

LES 11 ET 12 JUIN 2022
AU STADE SAPUTO

RÈGLEMENTS DU TOURNOI



COUPE CENTRAIDE

PRÉSENTÉE PAR **BMO** 



Merci à notre
partenaire

STADE
Saputo



INTRODUCTION



Nous vous invitons à lire attentivement les [règlements](#) qui seront appliqués dans le cadre de la Coupe Centraide 2022. Il est important de transmettre l'information contenue dans le présent document à l'ensemble de vos joueurs.

La Coupe Centraide se veut, dans un premier temps, une façon ludique et rassembleuse d'[amasser des fonds](#) pour [Centraide du Grand Montréal](#) et la [Fondation Impact de Montréal](#) et se veut, dans un deuxième temps, un tournoi de soccer.

Il est donc important de savoir que [les équipes, les joueurs et les partisans sont présents afin de soutenir la réussite des jeunes](#). Nous souhaitons offrir un environnement de jeu sécuritaire et agréable. C'est pour cette raison que cette année, des [règlements et mesures](#) concernant l'esprit sportif sont mis en place afin d'assurer à l'ensemble des participants une expérience unique et positive.

Si vous avez des questions ou des commentaires, avant le tournoi, sur les règlements, il est possible de communiquer avec [Mme Léa Campinos](#) (coupe@centraide-mtl.org ou 514-437-3916). Si vous avez des questions ou des commentaires sur les règlements pendant le tournoi, il faudra les adresser à la [zone de pointage](#) (située au comptoir d'inscription).

NIVEAUX DE COMPÉTITION



Deux niveaux de compétition sont disponibles :

- [Le niveau élite](#)
- [Le niveau récréatif](#)

La différence entre l'élite et le récréatif est simple, elle est définie par le niveau des joueurs de l'équipe et par leur intention de jeu.

Le [tournoi récréatif](#) est constitué d'équipes dévouées au plaisir du jeu. Ces équipes doivent être formées de joueurs avec peu ou sans expérience au soccer compétitif ou qui ont tout simplement une connaissance ou une expérience limitée au soccer en général. Il peut, par exemple, s'agir d'une équipe dont le groupe d'âge est plus élevé que la moyenne ou encore d'une équipe qui souhaite jouer pour le plaisir davantage que pour gagner. Le niveau de jeu du tournoi récréatif se veut donc plus [convivial](#).

Le [tournoi élite](#), est constitué d'équipes ayant une bonne connaissance ou une expérience marquée au soccer en général. Les équipes peuvent, par exemple, être constituées de joueurs qui ont participé à un processus de sélection pour faire partie de l'équipe, de joueurs qui jouent déjà dans des équipes de soccer de haute division ou, tout simplement, de joueurs expérimentés qui ont un bon niveau de jeu. Le niveau de jeu du tournoi élite se veut donc plus [compétitif](#).



En plus des **arbitres** qui seront présents lors des matchs et des **commissaires** choisis par le comité organisateur qui superviseront l'ensemble des matchs, un **bureau de la discipline** sera mis en place. Le bureau de la discipline effectuera un **suivi des cartons attribués** lors des différents matchs et pourra étudier **des plaintes faites par le capitaine d'une équipe à la fin d'un match**.

Rôle du Capitaine - Le capitaine est le responsable de l'équipe pendant le tournoi. Il doit s'assurer que les joueurs connaissent bien les règlements et les appliquent. Il est la personne responsable de communiquer avec l'arbitre et le commissaire pendant un match. Il est aussi responsable de communiquer avec le bureau de la discipline s'il y a lieu.

Afin d'éviter toute confusion, **le capitaine de l'équipe** doit avant le début **d'un match** :

- S'identifier au commissaire
- Valider la conformité de la liste des joueurs
- Valider la conformité des joueurs ayant reçus des cartons (jaunes ou rouges) lors des précédents matchs

Afin d'éviter toute confusion, **le capitaine de l'équipe** doit à la **fin d'un match** :

- Signer la feuille de pointage officielle
- Valider le résultat du match
- Valider les renseignements sur les buteurs (joueur et nombre de but)
- Valider les cartons jaunes et rouges
- Attribuer la note pour le Ballon de l'honneur

En cas de contestation au niveau du pointage, des cartons et des renseignements sur les buteurs, le capitaine est le seul qui peut interagir avec le responsable de la zone de pointage pour demander à valider ou à revoir une feuille de pointage. **Si un capitaine ne se présente pas pour la signature de la feuille, il ne sera pas possible de contester les résultats annoncés.**

Si le capitaine souhaite **porter plainte pour un comportement antisportif observé pendant la rencontre**, il devra l'indiquer sur la feuille de pointage officielle et se présenter au bureau de la discipline dans les **60 minutes** suivant la fin du match. Le bureau de la discipline sera situé dans la zone de pointage au comptoir d'inscription.

Rôle de l'arbitre - L'arbitre a pour mandat d'encadrer le déroulement d'une partie de soccer en appliquant les règlements indiqués dans le présent Guide. Il est responsable de la sécurité des joueurs, du bon déroulement durant la partie et de l'attribution des cartons jaunes et des cartons rouges.

Rôle du commissaire - Le commissaire a pour mandat de trancher en cas de litige entre l'arbitre et les joueurs, de s'assurer du bon déroulement et de la sécurité des joueurs, de noter les buts, les cartons jaunes et les cartons rouges. Il est aussi responsable d'évaluer les équipes en fonction des critères du Ballon de l'honneur. Le commissaire doit aussi s'assurer que le capitaine signe la feuille de pointage officielle.

Bureau de la discipline - Lorsqu'une plainte pour un comportement antisportif est déposée, le bureau de la discipline communiquera avec le capitaine de l'équipe ayant reçu la plainte. Il analysera la situation et les explications des deux parties impliquées. Le bureau de la discipline juge souverainement, après avoir pris connaissance du dossier, de la situation et peut en fonction de la gravité de l'infraction décider de suspendre un joueur pour un match ou de l'expulser pour le tournoi. Le bureau de la discipline est situé dans la zone de pointage.

Zone de pointage - La zone de pointage permet au capitaine de venir poser des questions sur les règlements de la Coupe Centraide. La zone de pointage permet aussi de valider ou contester un résultat affiché sur les écrans de classement.



1. Chaque joueur doit porter un **chandail numéroté**. Les numéros de chandail et la liste complète de tous les joueurs devra être inscrite sur la plateforme Spordle **avant le 1er juin**. **Vous recevrez le lien pour inscrire votre équipe sur Spordle au courant de la semaine du 9 mai**. **Aucun joueur ne peut être ajouté au deuxième jour du tournoi.**
2. Si votre entreprise a des équipes dans chaque catégorie (élite et récréative), les équipes doivent avoir des chandails de couleurs différentes.
3. Les joueurs éligibles au tournoi sont des employés salariés, les sous-contractants et les contractuels. Tous les joueurs doivent être en mesure de le prouver lors de leur inscription grâce à :
 - une carte professionnelle
 - un badge
 - une liste authentifiée par les Ressources humaines
 - tout autre document jugé équivalent

La liste complète des joueurs doit être inscrite sur **la plateforme Spordle, avant le 1er juin** afin de permettre à Centraide de faire les vérifications sur l'éligibilité des joueurs. Tous les joueurs doivent être âgés de 18 ans ou plus. **Aucune exception ne sera faite à ce règlement.**
4. Au **premier jour du tournoi**, veuillez arriver au moins **1 heure avant votre premier match** afin de procéder à votre **inscription**. Au **deuxième jour** du tournoi, nous vous demandons d'être présents **30 minutes avant votre premier match**.
5. Il est interdit pour un joueur de jouer dans plus d'une équipe. Les entreprises ayant plus d'une équipe ne peuvent donc pas avoir des joueurs qui alternent entre les différentes équipes inscrites au tournoi, même si elles sont inscrites dans des niveaux différents (un joueur d'une équipe participant au tournoi élite ne peut donc pas aller jouer dans une équipe du tournoi récréatif et réciproquement).
6. **Chaque équipe doit avoir 2 joueuses sur le terrain** en tout temps pendant le match.
7. Chaque équipe peut avoir un maximum de deux coaches présents durant le tournoi.
8. Sur la surface de jeu, il est défendu d'apporter sac, manteau, bottes, nourriture, gomme à mâcher et boisson (seules les bouteilles d'eau sont permises. Nous encourageons l'utilisation de bouteilles réutilisables - en 2019, 2500 bouteilles en plastique ont ainsi été économisées). **Le terrain naturel sera accessible 5 minutes avant le début d'un match**. Un agent de sécurité sera sur place pour s'assurer que seuls les joueurs aient accès au terrain naturel.
9. Les équipes doivent avoir un total de **7 joueurs** sur le terrain incluant le gardien de but. Le gardien de but doit porter un chandail d'une couleur différente afin qu'il soit facile à distinguer.
10. Pour commencer un match, les équipes doivent compter un minimum de 5 joueurs.
 - Si une équipe à moins de 5 joueurs, elle perd par forfait 3-0.
 - Si une équipe n'a que 5 joueurs en tenue sur le terrain à l'heure du match, le temps commence à être compté. Après 5 minutes, si l'équipe compte toujours 5 joueurs, elle obtient un retard de 1-0. Après 10 minutes, ce retard passe à 2-0. Après 15 minutes, ce retard atteint 3-0.

11. Les débuts de match sont déterminés par l'arbitre en fonction du signal du commissaire.
12. Un joueur doit avoir participé à 2 matchs pour prendre part aux éliminatoires.
13. Les **souliers à crampons métalliques sont interdits sur le terrain**. Les **protège-tibias sont obligatoires** pour les joueurs. Pour le gardien de but, **les protège-tibias et les gants sont obligatoires**.
14. Seules les **lunettes de sport sont autorisées**. Elles doivent être approuvées par l'arbitre avant le premier match.
15. Les pièces métalliques des **prothèses doivent être enveloppées**.
16. Les matchs sont d'une durée de **25 minutes** sans temps d'arrêt. Il n'y a pas de hors-jeu et il n'y a pas de temps mort.
17. Les équipes peuvent avoir jusqu'à **20 joueurs** par match en tenue.
18. **Les changements de joueurs sont illimités** et peuvent être faits en tout temps. Toutefois, les joueurs ne peuvent pas changer d'équipe ou de catégorie.
19. Seules deux personnes qui ne sont pas en tenue peuvent rester dans la zone du banc. **Les enfants et les joueurs suspendus doivent rester avec les spectateurs**.
20. Le ballon doit être joué vers l'avant après le coup d'envoi en milieu de terrain.
21. Les joueurs adverses doivent se trouver à au moins 5 mètres d'un ballon mort.
22. **Il n'y a pas de rentrée de touche par lancer, seulement par botter**. L'entrée s'effectuera avec le ballon au sol (à l'extérieur du terrain) et sera joué au pied (entrée indirecte). Un but ne peut pas être marqué directement lors d'une rentrée de touche.
23. **Tous les coups francs sont directs**, y compris les coups d'envoi.
24. Si un joueur fait délibérément une passe à son gardien, celui-ci ne doit pas toucher le ballon avec ses mains. Si une telle infraction se produit à l'intérieur de la surface de réparation, un coup franc direct sera exécuté à partir du point de réparation. Comme ce n'est pas un penalty, on peut faire le mur **avant** la reprise du jeu par l'arbitre.
25. Un joueur qui reçoit **deux cartons jaunes** au cours d'un même match ou directement **un carton rouge** sera expulsé pour le reste du match sans être remplacé.
 - Un carton rouge attribué à un joueur au banc ne produit pas de désavantage numérique pour son équipe.
 - Un joueur qui a reçu un carton rouge ou deux cartons jaunes dans un même match est suspendu pour le match suivant.
26. Aucune conduite irrespectueuse ne sera tolérée. Tout joueur faisant preuve d'une conduite irrespectueuse recevra un carton rouge. N'oubliez pas que tout le monde joue pour favoriser la réussite des jeunes. Tous ceux qui participent au tournoi (commissaires, ramasseurs de balles, etc.) sont des bénévoles.
27. **Les joueurs expulsés doivent quitter le terrain de jeu et la zone du banc**.

28. Un joueur qui reçoit l'équivalent de **deux cartons rouges sur l'ensemble des matchs joués pendant les qualifications (quatre cartons jaunes / un carton rouge et deux cartons jaunes)** sera éliminé pour le reste du tournoi.
29. Chaque équipe doit faire le suivi de ses cartons et valider avec le commissaire avant le match et après le match les cartons reçus.
30. Le décompte des cartons est remis à zéro lors du début des matchs d'élimination.
31. Les joueurs suspendus doivent être indiqués comme tels sur la feuille de match.
32. Un joueur qui est au sol ne peut pas jouer le ballon si un adversaire est à distance de jeu de celui-ci.
33. **Un tacle glissé sera sanctionné par un carton.** À l'intérieur de la surface de réparation, un penalty sera accordé.
34. Il n'y a aucun retour sur un coup de pénalité. Il s'agit d'un but ou d'un coup de pied de but.
35. Un joueur qui dégage une odeur d'alcool peut être renvoyé et remplacé.
36. La partie peut prendre **fin s'il y a un écart de 10 buts** entre les équipes.
37. Le système de points est le suivant :
- Les équipes obtiennent **3 points pour une victoire**
 - Les équipes obtiennent 1 point pour un match nul
 - Les équipes obtiennent 0 point pour une défaite
38. **Si des équipes sont à égalité à l'issue de la phase de qualification**, le bris d'égalité se fera comme suit :
- 1) Le plus grand nombre de victoires
 - 2) La différence entre les buts marqués et accordés
 - 3) Le plus grand nombre de buts marqués
 - 4) Le plus petit nombre de buts accordés
 - 5) Résultats des matchs entre les deux équipes
 - 6) Tirage au sort
- Lors de la phase éliminatoire, des tirs de barrage seront effectués si les équipes sont à égalité.
- Chaque équipe choisit 3 tireurs.
 - L'équipe ayant marqué le plus de buts l'emporte.
 - S'il y a toujours égalité, chaque équipe choisit 1 tireur jusqu'à bris d'égalité. **Les équipes ne peuvent pas choisir un tireur qui a déjà tiré** jusqu'à ce que tous les joueurs admissibles aient tiré une première fois.
39. Durant la phase de qualification, les résultats sont indépendants d'un groupe à l'autre. Il ne peut y avoir d'ex æquo dans un même groupe et le bris d'égalité se fait en suivant les règles de l'article 38.
40. À la fin d'un match, **les capitaines des équipes** doivent obligatoirement se présenter au commissaire afin de **signer la feuille officielle de pointage**. **Si un capitaine ne se présente pas pour la signature de la feuille, il ne sera pas possible de contester les résultats annoncés.**
41. Centraide du Grand Montréal, la Fondation Impact de Montréal et le CF Montréal se dégagent de toute responsabilité en cas de vol, de perte, de bris ou d'accident pouvant survenir sur le site du Stade Saputo.



Les équipes participant au tournoi récréatif et au tournoi élite participent aussi au « **Ballon de l'honneur** ».

Il s'agit d'un prix qui sera remis à l'équipe ayant démontré aussi bien sur le terrain qu'à l'extérieur, un **esprit de camaraderie hors-du-commun**. Il vise à faire une **valorisation positive des équipes** démontrant un effort particulier de courtoisie et d'entraide. Les équipes sont présentes pour soutenir les plus démunis et jouer au soccer. **Les équipes ne doivent pas mettre une pression indue sur l'adversaire**, que ce soit physiquement (jeu trop musclé) ou mentalement (attitude intimidante, insultes, cris, jurons, etc.). Rappelez-vous que la Coupe Centraide est un tournoi-bénéfice et que vous représentez votre entreprise.

N'oubliez pas que l'honneur va au-delà du respect des règles de jeu! Le respect des règlements ne rend pas pour autant une équipe « fair-play ». Rendre le ballon, ne pas user de stratagèmes (exemple : se mettre devant le ballon sur un coup-franc), ne pas faire de remarques désobligeantes, reconforter un adversaire lorsqu'on l'a blessé (non intentionnellement bien sûr!), etc. sont des éléments qui rendent une équipe fair-play.

Le Ballon de l'honneur sera remis le **dimanche 12 juin** pendant la pause du midi. Toutes les équipes seront invitées à se présenter sur le terrain extérieur à midi pour une photo de groupe de toutes les équipes. Le Ballon de l'honneur sera remis après la prise de la photo officielle. **Cette année, l'équipe gagnant le Ballon de l'honneur aura accès à une loge pendant un match de la saison régulière du CF Montréal. Les détails et les conditions pour la réservation de cette loge seront transmis à l'équipe gagnante à la fin du tournoi.**

Procédure

À la fin de chaque match, les capitaines respectifs auront à évaluer sur une échelle de 1 à 5 l'équipe adverse. Le commissaire du match devra aussi évaluer les deux équipes en fonction de cette même échelle.

Les **critères** qui doivent être considérés sont :

- Qualité des supporters
- Politesse des joueurs
- Esprit d'équipe saine et motivante
- Respect des règlements
- Ambiance générale

Les résultats seront par la suite comptabilisés et l'équipe ayant reçu la meilleure moyenne de point par match joué gagne. **Un capitaine omettant de noter une équipe pour le Ballon de l'honneur obtiendra la note de Zéro pour l'évaluation du Ballon de l'honneur de la part du commissaire.**

Si des équipes sont à égalité, **le bris d'égalité** se fera comme suit :

- 1) L'équipe ayant reçu la meilleure moyenne de point de la part des commissaires lors de l'évaluation par match
- 2) L'équipe ayant reçu le moins grand nombre de carton rouge
- 3) L'équipe ayant reçu le moins grand nombre de carton jaune
- 4) Tirage au sort

Pour toutes questions ou commentaires, n'hésitez pas à communiquer avec Mme Léa Campinos, coupe@centraide-mtl.org, 514-437-3916.