



# RÈGLEMENTS DU TOURNOI

## 41<sup>e</sup> ÉDITION - CHALLENGE BROSSARD

### TOURNOI INTERNATIONAL VASSALLO-BERNIER

#### Du 31 juillet au 2 août 2026

Le tournoi est régi conformément aux Lois du Jeu de la FIFA ainsi qu'aux règlements publiés par Soccer Québec et l'ARS Rive-Sud.

## 1. COMITÉ ORGANISATEUR

Le comité organisateur du tournoi est responsable de toutes les questions relatives à l'organisation et au déroulement du tournoi. Pour toute question touchant l'interprétation du présent règlement et des présentes procédures (à l'exception des questions relevant exclusivement du comité de discipline du tournoi), ou pour toute situation non expressément prévue, la décision du comité organisateur du tournoi sera finale. Le comité organisateur du tournoi, l'ARS Rive-Sud et Soccer Québec ne peuvent être tenus responsables de tout vol, perte ou accident pouvant survenir.

## 2. ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS – FORMAT DE JEU – ALIGNEMENT – DURÉE DES MATCHS ET NOMBRE DE MATCHS

	7v7	9v9	11v11
<b>Catégories</b>	U9 (2017) U10 (2016)	U11 (2015) U12 (2014)	U13 (2013) U14 (2012) U15 (2011) U16 (2010) U17 (2009) U18 (2008) U21 (2005)
<i>Divisions</i> <b>ÉLITE (AAA / OPDL / PLSJQ / LDP / iModel)</b> <b>D1 (AA / LDIR / Ontario Regional)</b> <b>D2 (A / LR / CR / District League)</b>	D1 D2	D1 D2	Élite (pas pour U13) D1 D2
<b>Format de jeu</b>	6 + 1	8 + 1	10 + 1
<b>Nombre de joueurs</b>	Min : 5, Max :15	Min : 6, Max : 18	Min : 7, Max :18
<b>Maximum d'officiels</b>	3 + 1 thérapeute	3 + 1 thérapeute	3 + 1 thérapeute
<b>Nombre de matchs**</b>	3		
<b>Durée des matchs***</b>	2 x 25 minutes		2 x 30 minutes

- \* Il est possible d'avoir plus de joueurs sur l'alignement au moment de l'inscription.
- \*\* Certaines équipes pourraient jouer 4 matchs afin de répondre aux besoins de leur division.
- \*\*\* Lors d'un match, un écart de six (6) buts met automatiquement fin au match.

Tous les joueurs d'une équipe doivent respecter les exigences d'âge et de date de naissance de la catégorie dans laquelle l'équipe est inscrite. Les équipes doivent fournir (voir le point 15) une preuve d'âge pour chaque joueur (carte d'affiliation, liste de joueurs avec photo, etc.). En aucun cas un joueur plus âgé que la catégorie d'âge ne sera autorisé à y jouer. Les équipes qui contreviennent à cette règle seront expulsées du tournoi, leurs frais d'inscription seront confisqués et l'infraction sera signalée à Soccer Québec, qui pourra imposer des mesures disciplinaires additionnelles. **Aucun joueur ne peut s'inscrire et jouer pour plus d'une équipe pendant le tournoi.**

#### **IMPORTANT – Processus de vérification au premier match : voir le point 15.**

Tous les matchs sont composés de deux (2) demies de 25 minutes ou de 30 minutes (selon la catégorie), avec une pause de cinq (5) minutes à la mi-temps. Dans chaque catégorie, la durée des matchs est celle indiquée dans le tableau ci-dessus. **Note : aucun temps additionnel n'est accordé en cas de blessure.** L'arbitre est le seul chronométrateur du match.

### **3. ASSURANCE / RESPONSABILITÉ**

L'AS Brossard fournira du personnel médical qualifié sur les principaux sites du tournoi pour les joueurs. Des frais pourraient s'appliquer pour le taping ou d'autres services connexes. Toutefois, le comité organisateur et le club hôte ne pourront être tenus responsables des blessures subies par un participant au tournoi, sur le terrain ou à l'extérieur. Toutes les équipes doivent détenir et fournir une preuve d'assurance responsabilité / accident corporel pendant leur participation à l'événement.

### **4. ADMISSIBILITÉ DES ÉQUIPES ET JOUEURS INVITÉS**

Toutes les équipes participantes doivent être affiliées à leur association provinciale. Les équipes provenant de l'extérieur du territoire de l'ARS Rive-Sud doivent présenter un permis de voyage autorisé par leur association. Les équipes participantes doivent soumettre une liste d'équipe approuvée par leur région ou l'équivalent avant le début du tournoi (voir le point 15).

Une équipe peut aligner un maximum de cinq joueurs invités provenant d'un autre club et évoluant dans la même catégorie ou une catégorie inférieure. Chaque joueur invité doit respecter l'âge maximal permis pour la catégorie dans laquelle l'équipe est inscrite. Si les joueurs invités ne figurent pas sur l'alignement officiel remis lors de l'inscription au tournoi, les documents suivants sont requis :

- Un permis d'essai signé par leur club
- Les joueurs invités d'un autre club doivent avoir en leur possession leur carte / passeport de joueur.

Les joueurs ne possédant pas la documentation appropriée ne seront pas autorisés à jouer.

Le comité organisateur se réserve le droit d'accepter ou de refuser la demande d'une équipe souhaitant participer au tournoi. Selon le nombre d'inscriptions reçues dans un groupe d'âge ou une division, le comité organisateur peut décider de regrouper des catégories d'âge et/ou des divisions. Il peut également placer certaines équipes dans une catégorie d'âge ou une division compétitive appropriée afin d'assurer un événement équitable et compétitif. Dans tous les cas, les équipes seront avisées avant toute modification.

### **5. DIVISION**

Le tournoi comprendra trois divisions de jeu. Toutes les catégories d'âge n'offriront pas nécessairement les trois divisions.

- ÉLITE = AAA / OPDL / PLSJQ / LDP / iModel (U14 et plus)
- D1 = AA / LDIR / Ontario Regional

- D2 = A / LR / CR / District League

Les équipes de niveau récréatif autorisées à jouer en compétition peuvent également participer.

## **6. CLASSEMENT DU TOURNOI**

Les rondes qualificatives se jouent sous forme de tournoi à la ronde à l'intérieur des différents groupes d'une même catégorie. Si les groupes n'ont pas le même nombre d'équipes, des matchs intergroupes peuvent être disputés.

Le classement des équipes sera établi selon les points attribués comme suit :

- Victoire : 3 points
- Match nul : 1 point
- Défaite : 0 point
- Forfait : moins un (-1) point

### **Procédure pour départager les équipes**

S'il y a égalité à la fin du tournoi à la ronde, le classement des équipes sera déterminé selon les critères suivants, dans l'ordre :

1. Équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points en tenant compte uniquement des matchs entre les équipes à égalité
2. Équipe ayant la meilleure différence de buts en tenant compte uniquement des matchs entre les équipes à égalité
3. Équipe ayant la meilleure différence de buts dans l'ensemble des matchs
4. Équipe ayant accordé le moins de buts dans l'ensemble des matchs
5. Équipe ayant marqué le plus de buts dans l'ensemble des matchs
6. Tirs de barrage – 3 tirs

S'il y a plus de deux équipes à égalité après le tournoi à la ronde, la procédure ci-dessus sera appliquée dans l'ordre et sans interruption jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une équipe. Si, par exemple, trois équipes sont à égalité et que la règle (3) en élimine une, le processus ne recommence pas à (1), mais continue avec (4), etc., jusqu'à l'élimination suivante.

Advenant un bris d'égalité dans une division de 7 équipes pour établir l'horaire du troisième match, la première règle (1) ne s'applique pas.

### **Ronde éliminatoire**

Les critères de qualification dépendent du nombre de groupes dans la catégorie (voir le tableau de classement) :

- Catégories avec 1 groupe : les deux équipes en première position s'affrontent en finale (position 1 contre position 2), donc pas de demi-finales.
- Catégories avec 2 groupes : les deux premières équipes de chaque groupe accèdent aux demi-finales. Les demi-finales sont **1A c. 2B** et **2A c. 1B**.
- Catégories avec 3 groupes : l'équipe ayant le plus de points de chaque groupe ainsi que la meilleure 2e place parmi les trois (3) groupes, selon les points, accèdent aux demi-finales. Exemple ci-dessous : les demi-finales sont **1A c. 2B / 1B c. 1C**.

#	Groupe A	Groupe B	Groupe C
1	Équipe 1A (9 pts)	Équipe 1B (6 pts)	Équipe 1C (6 pts)
2	Équipe 2A (3 pts)	Équipe 2B (4 pts)	Équipe 2C (3 pts)
3	Équipe 3A	Équipe 3B	Équipe 3C
4	Équipe 4A	Équipe 4B	Équipe 4C

- Si un match de demi-finale se termine à égalité, une fusillade a lieu immédiatement après le match. Un tir est accordé à chaque équipe. Si l'égalité persiste, la fusillade se poursuit selon la formule des tirs alternés jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.
- Si un match de finale se termine à égalité, il y a deux (2) périodes de prolongation de 5 minutes chacune. La règle du « but en or » ne s'applique pas, ce qui signifie que toute la prolongation doit être jouée. Si l'égalité persiste à la fin de la prolongation, le gagnant sera déterminé par une séance de tirs de barrage – 3 tirs.

## **7. FORFAITS**

Toutes les équipes doivent se présenter au terrain 30 minutes avant le début du match. De plus, une équipe qui ne se présente pas à un match pourrait perdre ce match et même être disqualifiée du tournoi. Tout incident de cette nature sera signalé au comité organisateur, dont la décision sera finale. Si une équipe est incapable d'aligner le nombre minimum de joueurs 10 minutes après l'heure prévue du début du match, le match sera déclaré perdu par forfait et inscrit comme une victoire de 3-0 pour l'équipe adverse.

Une équipe qui ne se présente pas, sans raison valable, se verra imposer une amende de 100,00 \$ payable à l'AS Brossard dans un délai de trente (30) jours. Si l'amende n'est pas payée, l'association régionale ARS Rive-Sud et Soccer Québec seront informés, et des mesures disciplinaires appropriées pourront être prises.

Une absence non justifiée peut également entraîner l'expulsion de l'équipe ou des équipes concernées pour le reste du tournoi ainsi que la perte des frais d'inscription. Dans ces cas, le comité de discipline du tournoi sera seul juge pour déterminer si l'équipe doit être expulsée du reste du tournoi.

## **8. RÈGLES DE JEU**

Les matchs seront disputés conformément aux Lois du Jeu de la FIFA ainsi qu'aux règlements publiés par Soccer Québec et l'ARS Rive-Sud.

### **8.1 Équipement**

- Taille du ballon :
  - U9-U13 : taille 4
  - U14 et + : taille 5
- Souliers et protège-tibias :
  - Tous les joueurs doivent porter des souliers conformes aux exigences de la FIFA (Loi 4).
  - Les protège-tibias sont obligatoires.
- Maillot :
  - Chaque équipe doit avoir deux ensembles de maillots de couleurs différentes. En cas de conflit de couleurs, l'équipe visiteuse indiquée à l'horaire devra changer de maillot ou porter des dossards. Les équipes doivent fournir leurs propres maillots de rechange ou dossards.
  - Gardien de but : le maillot du gardien doit être distinct de celui de son équipe, de l'équipe adverse et de l'arbitre.
- Lunettes :
  - Seules les lunettes sportives sont permises, à condition qu'elles ne présentent aucun danger pour le porteur ou les autres joueurs. Les lunettes régulières ne sont pas permises pendant les matchs. Les lunettes faites de métal ou de verre sont interdites.

## 8.2 Touches, coups francs et coups de pied de but

### Coups francs

- Les mêmes dispositions que la Loi 13 de la FIFA sur les coups francs s'appliquent à tous les matchs, avec les modifications suivantes :
- Soccer à 7 :
  - Tous les coups francs sont directs.
  - Tous les coups francs qui seraient indirects en 11v11 et qui sont accordés à l'équipe attaquante à l'intérieur de la surface de réparation sont exécutés au point le plus près à l'extérieur de la surface où l'infraction s'est produite. Ces coups francs sont directs.
  - Lorsqu'un coup franc est exécuté, l'équipe adverse doit se tenir à au moins 6 mètres.

### Touches :

- Les mêmes dispositions que la Loi 15 de la FIFA sur les touches s'appliquent, avec les modifications suivantes :
- Soccer à 7 :
  - les remises en jeu sur touche se font par une passe au sol avec les pieds ou en conduisant le ballon dans le jeu. L'exécutant ne peut pas marquer directement sur une touche si le ballon entre dans le but sans avoir été touché par un autre joueur. Toutefois, il peut marquer après avoir touché le ballon une deuxième fois lors d'une conduite de balle. En cas d'infraction, la touche est accordée à l'équipe adverse. Les adversaires doivent se tenir à 2 mètres.

### Coups de pied de coin :

- Les mêmes dispositions que la Loi 17 de la FIFA sur les coups de pied de coin s'appliquent, avec les modifications suivantes :
- Soccer à 7 :
  - les coups de pied de coin peuvent être exécutés avec les pieds ou en conduisant le ballon dans le jeu. Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de coin.

### Coups de pied de but :

- Les mêmes dispositions que la Loi 16 de la FIFA sur les coups de pied de but s'appliquent, avec les modifications suivantes :
- Soccer à 7 :
  - lors d'un coup de pied de but, l'équipe adverse doit se positionner à une distance équivalente au tiers de la moitié du terrain, ou à tout le moins à 5 mètres avant la ligne médiane. L'équipe adverse ne peut avancer qu'une fois que le gardien a touché le ballon pour exécuter le coup de pied de but. Seuls les gardiens de but sont autorisés à remettre le ballon en jeu lors d'un coup de pied de but.

## 8.3 Hors-jeu

- U9-U10 : pas de hors-jeu. Ligne de retraite au tiers du terrain.
- U11-U12 : hors-jeu appliqué – sans ligne de retraite.
- U13 et + : la règle du hors-jeu de la FIFA (Loi 11) s'applique à tous les matchs.

## 8.4 Remplacements

Le nombre de remplacements est illimité. Ils sont permis dans les situations suivantes, après avoir avisé l'arbitre et obtenu son autorisation : lors d'un coup de pied de but, lorsqu'un but est marqué, à la mi-temps, pour remplacer un joueur blessé, et lors des touches de leur équipe. Si une équipe effectue un

remplacement, l'autre équipe peut également en faire un à ce moment.

## 8.5 Joueurs blessés

En cas de blessure, le remplacement ne sera permis que pour le joueur blessé. Un joueur qui saigne doit quitter le terrain pour recevoir des soins et ne sera pas autorisé à reprendre le jeu tant que l'arbitre et le personnel médical n'auront pas vérifié que la partie du corps concernée a été adéquatement couverte et que le saignement est arrêté. Dans le cas d'un saignement de nez ou d'une blessure à l'intérieur de la bouche, il suffira que l'arbitre et le personnel médical confirment que le saignement est arrêté avant que le joueur soit autorisé à revenir au jeu.

## 8.6 Zone technique et spectateurs

Pendant un match, les joueurs sur le banc doivent demeurer assis en tout temps, sauf pour l'échauffement. La même règle s'applique aux entraîneurs. Un seul (1) entraîneur à la fois peut demeurer debout et donner des consignes.

- Zone technique : les équipes (joueurs, entraîneurs, gérants et soigneurs) seront placées du côté des joueurs. Un maximum de quatre officiels d'équipe est permis de ce côté du terrain (p. ex. entraîneur, entraîneur adjoint, soigneur et gérant). Un entraîneur certifié doit être présent à chaque match. Les équipes doivent demeurer dans leur zone technique désignée le long de la ligne de touche.
- Spectateurs : toute personne présente à un match, participante ou non, qui nuit au bon déroulement de la rencontre sera expulsée du terrain par l'arbitre ou toute personne responsable du tournoi. Chaque équipe est responsable du comportement de ses spectateurs. L'arbitre PEUT ARRÊTER LE MATCH si des partisans, entraîneurs ou joueurs entrent sur le terrain sans sa permission. L'équipe fautive peut perdre le match par forfait et être disqualifiée pour le reste du tournoi. Le comité organisateur se réserve le droit d'expulser du tournoi toute équipe dont le comportement est jugé indésirable et/ou antisportif.

## **9. ARBITRE ET ARBITRES ASSISTANTS**

Un arbitre central sera désigné par l'AS Brossard pour tous les matchs. L'autorité de l'arbitre débute dès son entrée sur le terrain. Des arbitres assistants seront désignés seulement pour les matchs U11 et +.

## **10. CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES**

Compte tenu de la possibilité d'orages violents pendant le tournoi, il est nécessaire que toutes les équipes présentes comprennent les procédures suivantes :

- Seuls l'arbitre, l'arbitre en chef ou le comité du tournoi sont autorisés à suspendre, reporter ou annuler un match.
- Le match (et le score) sera officiel seulement lorsque :
  - Match 7v7 et 9v9 : 1 demie (25 minutes) + 10 minutes = total de 35 minutes jouées.
  - Match 11v11 : 1 demie (30 minutes) + 10 minutes = total de 40 minutes jouées.
- Si des conditions deviennent dangereuses pour les joueurs et les spectateurs, l'arbitre ou le comité organisateur suspendra le jeu jusqu'à ce que les conditions permettent une reprise sécuritaire de l'horaire.
- Les entraîneurs et leurs équipes doivent se présenter à un officiel du tournoi près du terrain une demi-heure avant l'heure prévue du match, peu importe les conditions météorologiques, faute de quoi ils perdront le match par forfait.

## **11. PRIX**

Les détails seront communiqués à l'entraîneur-chef ou au gérant.

## **12. FEUILLES DE MATCH**

Un marshal de terrain s'assurera que chaque équipe a remis à l'arbitre une feuille de match du tournoi avant le début de la rencontre. Ce document doit être signé par l'entraîneur ou le gérant de l'équipe avant sa remise. Il devient ensuite la feuille de match officielle. La feuille de match demeure avec l'arbitre du début à la fin du match et sera remise au marshal de terrain à la fin. L'arbitre y inscrira les buts marqués durant le temps réglementaire et lors des tirs de barrage, ainsi que les avertissements et expulsions. L'arbitre confirmera l'exactitude de la feuille de match en la signant à la fin de la partie.

## **13. DISCIPLINE**

- **Protêt** : AUCUN PROTÊT NE SERA ACCEPTÉ.
- **Carton jaune** : si un joueur ou un entraîneur reçoit 3 avertissements pendant la ronde qualificative, il sera suspendu pour un match.
- **Carton rouge** : les joueurs et/ou entraîneurs expulsés par l'arbitre pendant un match sont automatiquement suspendus pour le match suivant et peuvent être exclus du tournoi par le comité.
- Les joueurs et/ou entraîneurs peuvent être exclus du tournoi par le comité en cas d'inconduite grave.

## **14. ANNULATION DU TOURNOI**

L'AS Brossard, le comité organisateur, le comité de discipline du tournoi et l'ARS Rive-Sud ne pourront être tenus responsables des dépenses engagées par une équipe ou un individu si le tournoi est annulé en tout ou en partie.

Si le tournoi est annulé dans son entièreté, les frais d'inscription payés par chaque équipe seront remboursés. Les équipes qui se retirent volontairement du tournoi après le 1<sup>er</sup> juillet 2026 ne seront pas admissibles à un remboursement.

Sauf indication contraire dans le présent règlement, toutes les Lois de la FIFA s'appliquent.

## **15. PROCÉDURE D'INSCRIPTION DES ÉQUIPES**

Les documents suivants doivent être téléversés sur la plateforme GotSport **AVANT le 1<sup>er</sup> juillet 2026** :

- Permis de voyage pour les équipes de l'extérieur de l'ARS Rive-Sud
- Liste de joueurs et du personnel d'équipe avec photos
- Formulaire de permis d'essai, au besoin

Après le 1<sup>er</sup> juillet 2026, l'alignement des joueurs **ne peut pas** être modifié.

Afin d'assurer un bon départ au tournoi, nous demandons aux gérants d'équipe d'imprimer les documents suivants :

- Cartes de match (disponibles dans GotSport une fois l'horaire finalisé)

Toutes les équipes doivent se présenter au superviseur de terrain 30 minutes avant le début de leur premier match pour la vérification sur le terrain.

L'alignement des joueurs sera vérifié par le superviseur de terrain lors de cette première vérification. Un superviseur peut également vérifier l'alignement des joueurs à tout moment pendant le tournoi.