



Règlements 2018 des éliminatoires de la Coupe du Club de soccer Lakeshore

(Mise à jour : juillet 2018)



1. Généralités

- 1.1. Chaque match des éliminatoires de la Coupe doit produire un gagnant et un perdant.
- 1.2. Les matchs seront de durée réglementaire conformément aux règlements de la ligue maison pour tous les groupes d'âge sauf la catégorie U21, pour laquelle la durée du match sera de 80 minutes au lieu de 90 minutes, et la catégorie U16, pour laquelle la durée du match sera de 60 minutes au lieu de 70 minutes.
- 1.3. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match des éliminatoires de la Coupe, on procédera immédiatement aux tirs de barrage. Il n'y aura aucune prolongation, sauf pour la finale.
- 1.4. Une équipe qui ne se présente pas pour un match ou pour les tirs de barrage à l'heure indiquée se verra accorder une défaite par défaut. Si aucune des deux équipes ne se présente, les deux équipes se verront accorder une défaite par défaut. Comme un match des éliminatoires de la Coupe ne peut pas produire deux perdants, les deux équipes seront éliminées du tournoi et les équipes qui devaient affronter le gagnant et le perdant du match se verront accorder une victoire par défaut.
- 1.5. L'arbitre pourrait prolonger la durée de chaque période. Il n'y a pas de limite quant au nombre de remplacements. Toutefois, l'arbitre prolongera la période s'il y a un trop grand nombre de remplacements.

2. Périodes de prolongation

- 2.1. Les périodes de prolongation se joueront dans les finales seulement. Pour tous les autres matchs, on procédera immédiatement aux tirs de barrage.
- 2.2. Il y aura une pause de cinq minutes après le temps de jeu réglementaire.
- 2.3. Soccer à 7 : La prolongation consistera en deux périodes complètes de 5 minutes chacune, soit un total de 10 minutes.
- 2.4. Soccer à 9 et à 11 : La prolongation consistera en deux périodes complètes de 10 minutes chacune, soit un total de 20 minutes.
- 2.5. Il y aura un intervalle d'une minute seulement entre les périodes de prolongation. Les équipes changeront de camp.
- 2.6. Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort au moyen d'une pièce de monnaie.
- 2.7. La période de prolongation n'est PAS à but unique (golden goal). Chaque période de prolongation sera jouée AU COMPLET.

3. Tirs de barrage du point de réparation

- 3.1. En cas d'égalité après la prolongation pendant une finale ou après le temps réglementaire pendant tout autre match, on procédera aux tirs de barrage pour déterminer l'équipe gagnante.
- 3.2. Seuls les joueurs qui sont sur le terrain à la fin de la prolongation ont le droit d'exécuter un tir au but. Les remplaçants qui se trouvent sur la ligne de touche ou sur le banc à la fin du temps réglementaire n'ont pas le droit de participer aux tirs de barrage.



- 3.3. Les entraîneurs doivent garder les joueurs qui étaient présents sur le terrain à la fin du match dans le cercle central en tout temps. L'entraîneur ou son adjoint peut, au besoin, apporter de l'eau aux joueurs dans le cercle central.
- 3.4. C'est par tirage au sort qu'on déterminera l'équipe qui choisira de tirer en premier ou en deuxième. C'est l'équipe visiteuse qui choisira pile ou face.
- 3.5. Les deux équipes exécutent alternativement cinq tirs au but chacune. Pour chaque équipe, les tirs sont exécutés par cinq joueurs différents.
- 3.6. Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elle a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs (p. ex. 3-0 après que chacune des équipes a exécuté trois tirs au but), l'épreuve s'arrête.
- 3.7. Si, après que les deux équipes ont exécuté leurs cinq tirs, il y a toujours égalité, chaque équipe a droit à un autre tir, qui doit être exécuté par un joueur sur le terrain qui n'a pas encore exécuté de tir. S'il y a toujours égalité, l'épreuve se poursuit dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.
- 3.8. Aucun joueur n'est autorisé à exécuter un second tir au but avant que tous les joueurs présents sur le terrain, y compris le gardien, aient exécuté un tir. Si plus de onze tirs au but s'avèrent nécessaires, les joueurs présents sur le terrain exécuteront un second tir jusqu'à ce qu'on ait déterminé l'équipe gagnante. Les joueurs qui se trouvent sur la ligne de touche ne seront, dans aucune circonstance, autorisés à exécuter un tir au but.
- 3.9. Le second tir au but ne doit pas être exécuté dans la même séquence de joueurs que la première série de tirs au but.
- 3.10. Les tirs de barrage auront lieu sur le terrain où s'est déroulé le match. Les tirs de barrage peuvent être déplacés à un autre terrain ou au terrain désigné pour les tirs de barrage à la discrétion de l'arbitre ou selon les instructions d'un officiel du Club si on risque de manquer de temps pour terminer les tirs de barrage avant le début du prochain match prévu sur le terrain.

4. Matchs interrompus

- 4.1. Si, en raison de la météo ou des conditions du terrain (p. ex. foudre ou terrain inondé), il faut arrêter un match avant d'avoir joué le temps requis pour que le match soit valide, les deux équipes (sauf pour la catégorie U21) devront se présenter au terrain désigné pour les tirs de barrage afin de déterminer l'équipe gagnante. Dans le cas des U21, l'horaire des tirs de barrage sera établi par la ligue. Les deux équipes doivent quitter le terrain et attendre les instructions du vice-président, récréatif, ou d'un autre officiel désigné du Club.
- 4.2. Un match sera jugé valide lorsque l'arbitre déclare que le temps suivant a été joué :

Catégorie	Match complet	Durée minimum
U10	50 minutes	35 minutes
U11-U16	60 minutes	45 minutes
U21	80 minutes	60 minutes



5. Joueurs réserves

- 5.1. Si vous jugez que vous avez besoin d'un joueur réserve pour votre match des éliminatoires de la Coupe, vous devez vous rappeler ce qui suit :
 - 5.1.1. Il est tout à fait inacceptable de ne pas inscrire sur la feuille de match un joueur régulier qui est en mesure de jouer.
 - 5.1.2. Les joueurs réserves doivent être clairement identifiés sur la feuille de match. Si une équipe inscrit plus de 7 (U10), de 9 (U12) ou de 11 (U14 et plus) joueurs sur sa feuille de match, qui comprend un joueur réserve, le match sera immédiatement déclaré forfait.
 - 5.1.3. Vous avez le droit à un maximum de deux joueurs réserves par match.
- 5.2. INSTRUCTIONS À L'INTENTION DE L'ENTRAÎNEUR
 - 5.2.1. Remplissez le formulaire à la page suivante et suivez les instructions.



Joueur réserve – Match des éliminatoires de la Coupe

Les entraîneurs ou gérants doivent remplir le présent formulaire au complet (tous les champs doivent être remplis).

Nom du joueur réserve : _____.

Prénom du joueur réserve : _____.

N° de passeport du joueur réserve : _____.

Nom de l'équipe du joueur réserve : _____.

Numéro du match : _____.

J'atteste avoir pris toutes les mesures nécessaires pour communiquer avec les joueurs réguliers qui font partie de mon alignement pour confirmer leur présence au match susmentionné ou leur absence. Aucun joueur régulier n'a été oublié ni remplacé par un joueur réserve.

Nom et signature de l'entraîneur ou du gérant

CETTE SECTION DOIT ÊTRE REMPLIE PAR L'ARBITRE

Liste de vérification à remplir avant le match

- L'équipe a rempli ce formulaire au complet.
- Le joueur vient d'une équipe de ligue maison d'une catégorie d'âge inférieure.
- Le nombre de joueurs sur la feuille de match ne dépasse pas 7 joueurs (U10), 9 joueurs (U12) ou 11 joueurs (14 ans ou plus).
- Le nom du joueur figure sur la feuille de match.

Liste de vérification à remplir après le match

- Aucun joueur de l'équipe ne s'est vu refuser le droit de jouer après s'être présenté au terrain.

L'arbitre doit remettre ce formulaire avec la feuille de match. Une communication doit être envoyée à l'arbitre en chef dans les 24 heures suivant la fin du match.