



SOCCER POINTE-CLAIRE Kick-Off Provincial Printanier 2, 3, 4 mai 2025

Categories 2025	Prix	Terrain	Durée match
U13 LDIR 1 (2012) U14 LDP (2011) U15 LDP (2010)	\$550	Terra-Cotta (Synthétique extérieur)	2 x 35

RÈGLEMENTS 2025

Tous les matchs seront joués conformément aux règlements de la FIFA et de SQ 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 (2025).
- 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. Le permis de voyage est obligatoire pour les équipes provenant de l'extérieur de la région du Lac St-Louis (ARSLSL). Les permis de voyage en format numérique fournis par votre Club sont acceptés. Vous êtes dans l'obligation de fournir tous les formulaires en version numérique ("scannés" ou format jpg ou pdf) et transmettre à tournoi@soccerpointeclair.com au minimum une semaine avant le début du festival. Tout défaut de présenter les documents obligatoires pourra entraîner un match forfait (défaite 3-0).
- 1.4. Les passeports ou cartes de joueurs seront obligatoires. La version numérique est acceptée et recommandée. Assurez-vous de la validité de la date d'affiliation de chaque joueur, joueuse et membre du personnel d'équipe.

2. ÉLIGIBILITÉ:

- 2.1. Dans le cas où le nombre d'équipes inscrites serait insuffisant, le comité organisateur du festival se réserve le droit de fusionner des catégories et/ou des classes selon les lignes directrices de SQ.
- 2.2. Le comité organisateur du festival se réserve le droit d'accepter ou de refuser la demande de participation de toute équipe voulant participer au festival.
- 2.3. Les joueurs ne peuvent jouer que pour une seule équipe pendant le festival (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 FESTIVAL:

- 3.1. Chaque équipe jouera (3) matchs.

- 3.2.** Tous les matchs seront disputés sur des terrains synthétiques.
- 3.3.** Les matchs seront d'une durée de 75 minutes. Deux demis de 35 minutes avec un mi-temps de 5-minutes.
- 3.4.** Dans la mesure du possible, chaque équipe sera placée dans un groupe de 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 du festival, 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 (voir 10.10)*
- i** Points
 - ii** Gagnant entre les 2 équipes à égalité (sauter s'il y a 3 ou plus d'équipes à égalité)
 - iii** Le plus grand différentiel de buts, si l'on ne considère que les matchs entre les équipes à égalité
 - iv** Le plus grand différentiel de buts dans tous les matchs
 - v** Le plus petit nombre de buts contre dans tous les matchs
 - vi** Le plus grand nombre de buts marqués dans tous les matchs
 - vii** Pile ou face
- 3.7.** Si un match est retardé pour une raison quelconque, il devra quand même se terminer 5 minutes avant l'heure prévue du match suivant.
- 3.8.** Certains matchs pourraient être annulés pour des raisons hors de notre contrôle.
- 3.9.** Les matchs 9v9 (U13) 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. Les matchs 11v11 (U14-U15) sont joués avec 10 joueurs et 1 gardien de but. Chaque équipe doit avoir un minimum de 7 joueurs et 1 gardien de but pour débiter la partie.
- 3.10.** Aucune demande de changements d'horaire ne sera acceptée.
- 3.11.** 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 U13 seront joués avec des ballons de taille 4, les matchs U14 et U15 seront joués avec des ballons de taille 5, 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 (« tape ») pour numéroter 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 festival 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 festival. Les joueurs qui reçoivent trois cartons jaunes durant le festival seront suspendus lors du match suivant dans le festival. D'autres mesures disciplinaires peuvent être prises par le comité organisateur.

6. PROTÈTS:

Aucun protêt ne sera accepté.

7. ENREGISTREMENT POUR LES PARTIES:

- 7.1. Un représentant de l'équipe doit arriver un minimum de 60 minutes avant le premier match du festival de son équipe pour l'enregistrement.
- 7.2. Les équipes doivent se présenter 30 minutes avant le début de chacun 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 (défaite de 3-0).

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 : 75 minutes (2 demies de 35 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.

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

- i** Immédiatement après un but;
- ii** Lors d'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** Lors d'une remise en jeu par une touche offensive. Suite à cette substitution, l'équipe adverse peut demander un changement.;
- 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. 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.

- 10.5. 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 festival.
- 10.6. 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 donner ou non un avertissement.
- 10.7. Général :** Pendant le festival, 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.

- 10.8. Spectateurs :** Aucun spectateur ne sera admis derrière la ligne de but, ou du côté des bancs des joueurs. Le comité organisateur du festival 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.

- 10.9. 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 festival 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 festival leur ait indiqué de le faire.

Si un match est abandonné, le comité organisateur du festival 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 festival 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 festival tentera de déplacer ou de décaler le match à une autre heure pour qu'un minimum de 75% de sa durée soit complété.

- 10.10. Pointage maximum :** Il y a un différentiel de buts maximum de 7 buts dans tous les matchs. 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.