2026

Règlements

Défi hivernal Beauport – 3e édition

Vers l'Excellence

1. Règlements administratifs

Le comité organisateur est responsable de l'organisation du tournoi. La vérification des équipes se fera à l'endroit désigné par le comité organisateur. Toutes les décisions du comité concernant l'interprétation de ses règlements seront finales et sans appel. Tout cas non prévu dans les présents règlements sera réglé par le comité organisateur.

2. Enregistrement des joueurs et des équipes

2.1 Enregistrement avant le premier match

Le gérant devra :

- ✓ Se présenter **une heure (60 minutes) avant le début de leur premier match.** L'enregistrement se fera au site de compétition du premier match.
- ✓ Remettre les feuilles de matchs déjà imprimées.
- ✓ Fournir une liste des joueurs de l'équipe imprimée directement de Spordle (aucun ajout à la main ne sera accepté).
- ✓ Présenter la photo passeport de tous les joueurs et le personnel de l'équipe lors de la vérification du premier match.

2.2 Liste des joueurs

Chaque équipe devra transmettre, avant le début de la compétition, une liste des joueurs et personnel d'équipe participants de Spordle signé par un membre de la direction de son club.

2.3 Nombre de joueurs

Une équipe pourra inscrire un maximum de 18 joueurs sur la feuille de match pour toute la durée du tournoi.

- Il y a 7 joueurs sur le terrain (incluant le gardien). Le minimum de joueurs requis pour jouer est de 5 (incluant le gardien)

2.4 Permis de voyage

Un permis de voyage émis par l'association régionale ou la fédération de l'équipe doit être fourni par toute équipe provenant de l'extérieur du territoire couvert par l'ARSQ.

3. Catégories et classe de compétitions

3.1 Catégories

3.1.1 Les différentes catégories sont :

U-09	2016	**U-12**	2013
U-10	2015	**U-13**	2012
U-11	2014	**U-14**	2011

3.1.2 Composition des équipes

- Une équipe féminine est composée uniquement de joueuses de sexe féminin.
- Si une équipe féminine est classée dans la catégorie masculine, elle peut aligner 2 à 3 joueurs de sexe masculin dans la composition de son équipe.
- Une équipe masculine peut aligner des joueuses.

3.1.3 Surclassement d'une équipe

Si le comité du tournoi l'autorise, une équipe présentant son alignement habituel peut décider de s'inscrire dans une catégorie d'âge supérieure.

3.1.4 Sélections de joueurs

Les sélections de joueurs provenant d'un même club et d'une même classe sont autorisées.

3.2 Personnes autorisées dans la zone technique

Un maximum de 18 joueurs habillés et physiquement aptes à jouer est autorisé dans la zone technique.

Un maximum de trois (3) membres du personnel d'équipe est autorisé en tout temps dans la zone technique et chacun d'eux doit obligatoirement posséder une carte d'affiliation valide.

3.3 Comportement en match

Tous les substituts et les membres du personnel d'équipes devront rester assis sur le banc de l'équipe ou à une distance maximale d'un (1) mètre du banc.

4. Équipement

4.1 Ballon de match

Les matchs des catégories U-09 à U-13 seront joués avec des ballons #4. Les matchs des catégories U-14 seront joués avec des ballons #5.

4.2 Numéro de chandail

Tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent et visible apposé dans le dos du chandail. Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match.

4.3 Tenue des joueurs et du gardien de but

L'uniforme complet est constitué d'un gilet, de culottes courtes et de bas. L'uniforme (bas, short, chandail) doit être identique pour chaque joueur sauf le chandail du gardien de but qui doit être différent de son équipe et de celui des adversaires. Tout joueur qui n'a pas son équipement en ordre sera exclu du terrain pour mettre son équipement en ordre et il ne pourra revenir qu'après s'être présenté à l'arbitre pour vérification lors d'un arrêt du jeu. En cas de récidive, le joueur recevra un avertissement.

Aucun bijou ne sera toléré.

4.4 Protège-tibias

Le port des protège-tibias est obligatoire pour tous les joueurs. Ils doivent être portés sous les bas.

4.5 Couleurs identiques

Lors d'un match, les gilets des équipes doivent être de couleur suffisamment différente pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs, l'équipe visiteur doit changer de gilet ou porter des dossards.

4.6 Port de lunettes

Un joueur peut donc :

1) Jouer sans ses lunettes ;
2) Jouer avec des lunettes sportives ;
3) Jouer avec une lunette du type racquetball (qui recouvre la lunette du joueur et qu'il s'attache) ;
4) Présenter une lettre avec le nom du joueur de la part de votre optométriste qui confirme que vos lunettes ne sont pas en verre ou en métal.

Cette lettre devra être présentée à TOUS LES MATCHS. Un joueur qui ne respecte pas l'une des 4 options énoncées ci-haut, ne pourra jouer avec ses lunettes de tous les jours.

5. Déroulement des parties

5.1 Avant le match

À tous les matchs, les joueurs et les entraîneurs doivent être présents au moins 30 minutes avant leur match au vestiaire pour la vérification. Le responsable de l'équipe devra fournir la feuille de match et la vérification des joueurs et entraîneurs s'effectuera par les surveillants de plateaux.

Tous les joueurs incluant le personnel de l'équipe devront montrer leur bracelet pour pouvoir participer au match.

5.2 Durée des parties

Les parties auront la durée d'une période de **35 minutes** pour toutes les catégories. Un match est considéré terminé dès le moment où il y aura une différence de sept buts entre les deux équipes.

Aucune période de réchauffement n'est prévue sur le terrain avant le match.

Lorsque le match est terminé, veuillez quitter la surface de jeu le plus rapidement possible.

5.3 Coup d'envoi

L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide quel but elle va attaquer. L'autre équipe procède au coup d'envoi. Un but peut être marqué directement sur un coup d'envoi.

5.4 Coup franc

En soccer à 7 seulement, tous les coups francs prévus comme sanction sont directs. Si le ballon touche le plafond, un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse au point où le ballon a touché le plafond (filet).

Dans le cas de la zone de gardien de but, le tir sera repris à l'extérieur de la zone au point le plus près où le ballon a touché le plafond (filet). Lors d'un coup franc, le mur devra se placer à au moins à 5 mètres du ballon.

5.5 Fautes et incorrections

La loi 12 s'applique telle quelle selon les lois du Jeu. Les tacles réglementaires sont autorisés.

5.6 Coup de pied de réparation

Le coup de pied de réparation sera tiré d'un point situé à 7 mètres, face au but. Tous les autres joueurs devront se tenir derrière le ballon au moins à 3 mètres (en arrière d'une ligne parallèle à la ligne de but) exception faite du joueur tirant le « penalty » et le gardien de but.

5.7 Rentrée de touche

La rentrée de touche s'effectue avec les mains selon la loi #15 de la FIFA.

Un but ne peut pas être marqué directement sur rentrée de touche.

5.8 Coup de pied de coin

Si le ballon sort derrière les buts après avoir été touché par un joueur de l'équipe défensive, le ballon sera remis en jeu par un coup de pied de coin. La distance à respecter par les joueurs adverses au moment de la frappe est de 5 mètres.

5.9 Coup de pied de but

Le gardien peut placer le ballon à l'intérieur de la surface de réparation et la distance à respecter par les joueurs adverses est de 5 mètres. Il est possible de marque un but directement sur un coup de pied de but.

5.10 Gardien de but

Le gardien pourra effectuer ses dégagements de la main ou du pied. Son dégagement pourra être dégagé au-delà de sa propre moitié de terrain. La règle des 6 secondes est en vigueur durant le tournoi. Le gardien ne peut pas toucher le ballon des mains sur une passe d'un coéquipier.

5.11 Arrêt d'un match avant la fin

Pour être considéré valide un match doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75 %) du temps normal.

Dès que l'écart entre les deux équipes est égal à sept (7) buts, le match est terminé.

5.12 Substitution

Les substitutions sont illimitées et se font à la volée durant le jeu ou lors d'un arrêt de jeu. Toutefois, le joueur rentrant doit attendre que le joueur à remplacer soit à un (1) mètre de la ligue de touche avant de pénétrer sur le terrain.

Pour toute infraction à ce règlement, l'arbitre peut accorder à l'adversaire un coup franc direct à l'endroit où la substitution illégale a été commise. L'arbitre peut sanctionner cette faute par un carton au joueur fautif.

5.13 Rondes préliminaires

Il n'y a pas de prolongation lors des matchs des rondes préliminaires.

5.14 Prolongation

Dans les rondes éliminatoires (demi-finale ou finale), si les deux équipes sont à égalité après le temps réglementaire, une prolongation de 1 x 5 minutes sera jouée. Le premier but marqué met fin au match.

Si les deux équipes sont toujours à égalité après la prolongation :

- Trois tirs de pénalités seront effectués alternativement par chaque équipe par trois joueurs présents sur le terrain à l'issue du match. L'arbitre désignera par tirage au sort l'équipe qui sera la première à tirer.
- Si l'égalité subsiste après ces trois tirs, les joueurs sur le terrain tireront de façon alternative jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage avec un nombre de tirs égaux. Tous les joueurs (présents sur le terrain à la fin du match) doivent tirer avant qu'un joueur puisse tirer une 2e fois.

5.15 Modification au calendrier

Le comité organisateur se réserve le droit de modifier le calendrier des matchs pour toute raison jugée valable. Les équipes seront informées le plus tôt possible.

5.16 Durée des matchs des rondes éliminatoires

Les matchs des rondes éliminatoires auront une durée de 35 minutes pour toutes les catégories.

5.17 Nombre minimum de joueurs dans un match

En tout temps, durant un match, les équipes doivent présenter un minimum de 5 joueurs requis et au moins un membre du personnel d'équipe pour l'heure prévue du début du match. Une équipe ne pouvant présenter le minimum de joueurs et membre du personnel d'équipe requis perd le match par forfait.

Retard des équipes

Aucun délai n'est accordé. Une équipe ne pouvant présenter le minimum de joueurs et membre du personnel d'équipe requis perd le match par forfait.

5.18 Cas de force majeure

Pour une raison majeure, si une équipe ne peut présenter le nombre de joueurs requis à l'heure prévue, le comité organisateur analysera si la partie peut être reprise.

5.19 Forfait

Une équipe ne pouvant plus présenter le nombre de joueurs minimum (voir article 7.9), 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. Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait de match comme sanction à une irrégularité, se verra retirer ses buts marqués. L'équipe déclarée gagnante bénéficie du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle a marqués.

6. Classement

6.1 Attribution des points

Les points au classement seront attribués selon le système suivant : une victoire vaut trois (3) points, une nulle vaut un (1) point, une défaite vaut zéro (0) point et un forfait vaut (-1) point.

6.2 Départage des équipes en cas égalité

Si **deux (2) équipes** sont à égalité au classement à la fin des rondes préliminaires, elles seront départagées de la façon suivante :

a) Le résultat obtenu à partir des matchs entre les deux équipes ;
b) La plus grande différence entre les buts marqués et buts concédés de tous les matchs ;
c) Le plus grand nombre de victoires ;
d) L'équipe ayant accordé le moins de buts contre ;
e) L'équipe ayant marqué le plus de buts pour ;
f) Plus petit cumul de cartons rouges ;
g) Plus petit cumul de cartons jaunes ;
h) Séance de tirs au but. **

Si une équipe déclare forfait pendant le tournoi, le résultat de ce match sera calculé en comptabilisant un résultat de 3-0.

Si **trois (3) équipes** sont à égalité de points, le classement est établi de la façon suivante :

a) La plus grande différence entre les buts marqués et buts concédés de tous les matchs ;
b) Le plus grand nombre de points dans les matchs opposant les trois équipes concernées ;
c) La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés dans les matchs opposant des trois équipes concernées.
d) Le plus grand nombre de victoires ;
e) L'équipe ayant accordé le moins de buts contre ;
f) L'équipe ayant marqué le plus de buts pour ;
g) Plus petit cumul de cartons rouges ;
h) Plus petit cumul de cartons jaunes ;
i) Séance de tirs au but. **

Si une équipe déclare forfait pendant le tournoi, le résultat de ce match sera calculé en comptabilisant un résultat de 3-0.

* En cas de triple égalité : Si un critère permet de séparer les trois équipes, le classement est alors établi. Si l'égalité persiste entre deux équipes, le processus sera recommencé avec la procédure de

départage à deux équipes.

***** La séance de tir au but sera faite à l'heure prévue des rondes éliminatoires.***

7. Interruptions

7.1 Interruption d'une partie
Pendant le match, l'arbitre ou le propriétaire du terrain sont les seuls à pouvoir interrompre ou arrêter la partie. Le match en question peut être continué plus tard, repris, déplacé ou annulé par le comité organisateur.

7.2 Interruption des finales
Réservé

8. Les arbitres

8.1 Autorité
L'arbitre désigné pour une partie possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement de celle-ci. Son autorité débute au moment où il pénètre l'enceinte de jeu et se termine au moment où il la quitte.

8.2 Protection des officiels
Toutes les équipes ont la responsabilité d'assurer la protection des officiels présents à un match.

9. Discipline

9.1 Comportement des joueurs, entraîneurs et gérants
En tout temps, les joueurs, les entraîneurs et les gérants doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par un arbitre sous forme d'expulsion ou par le comité organisateur du tournoi.

9.2 Conduite des spectateurs et des membres des équipes
Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des personnes fautives.

9.3 Comportement des membres de l'équipe
Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, durant et après chaque partie.

9.4 Esprit antisportif
Une équipe ne peut, en aucune circonstance et sous aucun motif, se retirer de l'aire de jeu ou entraver le bon déroulement d'une partie pour quelques motifs que ce soient sous peine de sanction.

9.5 Propos hostile
Toute personne qui tient des propos hostiles, racistes ou diffamatoires ou qui fait preuve d'insubordination envers un joueur, un entraîneur, un arbitre ou le comité organisateur du tournoi peut être sanctionné par un arbitre sous forme d'expulsion ou par le comité organisateur du tournoi.

9.6 Responsabilité des clubs
Les clubs sont responsables des bris ou actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur club.

9.7 Joueur ou entraineur non inscrit sur la feuille de match
Une équipe qui fait jouer un joueur ou un entraîneur dont le nom ne figure pas sur la feuille de match ou qui utilise un membre inéligible à cause d'une suspension perd le match par forfait. Des mesures

disciplinaires pourront suivre contre le membre.

9.8 Joueur ou entraîneur non éligible
Si une équipe fait participer un joueur ou un entraîneur inéligible, l'équipe perd le match par forfait. Des mesures disciplinaires pourront suivre.

9.9 Expulsion d'un responsable
Tout entraîneur ou gérant expulsé lors d'un match ne peut, durant le déroulement du match, communiquer par quelques moyens que ce soit avec ses joueurs. Il doit quitter le terrain et n'a pas accès aux vestiaires. Toute infraction doit être rapportée au comité de discipline du tournoi pour action disciplinaire appropriée.

9.10 Sanction aux contrevenants
Des sanctions sévères seront infligées aux joueurs et membres du personnel d'équipes dont la conduite aura été la cause d'incidents ou de troubles avant, pendant ou après la partie. Leur cas pourra être confié au comité de discipline de l'ARSQ ou de leur ARS.

10. Avertissement, expulsion et suspension

10.1 Accumulation de cartons
Un joueur ou membre du personnel d'équipe recevant un troisième (3e) carton jaune ou un premier (1er) carton rouge sera automatiquement suspendu pour un (1) match. Le comité organisateur du tournoi peut alourdir cette sentence selon la gravité de l'infraction. Un joueur ou membre du personnel d'équipe recevant un quatrième (4e) carton jaune ou un deuxième (2e) carton rouge sera suspendu pour le reste du tournoi. Ces suspensions surviennent sans qu'un avis soit nécessaire.

10.2 Deux (2) cartons jaunes
Tout joueur qui est expulsé d'un match à la suite de deux (2) avertissements se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe. S'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements dans une rencontre subséquente, il se voit automatiquement suspendu pour le reste du tournoi. Ces suspensions surviennent sans qu'un avis soit nécessaire.

10.3 Personne expulsée
Un joueur ou un membre du personnel d'équipe expulsé doit quitter immédiatement l'enceinte du match (le terrain ainsi que les surfaces techniques) et le périmètre (Désigne tant que la personne expulsée est à vue d'œil de toute personne prenant part à la partie : arbitre, joueurs, personnel d'entraîneur ainsi que les spectateurs). Il ne peut retourner sur le terrain, ni parler à l'arbitre, ni récupérer ses feuilles de match. À défaut de respecter cette exigence, l'équipe pourra perdre le match par forfait.

10.4 Joueur ou entraîneur suspendu
Une équipe utilisant un joueur suspendu par le comité organisateur du tournoi, par son association régionale (ARS) ou sa fédération provinciale ou dont l'un des membres du personnel d'équipe est suspendu par l'une de ces instances, verra ses parties déclarées perdues par forfait sans préavis.

11. Protêt

Aucun protêt ne sera accepté.

12. Récompenses

12.1 Médailles
Des médailles seront remises aux deux équipes finalistes.