



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 18 joueurs, avec cartes d'identité valides pour l'année en cours, peut être inscrit sur la liste des joueurs et toutes feuilles de matchs approuvées lors de l'enregistrement des équipes.
- 2.2. Un maximum de 3 éducateurs, avec cartes d'identité valides pour l'année en cours, peut être inscrit sur chacune des feuilles de matchs approuvées lors de l'enregistrement des équipes. Au moins un (1) de ces éducateurs devra prendre place au banc des joueurs en tout temps. Si ce dernier critère n'est pas respecté, le match ne pourra se poursuivre ou se jouer.
- 2.3. Un joueur peut jouer seulement pour une équipe durant le tournoi.
- 2.4. Aucun joueur à l'essai ne sera accepté.
- 2.5. 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.

7. PROTÊTS

- 7.1. Aucun protêt ne sera accepté.

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 trois (3) 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. SITUATIONS EXCEPTIONNELLES

- 10.1. Avant un match, le Comité Organisateur décide si la partie peut être jouée à la suite d'un terrain détrempé, d'un orage ou de la noirceur.
- 10.2. Le Comité Organisateur peut décider de changer le lieu d'une partie.
- 10.3. Pour une partie déjà débutée, il est de la responsabilité de l'arbitre de prendre une décision d'arrêter le match momentanément et de consulter le comité organisateur pour déterminer les prochaines étapes.
- 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 tous les matchs impliqués dans ladite situation d'urgence (applicable à un ou plusieurs terrains selon la situation) :

10.5.1. **Situation A**

Matchs arrêtés temporairement. À la suite de l'événement, les terrains restent praticables (selon l'avis du comité organisateur).

Application du Plan d'urgence A :

- Les matchs déjà débutés ayant moins de 80% du temps réglementaire, devront se poursuivre jusqu'à atteindre ce pourcentage.
- Les matchs ayant joué plus de 80% du temps réglementaire seront considéré comme joués et valides.
- Les matchs n'étant pas commencé seront écourtés à 2 demies de 10 minutes chacune.
- Le plan d'urgence A s'applique jusqu'à ce que le retard soit rattrapé

10.5.2. **Situation B**

Impossibilité de reprendre les matchs dû aux terrains impraticables (selon l'avis du comité organisateur).

Application du Plan d'urgence B :

- Les matchs ayant joués plus de 80% du temps réglementaire seront considéré comme joués et valides.
- Les matchs non débutés ainsi que ceux déjà débutés ayant moins de 80% du temps réglementaire sont annulé. Un résultat de 0 à 0 sera alors appliqué.
- Advenant un match éliminatoire, l'équipe gagnante devra être déterminé au moyen d'une séance de tirs au but conformément aux lois de la FIFA sur un terrain déterminé par le comité organisateur.

- 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-vingts pourcent (80%) du temps réglementaire et s'il y a temps supplémentaire, lui aussi doit durer quatre-vingts pourcent (80%) du temps prévu. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure (ne pas confondre avec la clause météo).

12. ATTRIBUTION DES POINTS

- 12.1. L'attribution des points se fera comme suit :
- Victoire = 3 points
 - Nulle = 1 points
 - Défaite = 0 point
 - Forfait = -1 point (avec 3 points et 3 buts pour l'équipe gagnante)

13. CLASSIFICATION

- 13.1. En fonction du nombre d'équipes en lice pour chacune des catégories, voici comment celles-ci seront divisées, ainsi que les critères sur lesquels les classements seront basés pour accéder à la phase suivante :

Catégorie composée de 4 équipes

- 1 pool de 4 équipes;
- Selon le classement général, les équipes s'affrontent en demi-finale sous le format : 1 vs 4 & 2 vs 3.

Catégorie composée de 5 équipes

- 1 pool de 5 équipes;
- Les équipes joueront 4 matchs de qualification;
- Les 2 premières équipes au classement général obtiennent directement leur laissez-passer pour la finale;
- Les équipes qui terminent au troisième et quatrième rang du classement général s'affrontent pour l'obtention de la médaille de bronze.

Catégorie composée de 6 équipes

- 1 pool de 6 équipes;
- 3 matchs préliminaires;
- Les 4 meilleures équipes au classement général se qualifient pour les demi-finales et s'affrontent sous le format : 1 vs 4 & 2 vs 3.

Catégorie composée de 8 équipes

- 2 pools de 4 équipes;
- Les 2 meilleures équipes de chaque pool se qualifient pour les demi-finales. Les 2 équipes ayant gagnées s'affrontent en finale et les 2 équipes perdantes s'affrontent pour l'obtention de la médaille de bronze.

Catégorie composée de 10 équipes

- 1 pool de 6 équipes et 1 pool de 4 équipes;
- Les 2 meilleures équipes du pool de 6 équipes, la meilleure équipe du pool de 4 équipes et la meilleure équipe au classement général (excluant les 3 déjà qualifiées) se qualifient pour les demi-finales. Les 2 équipes ayant gagnées s'affrontent en finale et les 2 équipes perdantes s'affrontent pour l'obtention de la médaille de bronze.

Catégorie composée de 12 équipes

- 3 pools de 4 équipes;
- La meilleure équipe de chacun des 3 pools, ainsi que la meilleure équipe au classement général (excluant les 3 déjà qualifiées) se qualifient pour les demi-finales. Les 2 équipes ayant gagnées s'affrontent en finale et les 2 équipes perdantes s'affrontent pour l'obtention de la médaille de bronze.

Catégorie composée de 14 équipes

- 1 pool de 6 équipes et 2 pools de 4 équipes;
- Les 2 meilleures équipes du pool de 6 équipes et la meilleure équipe de chaque pool de 4 équipes se qualifient pour les demi-finales. Les 2 équipes ayant gagnées s'affrontent en finale et les 2 équipes perdantes s'affrontent pour l'obtention de la médaille de bronze.

Catégorie composée de 16 équipes

- 4 pools de 4 équipes;
- Les 2 meilleures équipes de chaque pool se qualifient pour la ronde des quarts de finale. Les 4 équipes gagnantes de cette ronde s'affrontent lors des demi-finales. Les 2 équipes ayant gagnées s'affrontent en finale et les 2 équipes perdantes s'affrontent pour l'obtention de la médaille de bronze.

Catégorie composée de 18 équipes

- 1 pool de 6 équipes et 3 pools de 4 équipes;
- Les 2 meilleures équipes du pool de 6 équipes, la meilleure équipe de chaque pool de 4 équipes et les 3 meilleures équipes au classement général (excluant les 5 déjà qualifiées) se qualifient pour la ronde des quarts de finale. Les 4 équipes gagnantes de cette ronde s'affrontent lors des demi-finales. Les deux équipes gagnantes s'affrontent en finale et les deux équipes perdantes s'affrontent pour l'obtention de la médaille de bronze.

Pour les catégories composées de 20 équipes ou plus, le Comité Organisateur publiera un mémo expliquant la procédure de classification qui sera en vigueur.

13.2. 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) Le plus haut différentiel de 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*

13.3. Pour départager les meilleures équipes au classement général entre plusieurs pools, les équipes seront départagées de la façon suivante et dans l'ordre :

- 1) Le plus grand nombre de points*;
- 2) Le plus grand nombre de victoires;
- 3) Le plus haut différentiel de 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*

14. RÈGLES SPÉCIFIQUES

- 14.1. 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.

- 14.2. Les cas non prévus par les présents règlements seront tranchés par le Comité Organisateur de l'ISJYPG.
- 14.3. 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.

15. PARTICIPANTS

- 15.1. 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.

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

- 16.1. 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.
- 16.2. Le représentant qui procède à l'enregistrement de son équipe doit s'assurer que tous les joueurs et membres du personnel qui participeront au tournoi 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 aux dites feuilles de match et ce, pour toute la durée du tournoi.
- 16.3. 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.
- 16.4. Les équipes de l'extérieur du Canada doivent obtenir un permis de voyage de leur Association Nationale de Soccer.

17. RESPONSABILITÉ DU COMITÉ ORGANISATEUR

- 17.1. 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.

18. CLAUSES DE TRADUCTION

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

19. 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).