



## RÈGLEMENTS

### NATIONAL DE SOCCER DE LANAUDIÈRE-NORD

#### 1. Règles générales

Les règlements en vigueur durant le National de soccer de Lanau dière-Nord seront ceux de Soccer Québec à l'exception des règles spécifiques contenues dans ce document.

#### 2. Catégories

Le tournoi est ouvert aux équipes des catégories U9 à SENIOR masculines et féminines de classe Locale – LR – LDIR. Seules les équipes provenant d'associations ou de clubs reconnus sont admissibles.

#### 3. Éligibilité

- Toutes les équipes acceptées doivent être enregistrées et en règle avec la F.S.Q. et leur association respective. Tous les joueurs doivent posséder obligatoirement un passeport valide pour l'année en cours.
- Un maximum de trois (3) accompagnateurs par équipe peuvent être au banc durant les parties. Ils doivent détenir un passeport d'entraîneur valide pour l'année en cours.
- Aucun nom ne pourra être ajouté à la liste de joueurs lorsqu'elle sera validée à l'enregistrement de l'équipé.
- Un nombre maximum de **quinze (15) joueurs en soccer à 7** et de **vingt (20) joueurs en soccer à 9 ou à 11** peuvent être inscrits sur la feuille de match.
- Chaque équipe peut aligner **un maximum de 3 joueurs à l'essai pour le tournoi.**

---

1 Un joueur à l'essai désigne un joueur d'un club de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié. Une équipe peut utiliser un maximum de trois (3) joueurs à l'essai. **L'équipe devra fournir au responsable du tournoi le permis de joueur à l'essai pour être éligible.**

- L'utilisation des joueurs réserve<sup>2</sup> d'une catégorie et/ou classe inférieure est illimitée.
- Une équipe peut utiliser un maximum de trois (3) joueurs réserve provenant d'une même catégorie et classe.
- Aucune équipe ne peut faire jouer des joueurs inéligibles sous peine de perdre par forfait.

Est inéligible, un joueur qui :

- ✗ Est en double surclassement sans les autorisations nécessaires (plus de 2 catégories, Ex. U11 en U14)

Est inéligible, un joueur ou un entraîneur qui :

- ✗ est sous le coup d'une suspension
- ✗ qui falsifie son identification
- ✗ qui n'apparaît pas sur la feuille de match au début de la partie
- ✗ qui est refusé pour tout autre motif justifiable par les règlements du tournoi. Le cas sera soumis à l'attention de son association ainsi qu'à Soccer Québec.

#### 4. Équipement des joueurs

- La couleur des maillots devra être distincte. Si deux équipes ont une couleur trop similaire, **l'équipe visiteur devra changer** de maillot ou porter des dossards. **Il est de la responsabilité des équipes d'avoir un deuxième maillot ou des dossards.**
- Les protections non dangereuses, comme les casques, les masques faciaux, les genouillères et les coudières en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisées, tout comme les casquettes de gardien et les **lunettes de sport** (voir annexe 1).

#### 5. Durée des parties

---

<sup>2</sup> Un joueur réserve désigne un joueur du même club qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de classe égale ou supérieure à sa classe d'affiliation et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe.

- Dans toutes les catégories, la partie est divisée en **deux demies de 25 minutes avec 5 minutes pour la mi- temps.**
- Si, après la première demie ou au courant de la deuxième demie, il y a une **différence de six (6) buts**, la partie se terminera automatiquement (pour le classement, un écart de 6 buts est considéré). Cette règle s'applique aussi aux finales.

## 6. Règlements spécifiques au U9 & U10

Pour ces 2 catégories seulement les règlements suivants seront en vigueur :

- Ligne de retrait 5 mètres avant la mi-terrain quand le ballon sort derrière le but. La ligne sera indiquée par des cônes si le terrain n'est pas ligné en fonction de ce règlement.
- Les touches se feront au pied. Le joueur a alors le choix de faire une conduite de balle ou une passe au sol.
- Le gardien ne peut pas dégager de ballon à la volée.

## 7. Règlements spécifiques au U11 & U12

Pour cette catégorie seulement les règlements suivants seront en vigueur :

- Ligne de retrait 10 mètres avant la mi-terrain quand le ballon sort derrière le but. La ligne sera indiquée par des cônes si le terrain n'est pas ligné en fonction de ce règlement.
- Le gardien ne peut pas dégager de ballon à la volée.

## 8. Arbitrage

- Dans le cas de sanctions, les arbitres doivent faire un rapport à la fin de la partie.
- Les décisions de l'arbitre sont finales sur tous les points concernant les lois du jeu.
- Aucun protêt ne sera accepté concernant le jugement d'un arbitre.
- L'arbitre est le seul maître sur le terrain. Il demeure le seul juge du temps du début à la fin de la partie
- Tout manque de respect envers un arbitre sera lourdement sanctionné par le comité de discipline du tournoi.

## 9. La discipline

- Les joueurs des deux équipes devront être à l'endroit prévu le long des terrains à au moins un mètre de la ligne de touche. Un maximum de trois (3) entraîneurs sera admis au banc des joueurs. Les entraîneurs ne pourront en aucun temps entrer sur le terrain de jeu sans avoir au préalable la permission de l'arbitre.
- Les dirigeants des équipes ont la charge de la bonne conduite de leurs joueurs sur et en dehors du terrain de jeu. Il en va de même pour les spectateurs accompagnant l'équipe.
- Tout joueur ou entraîneur expulsé de la partie par l'arbitre (**carton rouge**) doit quitter le terrain immédiatement et aura une suspension automatique d'une partie. Il pourra être expulsé du Tournoi par le comité de discipline selon la faute rapportée dans le rapport de l'arbitre.
- Une accumulation de deux (**2**) **cartons rouges** dans le Tournoi, par un joueur ou un entraîneur, entraînera automatiquement une expulsion du Tournoi et le cas sera remis à l'association respective ainsi qu'à Soccer Québec par le comité de discipline.
- Une accumulation de trois (**3**) **cartons jaunes** dans le Tournoi, par un joueur ou un entraîneur, entraînera automatiquement une suspension d'une partie.
- Deux (**2**) **cartons jaunes** lors d'un même match entraîneront automatiquement une expulsion et une partie de suspension.
- Il est interdit aux joueurs, entraîneurs et spectateurs de se promener le long des lignes de touches ou de se placer derrière les buts.
- Un arbitre peut demander à un spectateur, qui démontre un comportement anti-sportif, de quitter les lieux. Si celui-ci n'obtempère pas immédiatement, l'équipe à laquelle il est lié aura 5 minutes pour assurer son départ, sinon l'équipe perdra par forfait.
- Les décisions rendues par le comité de discipline sont finales et sans appel.

## 10. Retard

- Les équipes devront se présenter au terrain, **30 minutes** avant l'heure prévue à l'horaire pour leur partie. La vérification de la feuille de match sera faite par un responsable sur place (arbitre ou bénévole).
- Le minimum est fixé à cinq (5) joueurs pour le soccer à 7 et de sept (7) joueurs pour le soccer à 9 et à 11. Une équipe ne pouvant atteindre ce minimum perdra par forfait. **Un match gagné par forfait donne une victoire de 3 à 0. Un match perdu par forfait donne une défaite de 3 à 0 et -1 point au classement.**

## 11. Enregistrement

- Seuls les entraîneurs ou les gérants des équipes devront se présenter à l'enregistrement le vendredi entre 17H00 et 21H00 ou au minimum 1 heure avant le premier match au parc Louis-Querbes (140 rue Saint-Viateur, Joliette, J6E 2V5) avec :
  - Passeports électroniques de tous les joueurs et entraîneurs
  - Feuilles de match numérotées
  - 3 feuilles de match supplémentaires

- Liste de joueurs officielle émise par votre club
- Permis de voyage approuvé par leur association régionale (pour les équipes de l'extérieur de Lanaudière). Pour les équipes de l'extérieur du Québec, le permis de voyage doit être approuvé par l'Association Régionale ainsi que la Fédération Provinciale de l'équipe concernée.
- Les feuilles de match qui ne seront pas validées au registrariat ne pourront être acceptées par l'arbitre au début du match
- Si une équipe qui arrive de l'extérieur de Lanaudière n'est pas en mesure de présenter de permis de voyage lors de l'enregistrement. L'équipe devra laisser un dépôt de 250\$ en argent comptant pour pouvoir prendre part au tournoi. Le 250\$ sera remis à l'équipe lorsque cette dernière fournira les documents manquants au tournoi. L'équipe a 30 jours suite à la fin du tournoi pour pouvoir fournir les documents manquants, à défaut de quoi le Tournoi conservera le 250\$.
- Pour le tournoi, la feuille de match et les passeports devront être vérifiés par les responsables de terrains ou l'arbitre avant chaque partie et ce, au parc où l'équipe évoluera.
- Une équipe s'étant inscrite et ne pouvant participer au Tournoi à moins de 2 semaines d'avis ne sera pas remboursée.
- Toutes les équipes doivent jouer tous les matchs inscrits au calendrier officiel du Tournoi, sauf dans les cas d'interruption ou d'annulation par l'arbitre ou les organisateurs du tournoi.

## 12. Protêt

Aucun protêt ne sera accepté

## 13. Ronde préliminaire

Chaque équipe jouera un minimum de trois parties. Les points seront accordés de la façon suivante :

- Une victoire : Trois (3) points
- Une partie nulle : Un (1) point
- Une défaite : Zéro (0) point
- Forfait : Pour l'équipe présente : Trois (3) points avec trois (3) buts. Pour l'équipe absente : moins un (-1) point au classement

Dans le cas d'une double ou d'une multiple égalité au classement, les équipes seront départagées ainsi :

- Résultat des parties entre les équipes concernées, (sauf dans le cas d'une triple égalité);
- Différence entre les buts pour et les buts contre;
- Le plus de buts pour;
- Le moins de buts contre;

- Le moins de cartons rouges;
- Le moins de cartons jaunes

**Si l'égalité persiste**, trois (3) coups de pied de pénalités seront accordés suivant les règlements de la FIFA pour déterminer le gagnant.

Les rounds préliminaires se déroulent de la façon suivante selon le nombre d'équipes inscrites dans la division:

- **4 équipes - 1 pool** : En phase préliminaire chaque équipe jouera 3 parties et les 2 équipes en tête de classement s'affronteront en phase éliminatoire à l'occasion de la finale.
- **5 équipes – 1 pool** : En phase préliminaire chaque équipe jouera 4 parties et les 2 équipes en tête de classement s'affronteront en phase éliminatoire à l'occasion de la finale.
- **6 équipes – 2 pools croisés – 2x 3 équipes** : En phase préliminaire chaque équipe jouera 3 parties les 2 meilleures équipes au classement générale s'affronteront en finale.
- **7 équipes – 2 pools croisés – 1x 3 équipes et 1x 4 équipes** : En phase préliminaire chaque équipe jouera 4 parties. Les équipes du pool de 3 équipes affronteront les 4 équipes de l'autre pool & les équipes du pool à 4 équipes affronteront les 3 équipes de l'autre pool + 1 équipe de leur propre pool.

Un classement général sera fait à la fin de la phase préliminaire et les 4 équipes en tête de classement général s'affronteront en phase éliminatoire en suivant l'ordre suivant :

- Demi-finales : 1<sup>ère</sup> position VS 4<sup>e</sup> position & 2<sup>e</sup> position VS 3<sup>e</sup> position
- Finale : Les gagnants des demi-finales.
- Pas de finale consolation
- **8 équipes – 2 pools – 2x 4 équipes** : En phase préliminaire chaque équipe jouera 3 parties et affrontera les autres équipes de son pool.
  - Demi-finales : 1<sup>ère</sup> position du pool A VS 2<sup>e</sup> position du pool B & 1<sup>ère</sup> position du pool B vs 2<sup>e</sup> position du pool A.
  - Finale : les gagnants des demi-finales
  - Une finale consolation opposant les perdants des demi-finales aura lieu.

- **9 équipes – 1 pool** : En phase préliminaire chaque équipe affronte 2 équipes au hasard, les affrontements suivants seront déterminés comme suit:

<b>Éliminatoires</b>	<b>1/8 de finales</b>	8e Position	9e Position
	<b>1/4 de finales</b>	1ière Position	Gagnant du match 8v9
		2e Position	7e Position
		3e Position	6e Position
		4e Position	5e Position
	<b>Demi-Finales</b>	Gagnant du match 1v8	Gagnant du match 4v5
		Gagnant du match 2v7	Gagnant du match 3v6
	<b>Finale</b>	Perdant ½ finales	Perdant ½ finales
		Gagnant ½ finales	Gagnant ½ finales

- **10 équipes – 3 pools - 2x 3 équipes et 1x 4 équipes** : En phase préliminaire les 2 pools de 3 équipes s'affronteront et les équipes du pool de 4 équipes s'affrontent entre elles.

Un classement général sera fait à la fin de la phase préliminaire et les 4 équipes en tête de classement s'affronteront en suivant l'ordre suivant :

Demi-finales : 1<sup>ère</sup> position VS 4<sup>e</sup> position et 2<sup>e</sup> position VS 3<sup>e</sup> position

Finale : Les gagnants des matchs de demi-finales.

Une finale consolation opposant les perdants des demi-finales aura lieu

- **11 équipes – 1 pool** : En phase préliminaire chaque équipe affronte 2 équipes au hasard, les affrontements suivants seront déterminés comme suit:

<b>Éliminatoires</b>	<b>1/8 de finales</b>	11e Position	6e Position
		10e Position	7e Position
		9e Position	8e Position
	<b>1/4 de finales</b>	1ière Position	Gagnant match 9v8
		2e Position	Gagnant match 10v7
		3e Position	Gagnant match 11v6
		4e Position	5e Position
	<b>Demi-Finales</b>	Gagnant 1v8/9	Gagnant 4v5
		Gagnant 2v10/11	Gagnant 3v11/6
	<b>Finales</b>	Perdant ½ finales	Perdant ½ finales
Gagnant ½ finales		Gagnant ½ finales	

## 14. Température

- Les parties devront se dérouler même sous la pluie sauf si les conditions du terrain ou de la température sont jugées dangereuse par les officiels du Tournoi.
- Toutes les parties devront se terminer à l'heure prévue au calendrier c'est à dire 60 minutes après l'heure prévue de la partie incluant la demie, aucun retard ne sera toléré. Si la partie a pu débuter, le résultat au moment de son arrêt, quel qu'en soit la portion écoulée, sera comptabilisé comme le résultat final de la partie.
- Advenant le cas où la température ne permettait pas le début d'une partie, une décision sera prise par le comité organisateur à l'heure de la fin du match et sur le terrain prévu du match.
- Le comité peut changer le terrain où la partie doit avoir lieu si l'état du terrain est déficient.

## 15. Changement à l'horaire

Le comité organisateur se réserve le droit d'effectuer des changements aux horaires et à la localisation des parties en cas de force majeure. Il s'engage à avertir es équipes concernées le plus rapidement possible de sa décision.

## 16. Demi-finale et finale

Les demi-finales et finales seront joué selon les mêmes paramètres que les autres parties du tournoi c'est-à-dire que la partie est divisée en deux demies de 25 minutes avec 5 minutes de mi-temps

Les règles suivantes seront appliquées pour départager les équipes à égalité en **demi-finale**.

- Trois (3) coups de pied de pénalités seront accordés suivant les règlements de la FIFA pour déterminer le gagnant. Seuls les joueurs sur le terrain à la fin de la partie pourront participer à la séance de tirs.

Les règles suivantes seront appliquées pour départager les équipes à égalité **en finale**.

- Cinq (5) minutes de prolongation avec but en or (c'est-à-dire que le match s'arrête dès que l'égalité est brisée).

- Si après ces 5 minutes il y a toujours égalité: Trois (3) coups de pied de pénalité seront accordés suivant les règlements de la FIFA pour déterminer le gagnant. Seuls les joueurs sur le terrain à la fin de la prolongation pourront participer à la séance de tirs.

## 17. Trophées et médailles

La remise des médailles aux **équipes récompensées** (or, argent et bronze) se fera au terrain Louis-Querbes (140 rue Saint-Viateur, Joliette, J6E 2V5) et ce dans les soixante (60) minutes suivant la fin du match.

**NOTE IMPORTANTE:** Tous les cas non prévus aux présents règlements seront analysés et une décision sera prise par le comité organisateur.