



RÈGLEMENTS DU TOURNOI

40^e ÉDITION DU CHALLENGE ESTIVALE DE BROSSARD

1, 2 et 3 août 2025

Le tournoi se déroule conformément aux lois du jeu de la FIFA et conformément aux règles publiées par Soccer Québec et l'Association Régionale de Soccer de la Rive-Sud.

1. COMITÉ D'ORGANISATION

Le comité d'organisation du tournoi est responsable de toutes les questions relatives à l'organisation et au déroulement de ce tournoi. En ce qui concerne toute question relative à l'interprétation de ces règles et procédures (autres que les questions qui relèvent exclusivement de la compétence du comité de discipline du tournoi) ou pour toute question non spécifiquement abordée par ces règles et procédures, le comité d'organisation du tournoi considère que les règlements sont finales. Le comité d'organisation du tournoi, l'ARS Rive-Sud et Soccer Québec ne peuvent être tenus responsables des vols, pertes ou accidents qui peuvent survenir.

2. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS – FORMAT DE JEU – LISTE DES JOUEURS – DURÉE ET NOMBRE DE MATCHS

	7v7	9v9	11v11
Catégories <i>Division 1 et 2 - Régional, T1 et T2</i>	U9 (2016) U10 (2015)	U11 (2014) U12 (2013)	U13 (2012) U14 (2011) U15 (2010) U16 (2009) U17 (2008) U18 (2007)
Format de jeu	6 + 1	8 + 1	10 + 1
Nombre maximum de joueurs sur la feuille de match*	15	18	18
Nombre minimum de joueurs pour jouer	5	6	7
Nombre maximum de staff technique	3 + 1 thérapeute	3 + 1 thérapeute	3 + 1 thérapeute
Nombre de matchs**	3		
Durée des matchs***	2 x 25 minutes		2 x 25 minutes

* Il est possible d'avoir plus de joueurs sur la liste de joueurs qui est fourni à l'inscription.

** Certaines équipes peuvent jouer 4 matchs pour répondre aux besoins de leur division.

*** Dans n'importe quel match, une différence de six (6) buts met automatiquement fin au match.

Tous les joueurs d'une équipe doivent répondre aux exigences d'âge et de date de naissance du groupe d'âge pour lequel 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, les joueurs plus âgés que le niveau du groupe d'âge ne seront autorisés à jouer dans ce groupe d'âge. Les équipes qui enfreignent cette règle seront expulsées de tout autre tournoi, leurs frais d'inscription seront confisqués et cette infraction sera signalée à Soccer Québec, qui peut exercer son autorité pour imposer des mesures disciplinaires supplémentaires à l'encontre de l'équipe fautive. **Un joueur peut jouer dans un niveau supérieur (être surclassé) mais du même niveau. Par exemple, un joueur en U11MD1 peut jouer en U12MD1, mais ne peut pas jouer en U12MD2.**

IMPORTANT - Processus de vérification au premier match: Voir point numéro 15.

Tous les matchs se dérouleront en 2 demies de 25 mins et une mi-temps de 5 minutes. La durée de chaque match par catégorie est indiquée dans le tableau ci-dessus. **Veillez noter qu'aucun temps supplémentaire ne sera ajouté aux matchs en cas de blessure.** L'arbitre est le seul chronométrateur du match.

3. ASSURANCE/RESPONSABILITÉ CIVILE

AS Brossard fournira du personnel médical qualifié sur les différents sites principaux aux joueurs. Il se peut qu'il y a aura des frais à déboursier pour un "taping" ou autres. Cependant, le comité organisateur et le club hôte ne seront pas tenus responsables des blessures subies par tout participant au tournoi sur ou hors des terrains. Toutes les équipes doivent détenir et fournir une preuve d'assurance responsabilité civile pour blessures corporelles lors de leur participation à l'événement.

4. JOUEURS INVITÉS

Toutes les équipes participantes DOIVENT être inscrites auprès de leur association provinciale. Toutes les équipes de l'extérieur de l'ARS Rive-Sud doivent présenter un permis de voyage autorisé par leur association dirigeante. Les équipes participantes doivent soumettre une liste officielle de joueurs de l'équipe approuvée par leur région ou équivalent avant le début du tournoi (voir le point 15).

Toute équipe peut aligner une maximum de 5 joueurs provenant d'un autre club qui jouent dans la même catégorie de compétition ou inférieure. Tout joueur doit respecter l'âge maximum de la catégorie dans laquelle son équipe est inscrite. Si les joueurs invités ne figurent pas sur la liste officielle de joueurs de l'équipe présentée lors de l'inscription au tournoi, les documents suivants sont donc requis pour ces joueurs :

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

Les joueurs sans documentation appropriée ne seront pas autorisés à jouer.

5. DIVISIONS

Le tournoi sera de deux divisions. Toutes les catégories d'âge ne seront pas inclus dans ces deux divisions. Cela dépendrait du nombre d'inscriptions par catégorie.

- LDIR (Ontario: Régional, T1 ou équivalent)
- LR (Ontario: Compétitif "T2" ou équivalent)

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

Le comité d'organisation du tournoi se réserve le droit d'accepter ou de refuser la demande d'inscription de toute équipe pour participer au tournoi. En fonction du nombre d'inscriptions reçues pour un groupe d'âge ou une division en particulier, le comité d'organisation du tournoi peut décider de combiner les groupes d'âge et/ou les divisions. Le comité d'organisation du tournoi peut également placer des équipes individuelles dans des groupes d'âge ou des divisions compétitives appropriées afin d'offrir un événement équitable et compétitif. Dans tous ces cas, les équipes seront contactées avant d'effectuer le changement.

6. CLASSEMENT DU TOURNOI

Les rondes de qualification sont jouées sous la forme de tournoi à la ronde, « Round Robin », à l'intérieur des différents groupes d'une catégorie donnée. Si les groupes n'ont pas le même nombre d'équipes, alors des matchs intergroupes peuvent être joués.

Le classement des équipes sera établi par points attribués comme suit :

- Victoire: Trois (3) points
- Égalité: Un (1) point
- Défaite: Zéro (0) point
- Forfait: Moins un (-1) point

Procédure de bris d'égalité

Si à la fin des matchs des groupes, il y a égalité, le classement des équipes sera déterminé selon les critères ordonnés suivants :

1. Le plus grand nombre de points en considérant uniquement les matchs entre les équipes à égalité
2. La plus grande différence de buts en considérant uniquement les matchs entre les équipes à égalité
3. La plus grande différence de buts de tous les matchs
4. Le plus petit nombre de buts encaissés de tous les matchs
5. Le plus grand nombre de buts marqués de tous les matchs
6. Tirs au but - 3 tirs

Si plus de deux équipes sont à égalité après le tournoi à la ronde, les procédures de bris d'égalité ci-dessus seront respectées dans l'ordre, et sans interruption jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule équipe. Si, par exemple, trois équipes sont à égalité et que le critère 3 élimine l'une des trois équipes, le processus ne recommence pas au critère 1 mais continue jusqu'au critère 4, etc., jusqu'à ce que l'équipe suivante soit éliminée.

En cas de bris d'égalité lors d'un match à la ronde pour les divisions à 7 équipes afin de déterminer l'horaire du troisième match, le premier critère (1) ne s'applique pas.

Ronde éliminatoire

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

- Catégorie à 1 groupe: Les deux premières équipes s'affrontent en finale (position 1 vs position 2), donc pas de demi-finale.
- Catégorie à 2 groupes: Les premières équipes de chaque groupe s'affrontent en demi-finales (Groupe A - Position 1 vs Groupe B - Position 1).
- Catégorie à 3 groupes: L'équipe qui a le plus de points de chaque groupe et LA MEILLEURE 2e PLACE DE TOUS LES TROIS (3) GROUPES en termes de points se rendent en demi-finale.

	Groupe A	Groupe B	Groupe C	Équipes qualifiées
1	Équipe 1A	Équipe 1B	Équipe 1C	Équipe 1A
2	Équipe 2A (5 pts)	Équipe 2B (8 pts)	Équipe 2C (12 pts)	Équipe 1B
3	Équipe 3	Équipe 3	Équipe 3	Équipe 1C
4	Équipe 4	Équipe 4	Équipe 4	Équipe 2C

Si un match de demi-finale se termine avec un résultat nul, il y a une fusillade immédiatement après le match. Trois tirs de chaque côté jusqu'à ce qui ait un gagnant

En cas de finale, il y a deux (2) prolongations de 5 minutes chacune. La "règle du but en or" ne s'applique pas, ce qui signifie que la prolongation doit être jouée dans son intégralité. Si, à la fin de la prolongation, l'égalité persiste, le vainqueur est déterminé par une séance de tirs au but - Trois tirs de chaque côté jusqu'à ce qui ait un gagnant

7. FORFAIT

Toutes les équipes doivent se présenter sur le terrain de jeu 30 minutes avant le début du match. De plus, une équipe qui ne se présente pas à un match pourrait perdre le match et même être disqualifiée du tournoi. Tous ces incidents seront signalés au comité d'organisation dont la décision sera définitive.

Si une équipe n'est pas en mesure d'aligner le nombre minimum de joueurs pour jouer dix (10) minutes après le début du match, le match sera déclaré forfait et le match sera enregistré comme une victoire 3-0 pour l'équipe adverse.

Une équipe qui ne se présente pas, sans raison valable, se verra infliger une amende de \$100,00 qui devra être payée à l'Association de Soccer de Brossard dans les trente (30) jours. Dans le cas où l'amende n'est pas payée, l'association régionale de la Rive-Sud et Soccer Québec seront informés de la performance de l'équipe et des mesures disciplinaires appropriées seront prises.

Le fait de ne pas se présenter, sans raison valable, peut également entraîner l'expulsion de l'équipe ou des équipes du reste du tournoi et le remboursement des frais d'inscription de l'équipe ou des équipes ne sera pas fait. Dans ces cas, le comité de discipline du tournoi sera le seul juge pour décider si l'équipe ou les équipes doivent être expulsées du reste du tournoi.

8. RÈGLES DU JEU

Les matchs se déroulent conformément aux lois du jeu de la FIFA et aux règles publiées par Soccer Québec et l'ARS Rive-Sud.

8.1 Équipement

- Taille du ballon
 - U9-U13: Grandeur 4
 - U14-U18: Grandeur 5
- Chaussure et protège-tibias
 - Tous les joueurs doivent porter des chaussures conformes aux exigences de la FIFA (Loi 4). Les protège-tibias sont obligatoires.

- Maillot
 - Joueur: Chaque équipe doit avoir deux jeux de maillots de couleurs différentes. En cas de conflit de couleurs de maillot, l'équipe visiteur figurant sur l'horaire devra changer, ou porter des dossards. Les équipes doivent fournir leur propre 2e maillot ou dossard.
 - Gardien de but: Le maillot du gardien de but doit être distinct de ceux de son équipe, de l'équipe adverse et de l'arbitre.
- Lunettes
 - Seules les lunettes de sport sont acceptées et seulement si elles ne représentent aucun danger tant pour le joueur qui les portent que pour les autres joueurs (lunettes de sport en plastique ou de protection (style construction ou squash). Le port de lunettes de vue ordinaires est interdit pendant les matchs. Des lunettes composées de matériaux tels que le métal ou la vitre ne sont pas acceptées.

8.2 Touches, coup francs, coup de pied de but et coups de pied de coin

La loi sur les coups francs de la FIFA (Loi 13) s'applique à tous les matchs à l'exception des modifications suivantes pour le soccer à 7;

Soccer à 7

- a) Tous les coups francs sont directs.
- b) Tous les coups francs qui au soccer à 11 sont indirects et contre la défensive à l'intérieur de la surface de réparation, sont exécutés du point le plus proche de l'infraction mais à l'extérieur de la zone de réparation et ce coup franc est direct.
- c) Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 6 mètres.

Rentrées de touche

Soccer à 7

Les rentrées de touche se font par une passe au sol avec les pieds ou par une conduite de balle. En cas d'infraction, rentrée de touche pour l'équipe adverse. Distance à respecter par l'adversaire de 2 mètres.

Coup de pied de but

Soccer à 7

Dans les catégories U-9 et U-10 uniquement, l'équipe adverse doit se placer à une distance représentant 1/3 de la moitié du terrain ou au plus près 5 mètres avant la ligne médiane du terrain. L'équipe peut avancer davantage uniquement à partir du moment où le gardien de but a touché le ballon pour effectuer le coup de pied de but. Seuls les gardiens de but peuvent remettre le ballon en jeu sur coup de pied de but.

Soccer à 9

Dans les catégories U-11 et U-12 uniquement, soccer à 9, les coups de pied de but seront effectués à partir de la ligne horizontale qui délimite la surface de réparation, communément appelée ligne de 16 mètres. Le ballon pourra être placé n'importe où sur la ligne horizontale de la surface de réparation. L'équipe adverse doit se placer au plus près 10 mètres avant la ligne médiane du terrain. L'équipe peut avancer davantage uniquement à partir du moment où le gardien de but a touché le ballon pour effectuer le coup de pied de but. Sanction : si les joueurs avancent au-delà du 10 mètres avant que le gardien de but ait touché le ballon pour le remettre

en jeu le coup de pied sera repris. Si ceci se répète, l'arbitre accordera un avertissement à l'équipe fautive.

a. Dégagement des gardiens

Dans les catégories U-9 à U-12 seulement, les gardiens en possession du ballon avec les mains dans leur surface de réparation ne pourront pas dégager le ballon directement en volée. La remise en jeu pourra se faire avec les mains, avec une passe au pied ou avec un dégagement au sol, après avoir déposé le ballon. Sanction : si le gardien dégage le ballon en volée, l'arbitre sifflera l'arrêt du jeu et remettra le ballon au gardien en balle à terre dans sa surface, pour une reprise.

Pour les coups de pied de coin en soccer à 7, la distance à respecter par l'adversaire est de 6 mètres et ils peuvent aussi se faire par conduite de balle.

8.3 Hors-jeu

- U9-U10: Pas de hors-jeu
- U11-U18: La règle du hors-jeu de la FIFA (Loi 11) s'applique à tous les matchs.

8.4 Substitutions

Le nombre de substitutions est illimité. Elles sont permises dans les situations suivantes, après avoir avisé l'arbitre et obtenu l'autorisation de l'arbitre : lors d'un coup de pied de but, lorsqu'un but est marqué, à la mi-temps, lors du remplacement d'un joueur blessé, lors des rentrées de touche de son équipe. À noter que si une équipe fait une substitution, l'autre équipe peut aussi en faire à ce moment.

8.5 Joueurs blessés

En cas de blessure, le remplacement ne sera autorisé que pour le joueur blessé. Un joueur qui saigne doit quitter le terrain pour se faire soigner et ne sera pas autorisé à reprendre le jeu tant que l'arbitre et le personnel médical n'auront pas vérifié que la zone du corps (autre que l'intérieur du nez ou de la bouche) dont le joueur saignait a été correctement couverte et que le saignement a cessé. Dans le cas d'un saignement de nez ou d'une blessure interne de la bouche, il suffira à l'arbitre et au personnel médical de vérifier que le saignement a cessé pour que le joueur soit autorisé à revenir sur le terrain.

8.6 Espace technique et spectateurs

Lors d'un match, les joueurs sur le banc doivent rester assis à tout moment, sauf lors d'un échauffement. La même règle s'applique aux entraîneurs. Seul un (1) entraîneur à la fois peut être debout et donner des instructions.

- Espace technique: Les équipes (joueurs, entraîneurs, gérants et physio) prendront position du côté des joueurs sur le terrain. Il ne doit pas y avoir plus de quatre officiels d'équipe autorisés du côté des joueurs sur le terrain (ex. : entraîneur, entraîneur adjoint, gérant et physio). Un entraîneur certifié doit être présent à chaque match. Les équipes doivent limiter leurs déplacements dans une zone technique le long de la ligne de touche.

- Spectateurs: Toute personne présente à un match, dont elle y participe ou non, et qui gêne le bon déroulement de celui-ci, sera exclue du terrain par l'arbitre ou par toute personne responsable du tournoi. Chaque équipe est responsable du comportement de ses spectateurs. L'arbitre POURRA ARRÊTER LE MATCH si des partisans, entraîneurs ou joueurs pénètrent sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre. L'équipe en faute peut perdre le match par forfait et peut être disqualifiée pour le reste du tournoi. Le Comité organisateur se réserve le droit d'expulser du tournoi toute équipe dont le comportement est indésirable et/ou antisportif.

9. ARBITRE ET ARBITRES ASSISTANTS

Un arbitre central sera désigné par l'Association de Soccer Brossard pour tous les matchs. Son autorité commence à s'exercer dès qu'il pénètre sur le terrain de jeu. Les arbitres assistants seront désignés que pour les matchs de U11 à U18.

10. MÉTÉO

En raison de la possibilité que des orages violents se produisent pendant le tournoi, il est nécessaire que toutes les équipes présentes comprennent les procédures à suivre :

- Seuls l'arbitre, l'arbitre principal ou le comité du tournoi sont autorisés à suspendre, reporter ou annuler un match.
- Le match (et le pointage) sera officiel seulement après
 - Une demie (½: 25 minutes) et 10 minutes = Total de 35 minutes doivent être joués.
- En cas de conditions pouvant être dangereuses pour les joueurs et les spectateurs, l'arbitre ou le comité d'organisation du tournoi suspend le jeu jusqu'à ce que les conditions permettent une continuation sécuritaire du calendrier.
- Les entraîneurs et leurs équipes doivent se présenter à un officiel du tournoi à proximité de leur terrain de jeu une demi-heure avant l'heure prévue du match, quelles que soient les conditions météorologiques, ou ils perdent le match.

11. PRIX

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

12. RAPPORT DES MATCHS

Un responsable de terrain s'assurera que chaque équipe a soumis une feuille de match du tournoi à l'arbitre avant le début du match. Elle doit être signée par l'entraîneur ou le gérant de l'équipe avant d'être soumise. Cela devient le rapport de match. Le rapport de match restera avec l'arbitre dès le début du match et sera renvoyé au responsable de terrain à la fin du match par l'arbitre. L'arbitre enregistre les buts marqués pendant le temps réglementaire et pendant toute séance de tirs au but et indique tous les avertissements et expulsions sur le rapport de match. L'arbitre vérifie l'exactitude du rapport de match en le signant à la fin du match.

13. DISCIPLINE

- Protêt: AUCUN PROTÊT N'EST ACCEPTÉ.
- Carton jaune: Si un joueur ou un membre du staff technique reçoit 3 avertissements au cours de la ronde de qualification, il sera suspendu pour le match suivant son dernier carton jaune.
- Carton rouge: Le joueur/joueuse ou un membre du staff technique qui est expulsé par l'arbitre lors d'un match sont suspendus automatiquement pour le match suivant et peuvent être bannis du tournoi par le Comité.
- Les joueurs et/ou entraîneurs peuvent être bannis par le comité du tournoi en cas de problème grave.

14. ANNULATION DU TOURNOI

L'Association de Soccer Brossard, le comité organisateur, le comité de discipline du tournoi et l'ARS Rive-Sud ne seront pas responsables des dépenses engagées par une équipe ou une personne si le tournoi est annulé en tout ou en partie.

Si le tournoi est annulé dans son intégralité, le tournoi remboursera les frais d'inscription payés par chaque équipe. Les équipes qui se retirent de leur propre chef du tournoi après le 1^{er} juillet 2025 ne bénéficieront pas d'un remboursement.

Sauf indication contraire dans ces règles, toutes les lois de la FIFA s'appliquent.

15. PROCÉDURE D'INSCRIPTION DES ÉQUIPES

1. Les documents à soumettre à travers la plateforme GotSport **AVANT LE DIMANCHE 13 JUILLET**

- Permis de voyage pour les équipes hors de l'ARS Rive-Sud
- Liste de joueurs/staff technique avec photo
- Formulaire de permis d'essai, si besoin

Après la date du **Dimanche le 13 juillet**, la liste de joueurs ne peut pas être modifiée.

Afin de bien débiter le tournoi, nous demandons aux gérants des équipes de bien vouloir imprimer les documents suivants:

- Passeport "Member Pass" des joueurs/staff technique provenant de GotSport
- Liste des joueurs/joueuses et staff technique avec photos



Toutes les équipes doivent se présenter au responsable de terrain pour vérification sur le terrain de jeu 30 minutes avant le début de leur premier match. La liste des joueurs sera vérifiée lors de la vérification de l'équipe au premier match par le responsable du terrain. Il se peut qu'un responsable vérifie la liste des joueurs durant le tournoi.