



Tournoi de soccer amical des policiers 2022 Règlement officiel

ENREGISTREMENT

Un représentant de l'équipe doit se présenter au bureau d'enregistrement avec une copie du bordereau d'enregistrement des joueurs **une heure avant le début de leur première partie**, sans quoi un point de pénalité pourrait être retranché à leur pointage.

ÉQUIPES

Les joueurs doivent être membres d'un des corps professionnels suivants :

- Policiers
- Pompiers
- Douaniers
- Ambulanciers
- Agents correctionnels
- Étudiants en techniques policières ou à l'ENPQ

La **carte d'identité professionnelle avec photo** est obligatoire sous peine d'exclusion du tournoi. Le comité se réserve le droit d'effectuer des vérifications aléatoires.

Équipes **mixtes** à **7 joueurs** sur le terrain incluant un gardien de but. Au moins **une femme** présente sur le terrain, **excluant le gardien de but**.

Chaque équipe peut recruter un maximum de **2 joueurs** provenant du personnel civil connexe au métier (par exemple répartiteurs ou employés de soutien technique) et aux membres de leurs familles immédiates : conjoint(e), frère, sœur, fils, fille (18 ans et plus).

**** Il est interdit aux joueurs de jouer pour deux équipes de la même catégorie.**
(à moins d'une autorisation spéciale du Comité organisateur).

**** Tous les joueurs d'une équipe doivent être inscrits sur le bordereau d'enregistrement avant le début du tournoi. Si un joueur non-enregistré joue pour une équipe sans le consentement du comité organisateur, l'équipe subira une défaite par forfait.**

TERRAINS

Format : demi-terrain
Longueur : minimum 45 mètres
Largeur : 25 mètres
Dimension des buts : 5.50 m. X 1.80 m.

ÉQUIPEMENTS

Ballon : grosseur #5
Campons : aucun crampon de métal ne sera accepté.
Protège-tibias : recommandés.

PARTIES

Trois (3) matchs assurés pour la qualification
Parties de 50 minutes : 2 X 25 min.

JEU

Remise en jeu : La distance de **6 mètres** devra être respectée par les joueurs de l'équipe adverse sur toute remise en jeu (coup franc, corner, coup d'envoi, coup de pied de but).

Hors-jeu : La loi de hors-jeu ne s'applique pas.

Rentrée de touche : Une rentrée de touche qui n'est pas effectuée régulièrement sera reprise une seule fois par le même joueur.

Gardien de but : Le gardien de but n'est pas tenu de respecter la règle des quatre (4) pas dans sa surface de réparation.

Tacles : Tous les tacles sont interdits, excepté pour un joueur SEUL qui veut récupérer un ballon. Toute autre forme de tacle sera sanctionnée automatiquement par un **carton jaune**.

CHANGEMENTS

Les changements sont **illimités**.

Ils peuvent être effectués en tout temps tant que le joueur actif sorte du terrain avant que le joueur au banc n'y entre et que la substitution se fasse **à la ligne centrale**.

FAUTES, COUPS FRANCS & TIRS DE PÉNALITÉ

Fautes : sanctionnées par un **coup franc direct**.

Surface de réparation : toutes les fautes commises à l'intérieur de la surface de réparation adverse seront sanctionnées d'un **tir de pénalité**.

Point de tir de pénalité : 7 mètres

POINTAGE

Rondes préliminaires :

Victoire : 3 points;

Nulle : 2 points;

Défaite : 1 point;

Forfait : 0 point et 3 points pour l'équipe gagnante, marque de 2-0

Dans les cas d'une **double égalité** au classement :

1 – Résultat de la rencontre entre les deux équipes en question s'il y a lieu (ne s'applique pas en cas de triple égalité ou plus)

2 - Différence entre buts pour et buts contre (Maximum de 5 buts par match)

3 – Équipe ayant le plus de buts pour;

4 – Équipe ayant le moins de buts contre;

5 – Le moins de cartes rouges;

6 – Le moins de cartes jaunes;

7- Tirs de pénalité.

Rondes demi-finale et finale

S'il y a égalité, 2 demies de 5 minutes à finir;

Si l'égalité persiste, il y aura 5 tirs de pénalité par équipe;

Si l'égalité persiste encore, 1 tir par équipe avec un joueur différent à chaque tir.

DISCIPLINE

2 cartes jaunes : expulsion du match et suspension du prochain match;

1 carte rouge : expulsion du match et suspension du prochain match

3 cartes jaunes cumulées pendant le tournoi : expulsion du tournoi;

1 carte rouge et 1 carte jaune cumulées pendant le tournoi: expulsion du tournoi;

2 cartes rouges : expulsion du tournoi.

Les décisions de l'arbitre et du comité sont sans appel.

En cas de faute majeure, le comité se réserve le droit d'expulser un joueur du tournoi en tout temps.