



SOCCER POINTE-CLAIRE TOURNOI 9v9 PRINTANNIER

Féminin : 3 au 5 mai 2024

Masculin : 3 au 5 mai 2024

RÈGLEMENTS 2024

Tous les matchs seront joués conformément aux règlements de la FIFA et de la FSQ et aux règlements de base de la Ligue Juvénile du Lac St-Louis avec les modifications/exceptions mentionnées ci-dessous.

1. INSCRIPTIONS:

- 1.1. Tous les joueurs et entraîneurs doivent être inscrits avec leur club local et avec leur association régionale ou fédération provinciale (2024).
- 1.2. Chaque équipe peut inscrire et habiller jusqu'à **18** joueurs et **3** membres du staff technique. Trois (3) joueurs invités (JI) ou à l'essai (JE) sont permis. **LES JOUEURS À L'ESSAI DOIVENT AVOIR UN PERMIS À L'ESSAI SIGNÉ PAR LEUR CLUB.** Un membre du staff technique (non-joueur) dument affilié doit être présent sur le banc à chaque match.
- 1.3. **Des cartes d'affiliation électroniques 2024 (ou toute autre preuve d'affiliation validée par sa région/district)**, toutes les feuilles de matchs, la liste des joueurs et un permis de voyage (pour les équipes provenant de l'extérieur de la région du Lac St-Louis) devront être présentés **AU PLUS TARD UNE HEURE AVANT LE PREMIER MATCH** de l'équipe.

2. ÉLIGIBILITÉ:

U11 né 2013	U12 né 2012
-------------	-------------

- 2.1. Dans le cas où le nombre d'équipes inscrites serait insuffisant, le comité organisateur du tournoi se réserve le droit de fusionner des catégories et/ou des classes selon les lignes directrices de SQ.
- 2.2. Le comité organisateur du tournoi se réserve le droit d'accepter ou de refuser la demande de participation de toute équipe voulant participer au tournoi.
- 2.3. Les joueurs ne peuvent jouer que pour une seule équipe pendant le tournoi (y compris les gardiens). Les membres du staff technique peuvent être inscrits sur plus d'une liste d'équipe mais si expulsés d'un match, ils ne peuvent pas retourner sur le terrain de jeu avant d'avoir purgé la suspension avec l'équipe avec laquelle ils/elles ont été expulsés.

3. STRUCTURE ET FORMAT DU TOURNOI:

- 3.1. Chaque équipe jouera un minimum de trois (3) matchs.
- 3.2. Tous les matchs seront disputés sur des terrains synthétiques.
- 3.3. Les matchs seront d'une durée de 55 minutes. Deux demis de 25 minutes avec un mi-temps de 5-minutes.
- 3.4. Chaque équipe sera placée dans un groupe de 3 ou 4 équipes, selon les inscriptions, et jouera une fois contre les autres équipes de leur groupe. Si les groupes n'ont pas le même nombre d'équipes ou s'ils ont seulement 3 équipes, des matchs contre un autre groupe peuvent être joués.

3.5. Les points sont attribués comme-suit :

- i** Victoire : Trois (3) points
- ii** Match Nul : Un (1) point
- iii** Défaite : Zéro (0) point
- iv** Forfait : Moins un (-1) point

3.6. Si deux (2) équipes ou plus ont le même nombre de points à la fin des tours de qualification, le classement de ces équipes est déterminé dans l'ordre suivant :

* Tous les différentiels de buts et tous les buts marqués sont comptés selon la règle du maximum de buts.

- i** Le plus grand nombre de points si l'on considère uniquement les matchs entre les équipes à égalité.
- ii** Le différentiel de buts le plus élevé, si l'on ne considère que les matchs entre les équipes à égalité
- iii** Le plus grand différentiel de buts dans tous les matchs
- iv** Le plus petit nombre de buts contre dans tous les matchs
- v** Le plus grand nombre de buts marqués dans tous les matchs
- vi** Tirs au but (*Shoot-out*)

3.7. Les matchs éliminatoires seront composés de deux demi-finales et d'une finale pour chaque catégorie du tournoi. La méthode de qualification dépend du nombre de groupes dans la catégorie. À titre d'exemple, dans une catégorie de trois (3) groupes, l'équipe ayant le plus de points dans chaque groupe et la meilleure deuxième place de tous les trois (3) groupes en termes de points iront en demi-finales.

Tous les matchs éliminatoires doivent déterminer un gagnant.

Lors d'un match éliminatoire, en cas d'égalité, il y a immédiatement une séance de tirs au but (lancers de punition) selon les règles prescrites par la FIFA.

3.8. Si un match est retardé pour une raison quelconque, il devra quand même se terminer 5 minutes avant l'heure prévue du match suivant.

3.9. Certains matchs pourraient être annulés pour des raisons hors de notre contrôle.

3.10. Les matchs 9v9 sont joués avec 8 joueurs et 1 gardien de but. Chaque équipe doit avoir un minimum de 5 joueurs et 1 gardien de but pour débiter la partie.

3.11. Aucune demande de changements d'horaire ne sera acceptée.

3.12. Si des matchs le vendredi soir sont nécessaires en raison du nombre d'équipes, les équipes de l'ARS Lac-Saint-Louis seront les premières à être planifiées. Nous essaierons d'éviter que des équipes de l'extérieur de la région soient cédulées le vendredi soir.

4. ÉQUIPEMENTS:

- 4.1. **Ballons :** Les matchs de catégories U-11 à U-12 seront joués avec des ballons de taille 4, approuvés par l'arbitre. Les ballons devront être fournis par l'équipe receveuse.
- 4.2. **Souliers et Protège-Tibias :** Les joueurs devront porter des souliers de course ou de soccer approuvés par la FIFA. Les protège-tibias conformes aux règlements de la FIFA sont obligatoires.
- 4.3. **Chandails :** Les joueurs d'une même équipe doivent être identifiés par un chandail de la même couleur (sauf gardien) comprenant un numéro. Ce dernier doit correspondre à celui inscrit sur la feuille de match. L'UTILISATION DU RUBAN ADHÉSIF POUR NUMÉROTÉ LES CHANDAILS EST TOLÉRÉE. Dans les cas où les deux équipes qui se rencontrent portent des chandails semblables, l'équipe visiteuse devra changer de chandail pour une autre couleur. Les dossards sont acceptables, mais ils ne seront pas fournis par le tournoi et doivent être numérotés ou les numéros doivent être vus clairement à travers le dossard.
- 4.4. **Lunettes :** Seules les lunettes de sport sont permises conformément aux règlements de SQ. LE PORT DE LUNETTES DE VUE RÉGULIÈRES EST INTERDIT DURANT LES MATCHS.

5. EXPULSIONS ET SUSPENSIONS:

Tout joueur qui reçoit un carton rouge ou un entraîneur qui est expulsé du terrain de jeu se voit automatiquement suspendu lors du prochain match de son équipe dans le tournoi. Les joueurs qui reçoivent trois cartons jaunes durant le tournoi seront suspendus lors du match suivant dans le tournoi. D'autres mesures disciplinaires peuvent être prises par le comité organisateur.

6. PROTÈTS:

Aucun protêt ne sera accepté.

7. ENREGISTREMENT POUR LES PARTIES:

Les équipes doivent se présenter 30 minutes avant le début de leur match. Si une équipe accuse un retard de plus de 5 minutes pour le début de son match, elle perdra automatiquement le match par forfait.

8. BLESSURES:

Dans l'éventualité d'une blessure nécessitant un arrêt de jeu et l'intervention, sur le terrain, d'un membre du personnel de l'équipe ou d'un physiothérapeute, le joueur blessé devra quitter le terrain, à l'exception du gardien de but. Le joueur blessé pourra être immédiatement remplacé par un autre joueur et être autorisé à revenir au jeu à la prochaine substitution. Tout joueur ayant une blessure qui saigne doit quitter le terrain, incluant le gardien de but.

9. ÉGALITÉ – PROLONGATION:

Aucune période de prolongation ne sera jouée. Tout match peut se terminer avec un pointage égal.

10. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES :

Tous les matchs seront joués selon les règlements de la FIFA, mis-à-part les exceptions:

10.1. Durée des matchs : 50 minutes (2 demies de 25 minutes et une mi-temps de 5 minutes dans la mesure du possible) ***qui devront se terminer 5 minutes avant l'heure prévue du match suivant (même en cas de blessure)***. Aucun temps formel de réchauffement n'est prévu. Les arbitres devront immédiatement siffler la fin du match sauf s'il y a une infraction entraînant un tir au but du point de réparation ou un tir au but du point de réparation en cours – le tir au but doit procéder conformément aux règlements de la FIFA.

10.2. Hors-Jeu : Le hors-jeu est appliqué pour le 9v9.

10.3. Changements : Sujet à l'autorisation de l'arbitre, un nombre illimité de substitutions peut être effectué aux occasions suivantes:

- i** Après un but;
- ii** Avant un coup de pied de but;
- iii** À la mi-temps;
- iv** Lorsque le jeu a été arrêté et un joueur reçoit un avertissement (seulement ce joueur peut être remplacé par un autre joueur);
- v** Aux rentrées de touche;
- vi** Lorsque le jeu a été arrêté à cause d'une blessure (seul le joueur blessé peut être remplacé);
- vii** En cas de blessure à la tête, l'arrêt du jeu doit être sifflé immédiatement, quel que soit l'emplacement du ballon, et le joueur doit être retiré du terrain si possible. Le joueur ne peut revenir avant d'obtenir l'autorisation de son éducateur et/ou physio.

10.4. Coups de pied tombés par les gardiens : les gardiens de but sont autorisés à donner un coup de pied ou un demi-coup de pied à l'intérieur de la surface pendant le jeu en cours.

10.5. Carton Jaune : Lorsqu'une équipe reçoit un carton jaune, elle continue à jouer avec alignement complet. Lorsqu'un joueur reçoit un deuxième carton jaune, il sera expulsé du match.

10.6. Carton Rouge : Tout joueur recevant un carton rouge ou entraîneur expulsé doit automatiquement quitter le terrain, la zone technique et leur proximité pour le restant du match. L'équipe du joueur ayant reçu le carton rouge devra jouer avec un joueur de moins pour le reste du match. Le joueur ou l'entraîneur sera suspendu au minimum pour le match suivant. Une suspension additionnelle pourrait être ajoutée selon la sévérité de l'infraction selon la décision du comité organisateur du tournoi.

- 10.7. Période de refroidissement** : Les arbitres peuvent, sans nécessairement les aviser à l'avance, envoyer un joueur à l'extérieur du terrain de jeu pour une période fixe de 5 minutes. Le joueur qui s'est fait sortir peut-être remplacé par un autre joueur éligible. L'arbitre a l'option de ne pas donner d'avertissement.
- 10.8. Général** : Pendant le tournoi, il peut apparaître nécessaire, par le comité organisateur, de changer les règlements de la compétition. Tous les entraîneurs et arbitres seront alors avertis de tout changement qui pourrait survenir. Chaque entraîneur doit s'assurer que ses joueurs soient au courant des règlements.
- 10.9. Spectateurs** : Aucun spectateur ne sera admis derrière la ligne de but, ou du côté des bancs des joueurs. Le comité organisateur du tournoi se réserve le droit de ne pas permettre l'accès aux estrades et de restreindre l'accès aux spectateurs à l'intérieur de l'enceinte clôturée des terrains.

La consommation de boissons alcoolisées ou d'autres substances ainsi que l'utilisation de dispositifs de création ou d'amplification de bruit est interdite sur le site des matchs ainsi que dans la rue et le stationnement du site.

- 10.10. Intempéries** : Aucun match ne sera joué durant un orage. Lorsqu'un orage (éclairs et/ou tonnerre) se déclare durant un match, le jeu sera immédiatement suspendu jusqu'à ce que l'orage passe. Si l'arbitre ne suspend pas le jeu, le responsable du terrain ou tout représentant du comité organisateur du tournoi peut faire suspendre le jeu. Les équipes ne peuvent quitter le site des matchs ou le stationnement du site avant qu'un représentant du comité organisateur du tournoi leur ait indiqué de le faire.

Si un match est abandonné, le comité organisateur du tournoi déterminera l'état de ce match, mais toute tentative raisonnable de compléter le match doit être faite. Si 75% du match ou plus a été complété, et qu'il est déterminé par l'arbitre ou le comité organisateur du tournoi que le jeu ne peut se poursuivre en toute sécurité en raison des intempéries ou de l'état du terrain, et que le match ne peut être déplacé ou décalé à un autre horaire, ce match sera abandonné et sera considéré comme ayant été complété.

Si un match est abandonné alors que moins de 75% de sa durée a été complétée, le comité organisateur du tournoi tentera de déplacer ou de décaler le match à une autre heure pour qu'un minimum de 75% de sa durée soit complété.

- 10.11. Score maximum** : Il y a un différentiel de buts maximum de 7 buts dans tout match. Exemple : si l'équipe A gagne 10-1 contre l'équipe B, l'équipe A remportera une victoire 8-1 et l'équipe B se verra attribuer une défaite 8-1.