



RÈGLEMENTS

SOCCER À 7

1. CATÉGORIES ET FORMAT DE JEU

- 1.1. Pour les catégories U9 et U10, l'International de soccer Jean-Yves Phaneuf de Granby (ISJYPG) se tiendra sous forme de « tournoi ».
- 1.2. Format de jeu : 7 v 7.

2. JOUEURS ET ÉDUCATEURS

- 2.1. Un MAXIMUM de 13 joueurs et 3 éducateurs, avec cartes d'identités valides pour l'année en cours, peuvent être inscrits sur la feuille de match approuvée et participer au tournoi. Un des éducateurs peut être remplacé par un soigneur certifié.
- 2.2. Un joueur peut jouer seulement pour une équipe durant le festival.
- 2.3. Aucun joueur à l'essai ne sera accepté.
- 2.4. Les éducateurs et substituts doivent demeurer assis sur le banc de l'équipe durant la partie.

3. SUBSTITUTIONS

- 3.1. Les changements de joueurs se feront aux moments suivants :
 - Avant le coup d'envoi;
 - Lors d'un coup de pied de but;
 - Immédiatement après un but;
 - Lorsqu'un joueur est blessé (seulement le joueur blessé);
 - À la mi-temps;
 - Lors d'une remise en jeu par une touche offensive et à la discrétion de l'arbitre. Suite à cette substitution, l'équipe adverse peut demander un changement.
- 3.2. Le nombre de changements est illimité.

4. BALLONS

- 4.1. L'organisation de l'ISJYPG fournira le ballon de match pour toutes les parties.
- 4.2. Les catégories U9 et U10 utiliseront un ballon # 4.

5. COULEUR DES MAILLOTS

- 5.1. Chaque équipe doit posséder obligatoirement un deuxième maillot ou un ensemble de dossards de couleur distincte et uniforme.
- 5.2. En cas de couleurs similaires entre les deux équipes, l'arbitre effectuera avant le début du match, un tirage au sort afin de déterminer quelle équipe devra changer de maillot (à la discrétion de l'arbitre)

6. ARBITRES

- 6.1. Tout arbitre officiant à ce tournoi doit être affilié à Soccer Québec.
- 6.2. Il y aura un arbitre désigné pour chacune des parties.
- 6.3. Les décisions à propos de questions de faits survenus au cours de la partie seront sans appel. (Loi V FIFA).

7. PROTÊTS

- 7.1. Tout protêt concernant une partie devra être remis par écrit au comité organisateur dans les 30 minutes suivant la partie, accompagné d'un dépôt de \$250.00 CAN. Exceptionnellement, pour les parties à l'extérieur de Granby, un délai d'une (1) heure est accordé pour remettre le protêt par écrit au comité.
- 7.2. Le Comité de Protêt se réunira dans l'heure suivant la réception du rapport de l'arbitre.
- 7.3. Le Comité de Protêt prendra une décision qui sera finale et sans appel.
- 7.4. Le Comité de Protêt doit prendre une décision au plus tard 2 heures après la réception du rapport de l'arbitre.
- 7.5. Si le protêt est gagné par l'équipe qui l'a déposé, le montant intégral du dépôt lui sera remboursé. Dans le cas contraire, ce montant sera versé au fond de l'organisation du tournoi.
- 7.6. Tout protêt déposé, basé sur une décision de l'arbitre sera refusé en vertu de l'article 6.3 des règlements de l'ISJYPG.
- 7.7. Toutes les parties impliquées dans un protêt (équipes et officiels) doivent demeurer disponibles au Comité de Protêt.
- 7.8. Toutes les parties (équipes et officiels) ne respectant pas l'article 7.7 seront sanctionnées par le Comité de Protêt.

8. DISCIPLINE

- 8.1. Les équipes sont responsables de la protection des arbitres et des officiels. De plus, ils sont responsables de la conduite de leurs joueurs, éducateurs, dirigeants et spectateurs à toutes les parties auxquelles ils participent.
- 8.2. Des sanctions seront infligées aux joueurs, éducateurs et dirigeants dont la conduite aura été un sujet d'incident ou de trouble avant, pendant ou après la partie.
- 8.3. Si un joueur et/ou éducateur et/ou dirigeant est expulsé d'une partie, il doit prendre place dans les estrades et il est automatiquement suspendu pour le match suivant.
- 8.4. Le cumul de deux (2) cartons jaunes par un joueur lors du tournoi entraîne automatiquement un (1) match de suspension à être purgé lors de la partie suivante.

- 8.5. Le cumul de deux (2) cartons jaunes par un éducateur avec une même équipe entraîne automatiquement un (1) match de suspension. Ce match devra être purgé lors de la partie suivante de l'équipe associée à la suspension. L'éducateur ne pourra prendre part à aucun match, tant que ladite suspension n'aura été purgée.
- 8.6. Toute expulsion fera l'objet automatiquement d'un rapport disciplinaire rédigé par l'arbitre. Suite à la consultation dudit rapport, le Comité Organisateur se réserve le droit d'appliquer des sanctions supplémentaires le cas échéant.

9. RETARDS ET FORFAITS

- 9.1. Les équipes devront se présenter sur le terrain 30 minutes avant le début de chaque match. Les équipes ont 10 minutes à compter de l'heure prévue pour la joute, pour présenter un minimum de 5 joueurs (incluant le gardien de but) sur le terrain. Sinon, le match n'aura pas lieu.
- 9.2. Une équipe ne pouvant être sur le terrain à l'heure prévue à l'horaire à cause de circonstances incontrôlables; tous les efforts ayant été déployés pour arriver à temps au lieu de la joute, le Comité Organisateur peut décider de fixer la remise de ladite partie.

10. MÉTÉO

- 10.1. Avant une joute, le Comité Organisateur décide si la partie doit être jouée suite à un terrain détrempé, à un orage ou à la noirceur.
- 10.2. Le Comité Organisateur peut décider de changer le lieu d'une partie.
- 10.3. Pour une partie déjà débutée, c'est l'arbitre qui prend une décision, après consultation auprès du comité organisateur, s'il y a lieu.
- 10.4. Si la partie doit être arrêtée ou ne peut être jouée, un délai de 15 minutes est accordé. Après ce délai, le comité organisateur a prévu une procédure en 10.2 et 10.5. La décision du comité organisateur sera finale et sans appel.
- 10.5. Plans d'urgence à cause de la météo : Les plans d'urgence sont applicables à toutes les joutes impliquées dans ladite situation d'urgence, et ce, jusqu'à ce que le retard soit rattrapé :

10.5.1. **Situation A**

Orage arrêté, terrains peu à moyennement détrempés mais praticables;

Plan d'urgence A appliqué, soit :

2 demies de 10 minutes chacune.

10.5.2. **Situation B**

Orage arrêté, pluie abondante, terrains très détrempés et impraticables;

Plan d'urgence B appliqué, soit :

De façon exceptionnelle, les matchs pourraient être annulés.

- 10.6. Les cas non prévus par les présentes situations seront tranchés par le comité organisateur de l'ISJYPG et seront sans appel.

11. DUREE DES MATCHS

- 11.1. Tous les matchs du tournoi seront d'une durée de 2 x 25 minutes.
- 11.2. Durant la ronde de qualification, si le pointage accuse une différence de 6 buts, l'arbitre cessera de cumuler le pointage à des fins statistiques et le match pourra se poursuivre, après entente entre les deux équipes. Toutefois, il est à noter que les sanctions elles, continueront à être comptabilisées. À partir de la ronde éliminatoire (quart de finales,

demi-finales, finales), si durant un match, le pointage accuse une différence de 6 buts, le match sera alors automatiquement terminé.

- 11.3. Il n'y a aucune prolongation lors des rencontres préliminaires.
- 11.4. À partir des (¼) quart de finales et (1/2) demi-finales, s'il y a égalité après le temps réglementaire, il y aura séance de tirs au but conformément aux lois de la FIFA. Pour les finales, il y aura une prolongation de 2 x 5 minutes et le match se termine dès qu'un but est marqué. Donc, la règle du but en or s'applique. Si l'égalité persiste, il y aura séance de tirs au but conformément aux lois de la FIFA.
- 11.5. Partie interrompue : pour être considérée valide, une partie doit durer au moins quatre-vingt pourcent (80%) du temps réglementaire et s'il y a temps supplémentaire, lui aussi doit durer quatre-vingt pourcent (80%) du temps prévu. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure (ne pas confondre avec la clause météo).

12. RONDE DE QUALIFICATION

- 12.1.
- Victoire = 3 points
 - Nulle = 1 points
 - Défaite = 0 point
 - Forfait = -1 point (avec 3 points et 3 buts pour l'équipe gagnante)
- 12.2. Dans le cas d'une double égalité au classement, les équipes seront départagées de la façon suivante et dans l'ordre :
- 1) Résultat entre les 2 équipes (nul en cas de triple égalité*);
 - 2) Le plus grand nombre de victoires;
 - 3) Différence entre buts pour et buts contre;
 - 4) Équipe ayant le plus de buts pour selon les feuilles de match;
 - 5) Équipe ayant le moins de buts contre selon les feuilles de match;
 - 6) Séance de tirs au but.
- * *La répartition se continue vers le bas*

13. RÈGLES SPÉCIFIQUES

- 13.1. Les règles du jeu sont les mêmes que celle de la FIFA, à l'exception des changements contenus dans le présent règlement et des règles spécifiques suivantes :

REMISE EN TOUCHE : Les remises en touche ne se font pas avec les mains, mais bien par une passe au pied. Il est possible pour un joueur de partir avec le ballon sans faire de passe. Toutefois, le joueur ne peut marquer directement.

DÉGAGEMENT GARDIEN DE BUT : Aucun dégagement à la volée n'est autorisé. Ce qui est permis : la remise avec les mains, la passe au pied et le dégagement au sol après avoir déposé le ballon. Si le gardien dégage le ballon à la volée, l'arbitre sifflera l'arrêt du jeu et remettra le ballon au gardien par une balle à terre dans sa surface pour une reprise.

COUP DE PIED DE BUT : Lors d'un coup de pied de but, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon devra se retirer jusqu'à la ligne médiane et pourra avancer dans la moitié adverse, seulement lorsque le ballon sera botté et aura clairement bougé.

- 13.2. Les cas non prévus par les présents règlements seront tranchés par le Comité Organisateur de l'ISJYPG.
- 13.3. Le Comité Organisateur de l'ISJYPG n'est aucunement responsable des accidents impliquant les joueurs et les accompagnateurs, du vol ou de la perte d'objets personnels, du transport d'un blessé par ambulance ni des frais hospitaliers.

14. PARTICIPANTS

- 14.1. Tous les joueurs et éducateurs doivent être affiliés à leur Fédération de soccer et/ou à leur Association Nationale ou Provinciale et doivent avoir une carte d'identité valide pour l'année en cours.

15. PERMIS DE VOYAGE, FEUILLES DE MATCH ET CARTES D'IDENTITÉS

- 15.1. Un seul représentant par équipe doit se présenter au bureau d'enregistrement pour la vérification et l'authentification du permis de voyage, des feuilles de matchs et des cartes d'identités des joueurs et éducateurs, au moins 120 minutes avant le début de leur premier match.
- 15.2. Le représentant qui procède à l'enregistrement de son équipe doit s'assurer que tous les joueurs et membres du personnel qui participeront au festival figurent sur les feuilles de match. Il confirmera, par sa signature, avoir validé toutes les feuilles de match avant l'approbation de celles-ci par les responsables de l'enregistrement. Une fois le sceau apposé sur chacune des feuilles de match par les responsables de l'enregistrement et remises au représentant, aucun changement ne sera autorisé auxdites feuilles de match et ce, pour toute la durée du festival.
- 15.3. Une équipe provenant de l'extérieur de la région Richelieu-Yamaska et qui demeure au Canada devra fournir un permis de voyage émis par son Association Régionale de Soccer.
- 15.4. Les équipes de l'extérieur du Canada doivent obtenir un permis de voyage de leur Association Nationale de Soccer.

16. RESPONSABILITÉ DU COMITÉ ORGANISATEUR

- 16.1. Le Comité Organisateur de l'ISJYPG, le Club de soccer les Cosmos de Granby, Granby Multi-Sports, l'ARSRY et Soccer Québec ne pourront être tenus responsables des vols, pertes ou accidents qui pourraient survenir sur le terrain.

17. CLAUSES DE TRADUCTION

- 17.1. Advenant une divergence entre les versions françaises et anglaises des règlements du tournoi, la version française a priorité.

18. RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

Veillez noter que le bureau d'enregistrement est situé à l'intérieur du Pavillon Norbert-Talbot au Parc Terry-Fox (97, boulevard Leclerc Est, Granby).