



Tournoi pré-saison VC soccer RÈGLEMENTS

1) ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS

Tous les joueurs d'une équipe doivent provenir de la même école qu'ils représentent. Le Comité organisateur se réserve le droit de demander une preuve de fréquentation auprès des autorités scolaires.

- U12M (1er janvier 2015)
Catégorie Cadet (secondaire 3 et 4) :
 - o Date de naissance du 1er Octobre 2010 au 30 Septembre 2011
- Catégorie Juvénile (secondaire 4 et 5)
 - o Date de naissance du 1er Juillet 2008 au 30 Septembre 2010
- Aucun joueur ne peut être inscrit ou jouer pour plus d'une équipe.

2) NOMBRE DE JOUEURS

Le nombre de joueurs maximum par équipe est de douze (12). Un maximum de trois (3) entraîneurs sont autorisés sur le banc des joueurs.

L'équipe doit avoir sur le terrain un minimum de quatre (4) joueurs aptes à jouer. Sinon l'équipe fautive perdra par forfait.
fille dans les équipes.

3) LISTE DES JOUEURS

Chaque équipe doit compléter et remettre quatre (4) feuilles de match à titre de liste officielle des joueurs. Elles doivent être remises aux responsables de l'enregistrement du tournoi au moins une (1) heure avant le premier match de l'équipe afin d'être homologuée. Seuls les joueurs inscrits sur les feuilles de match homologuées lors de l'enregistrement pourront participer au tournoi. Vous pouvez inscrire le nom d'un joueur qui se présentera après votre premier match. Un joueur doit avoir joué au moins un match durant le tournoi pour avoir accès à la grande finale.

RÈGLEMENTS

Aucun nom de joueur inscrit à la main ne sera accepté. Tous les noms de joueurs doivent être entrés dans PlaniTournoi. Seules les feuilles de match imprimées à partir de PlaniTournoi seront acceptées à l'enregistrement.



4) ÉQUIPEMENT DE JEU

L'équipement de base obligatoire de tout joueur comprend les éléments distincts suivants : maillot, short de sport, bas de soccer, soulier de futsal ou « espadrilles » de gymnase et protège-tibias. Les gardiens sont autorisés à jouer avec un pantalon de sport. Un joueur pris à jouer sans protège-tibias recevra un avertissement (carton jaune). Si un joueur se fait prendre une deuxième fois dans un match sans protège-tibias, il recevra un deuxième avertissement (carton jaune) et sera expulsé du match.

5) COULEUR DE MAILLOT

Chaque équipe doit fournir ses propres maillots. Tous les maillots d'une équipe doivent être identiques et avoir un numéro visible au dos. Chaque joueur doit avoir un numéro différent. Les chandails avec des numéros écrits à la main ou à l'aide de ruban adhésif ne seront pas acceptés. Le maillot du gardien doit être distinct de celui des autres joueurs de son équipe. En cas de conflit de couleur, c'est l'équipe visiteuse qui doit changer de chandail. Des dossards ou un deuxième ensemble de maillots sont fortement recommandés.

6) BALLONS

Les ballons de match sont fournis par le Comité organisateur. Toutefois les équipes doivent fournir leurs propres ballons pour la période d'échauffement.

7) ARBITRES ET LOI DU JEU

Tous les matchs de la ronde de qualification et de la ronde finale sont dirigés par des arbitres ayant suivi le cours d'arbitrage de Futsal et selon les Lois du Jeu de Futsal de la FIFA à l'exception des modifications des présents règlements.

8) DISCIPLINE

Les éducateurs dont les noms sont sur les feuilles de match sont responsables de la conduite de leurs joueurs et spectateurs à tous les matchs auxquels ils participent. Les éducateurs doivent également veiller à fournir une surveillance minimum lors des périodes d'attente entre les matchs principalement dans les aires mises à la disposition des équipes tel que la cafétéria, les vestiaires, etc. Le Comité organisateur se réserve le droit d'expulser les spectateurs, les parents, les joueurs ou les équipes dont la conduite serait excessive, causerait des dommages ou un préjudice au tournoi.

9) RETARD ET FORFAIT

Les joueurs et entraîneurs doivent se présenter quinze (15) minutes avant chaque partie au responsable de terrain afin de vérifier l'identité des joueurs et les feuilles de match.



Aucun retard ne sera toléré. Les équipes ont cinq (5) minutes à compter de l'heure prévue pour le match, pour présenter, sur le terrain, un minimum de quatre (4) joueurs incluant un gardien de but. Sinon l'équipe fautive perdra le match par forfait. Une équipe ne pouvant plus présenter le nombre de joueurs minimum, refusant de jouer un match ou refusant de terminer un match perd celui-ci par forfait. La victoire est accordée à l'autre équipe par la marque de 3-0.

10) DURÉE DES MATCHS

La durée des matchs de qualification, les demi-finales est d'une (1) période de (30) minutes. La durée des matchs de finale est de deux (2) périodes de (20) minutes. Les matchs se jouent en temps continu, LE TEMPS N'ARRÊTE PAS LORSQUE LE BALLON SORT DU JEU. L'horloge du tableau indicateur est à titre indicatif pour les spectateurs. Le temps officiel est celui du chronomètre de l'arbitre. Le temps nécessaire à l'exécution d'un coup franc direct à partir de la sixième faute cumuleable NE sera PAS ajouté à la fin du temps réglementaire.

11) TEMPS MORT

Les équipes ont droit à un (1) temps mort d'une (1) minute lors de chacune des périodes. Le chronomètre est arrêté pour la durée du temps mort. Les principes suivants s'appliquent :

- Seuls les entraîneurs des équipes peuvent demander à un des arbitres une minute de temps mort ;
- Un temps mort ne peut pas être accordé durant les périodes de prolongation.

12) TOUR DE QUALIFICATION ET CLASSEMENT

Les points de classement seront accordés comme suit :

- Victoire : trois (3) points de classement ;
- Nulle : un (1) point de classement;
- Défaite : zéro (0) point de classement ;
- Forfait : Équipe perdante : moins un (-1) point de classement ;

Aux fins de statistiques uniquement, un différentiel maximum de six (6) buts par match sera inscrit et comptabilisé. Tous les matchs devront être joués en entier même si un écart de plus de six (6) buts est atteint pendant les matchs. (Par exemple, un match qui se termine 11-2 sera comptabilisé 8-2)

Le classement de chaque équipe dans chaque groupe sera déterminé selon les critères suivants :

1. Le plus grand nombre de points de classement (PTS) – Tous les matchs
2. Le plus grand différentiel des buts pour et des buts contre (+/-) – Tous les matchs ;



3. Le plus de buts pour (BP) – Tous les matchs ;
Dans le cas où, sur la base des critères susmentionnés, deux équipes ou plus seraient ex æquo, leur classement sera déterminé selon les critères suivants :
4. Le plus grand nombre de points de classement (PTS) – Matchs entre les équipes à égalité ;
5. Le plus grand différentiel des buts pour et des buts contre (+/-) – Matchs entre les équipes à égalité ;
6. Le plus de buts pour (BP) – Matchs entre les équipes à égalité ;
7. Le moins de cartons rouges (CR) – Tous les matchs;
8. Le moins de cartons jaunes (CJ) – Tous les matchs;
9. Le moins de fautes (FTE) – Tous les matchs;
10. Tirage au sort par le Comité Organisateur du tournoi.

Tour final

U12M : Demi-finale : 1A vs 2B et 1B vs 2A et ensuite finale pour l'or seulement.

Cadet et juvénile

- 1re position de chaque pool va directement en demi-finale
- Quart de finale : 2e position groupe A vs 3e position groupe B, 2e position du groupe B vs 3e position du groupe A
- Les perdants du match de quart de finale s'affrontent pour un match de classement
- Il y aura un match pour la 3e place

13) PROLONGATION (QUART ET DEMI-FINALE ET FINALE)

S'il y a égalité après le temps réglementaire d'un match quart de finale ou demi-finale, il y aura une épreuve de cinq (5) tirs au but conformément aux règles établies dans les Lois du Jeu de Futsal de la FIFA afin de déterminer un gagnant. Le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec son adversaire. S'il y a égalité après le temps réglementaire en finale, il y aura une prolongation de 2 fois 5 minutes. La règle du but en argent s'applique, c'est-à-dire qu'il faut que l'une des deux équipes mène au score au terme de la première période de prolongation pour remporter le match. S'il y a toujours égalité, la seconde période se jouait. Dans le cas où le résultat serait toujours nul après les deux périodes de prolongations, une série de tirs au but sera effectuée.

Les règles suivantes s'appliquent également :

- Tous les joueurs et remplaçants sont autorisés à exécuter les tirs au but à effectif égal.
- Si, à l'issue du temps réglementaire, une équipe compte plus de joueurs et de remplaçants que son adversaire, elle devra réduire

14) REMPLACEMENTS

Les remplacements peuvent se faire à la volée (sur le « Fly »). Pour embarquer sur le terrain, le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant soit complètement à



l'extérieur des limites du terrain. Les joueurs doivent entrer et sortir par la « zone de remplacement ». En cas de surnombre sur le terrain ou de non-respect de la procédure de remplacement, l'équipe fautive sera pénalisée d'un coup franc indirect et le joueur remplaçant (entrant) sera pénalisé d'un carton jaune. Les joueurs et entraîneurs doivent rester assis au banc durant la partie.

15) TACLE

Les tacles et les glissades sont autorisés.

16) BLESSURE

En cas de blessures, les dirigeants d'équipes sont responsables de leurs joueurs. Le comité organisateur décline toute responsabilité en cas d'accident ou d'incident.