer ext rieur, c'est- -dire, qu'il faut que le ballon ait franchi enti rement la ligne.

15. Hors-jeu

Inexistant

16. 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.

17. Carton jaune

Le joueur se voyant décerner deux (2) cartons jaunes dans une même rencontre, devra quitter la rencontre, son équipe se défendra avec un joueur en moins pendant 5 minutes, de plus, le joueur fautif sera suspendu pour le match suivant.

18. 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 pendant 5 minutes.

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^{ème} jaune + 4^{ème} jaune dans un même match = quitte le match + suspendu pour le reste du tournoi
- 3^{ème} jaune et 4^{ème} jaune match différent = suspendu pour le reste du tournoi
- 1 rouge = quitte le match + 1 match de suspension
- 2^{ème} rouge = quitte le match + suspendu le reste du tournoi
- 2 jaunes accumulés + 1 rouge = quitte le match + suspendu le reste du tournoi

19. Fautes et incorrections

Identique à la règle de soccer extérieur

20. Coups francs

Tous les coups francs sont « directs », à l'**exception** des situations suivantes où le coup franc sera « indirect » :

- Lors des remises en jeu
- Si le ballon frappe le plafond
- Si le gardien prend le ballon dans ses mains suite à une passe d'un de ses coéquipiers*

* Dans cette situation, le ballon sera déposé sur la ligne limitant la surface de réparation afin de respecter une distance de 3 mètres.

21. Coup pied de réparation (pénalty)

- Identique à la règle de soccer extérieur, toutefois, le ballon sera placé à une distance de 7 mètres.
- Le pénalty est le seul coup franc qui pourra être joué malgré la fin d'une période.

22. Rentrée de touche

- La rentrée de touche est toujours **au pied**.
- Le joueur devra faire une passe pour que le jeu reprenne.
- 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 3 mètres du joueur qui fait la touche.
- De plus, le joueur disposera de **4 secondes** pour s'exécuter.
- Un but ne pourra pas être marqué directement sur une rentrée de touche (coup franc indirect).

23. Coup pied de but

- Lors d'une remise en coup de pied de but, le ballon devra obligatoirement toucher le sol ou un joueur avant de franchir le centre du terrain.
 - Lors d'un arrêt du gardien, la même règle s'appliquera pour la remise (main ou pied).

- En cas de non-respect de cette règle, le ballon sera remis à l'adversaire et la relance s'effectuera à partir de la ligne centrale du terrain (coup franc direct).
- Sur un coup de pied de but, le gardien dispose de **4 secondes** pour s'exécuter.
 - Lors d'un arrêt du gardien, la même règle s'appliquera.
 - Le nombre de pas est **illimité**.
 - Les adversaires doivent se tenir à une distance de 3 mètres du gardien.
- Lors de l'exécution d'un coup pied de but, le gardien ou un autre joueur de son équipe peut remettre le ballon à un coéquipier qui se trouve dans la surface de réparation.
 - Les adversaires doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation ou à 3 mètres du ballon.
 - 1^{ere}, 2^e, 3^e et 4^e année : lors de l'exécution du coup pied de but, les joueurs adverses ne devront pas dépasser la ligne centrale.

24. Coup de pied de coin

Identique à la règle se soccer extérieur. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de l'exécution est de 3 mètres.

25. Rôle du capitaine

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

26.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, 3 tirs de pénalité seront tirés en alternance. Si après les 3 tirs, l'égalité persiste toujours, la formule d'un tir à la fois sera retenue. Avant qu'un joueur ne vienne tirer pour une seconde fois, tous les joueurs de l'équipe devront avoir tiré au moins une fois. La même règle s'appliquera pour les matchs de finale.

27.Écart de pointage durant une rencontre (1^{ière} année au 5^e 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. Égalité entre deux équipes (tournoi à la ronde)

Si deux équipes se retrouvent à égalité au classement et ce, dans leur **poule (groupe)**, 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)

29.Égalité entre 3 équipes (tournoi à la ronde)

Si trois équipes se retrouvent à égalité au classement et ce, dans leur **poule**, 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)

30.Classement des équipes (tournoi à la ronde)

3 points : Partie gagnée

1 point : Partie nulle

0 point : Défaite