



TOURNOI LE NATIONAL DE L'ULS

RÈGLEMENTS DU TOURNOI

8 au 10 août 2025

Aux fins du présent document, le masculin est utilisé sans aucune discrimination, dans le seul but d'alléger le texte.

Les lois et règlements de la FIFA (IFAB), de Soccer Québec et de l'ARS Lanaudière s'appliquent avec les modifications suivantes :

1. COMITÉ DU TOURNOI

1.1 Le Comité organisateur du Tournoi National de l'Union Lanaudière Sud (ci-appelé « Comité ») sera responsable de tous les points pertinents à l'organisation, au déroulement du tournoi et à toute mesure disciplinaire. Toutes les décisions du Comité concernant l'interprétation des règlements seront finales.

2. CATÉGORIES ET CLASSES ADMISES

2.1

⚽ Né(e) 2012	U13 Récréatif (Local), LR (A), LDIR (AA)
⚽ Né(e) 2011	U14 Récréatif (Local), LR (A), LDIR (AA)
⚽ Né(e) 2010	U15 Récréatif (Local), LR (A), LDIR (AA)
⚽ Né(e) 2009	U16 Récréatif (Local), LR (A), LDIR (AA)
⚽ Né(e) 2008	U17 Récréatif (Local), LR (A), LDIR (AA)
⚽ Né(e) 2007	U18 Récréatif (Local), LR (A), LDIR (AA)
⚽ Né(e) 2004	U21 Récréatif (Local), LDIR (AA)
⚽ Né(e) 2006 et avant	Senior Récréatif (LR)

Les catégories d'âge seront regroupées si le nombre d'équipes inscrites est insuffisant. Exemple : U13-U14, U15-U16, U17-U21, Senior.

Les classes resteront séparées afin de garantir un niveau de compétition équitable à tout moment.

Le Comité du tournoi se réserve le droit de modifier ces directives si cela est dans le meilleur intérêt du tournoi et des équipes inscrites.



Si une équipe n'est pas placée dans une classe où elle s'est inscrite, l'équipe recevra une communication du Comité avant que les divisions ne soient finalisées.

3. NOMBRE DE JOUEURS :

Pour les catégories :

- ☞ « Soccer à 7 » un maximum de 16 joueurs
- ☞ « Soccer à 11 » un maximum de 22 joueurs

3.1 Tous les joueurs inscrits pourront participer à tous les matchs.

3.2 La catégorie Senior jouera en « soccer à 7 » lors du tournoi.

3.3 Les autres catégories joueront en « soccer à 11 » lors du tournoi.

4. ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES

4.1 Les équipes doivent être en règle avec leur Fédération, leur Association régionale et leur club. Les équipes doivent évoluer au sein d'une ligue d'été extérieure fédérée. Les équipes de l'extérieur de la région de Lanaudière devront fournir, avant le début du tournoi, un permis de voyage original en règle.

Lors de l'enregistrement, une liste des joueurs participants, (provenant de Spordle du club), devra être remise et approuvée par le Comité organisateur. Aucune modification ne pourra y être apportée par la suite. Sous peine de forfait, seuls les noms inscrits sur la liste approuvée des joueurs doivent être sur les feuilles de matchs et participer aux matchs.

5. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS, ENTRAÎNEURS ET JOUEURS RÉSERVE

5.1 Tous les joueurs et entraîneurs figurant sur la liste de chaque équipe recevront un bracelet vert au début du tournoi. Ce bracelet doit être porté à tout moment pendant le tournoi, car cela sert à confirmer que le joueur ou l'entraîneur est éligible.

Les bracelets et feuilles de matchs seront vérifiés avant chaque match. Tout joueur ou entraîneur inéligible ne pourra prendre part au match. Si un joueur ou un entraîneur inéligible participe à un match, ce match sera perdu par forfait. De plus, le cas sera référé au Comité qui pourra imposer une sanction allant jusqu'à l'expulsion de l'équipe.



5.2 Un joueur « réserve » doit provenir du même Club. Il doit jouer pour une équipe de même classe et de catégorie inférieure de son club ou d'une classe inférieure de la même catégorie ou d'une catégorie inférieure. Un joueur de classe LDIR (AA) ne peut pas être un joueur réserve en LR (A) dans la même catégorie.

Un joueur surclassé peut être un joueur réserve pour une équipe de la même classe et de la même catégorie que son âge.

Pour la classe LR (A) ou LDIR (AA), le Comité se réserve le droit de permettre à une équipe d'utiliser des joueurs réserve provenant de la même catégorie et division. La demande devra être faite par l'équipe lors de l'inscription de l'équipe.

Un joueur Senior peut jouer pour n'importe quelle équipe, tant qu'il est fédéré.

5.3 L'utilisation des joueurs réserve est illimitée pour les classes LR (A) et LDIR (AA) de même que l'utilisation de joueurs mutés. Pour la classe récréative (locale) l'utilisation de joueurs réserve est limitée à six, sauf avec l'autorisation spéciale du Comité.

5.4 Un joueur ne peut être surclassé de plus de 2 ans.

5.5 Un joueur ne peut jouer que pour une seule et même équipe durant le tournoi. Une équipe ne peut donc pas utiliser comme joueur réserve un joueur qui joue ou qui est sur la liste d'une autre équipe durant le tournoi.

5.6 Un maximum de trois (3) entraîneurs est accepté sur le banc (surface technique). Ils doivent tous posséder une carte d'affiliation valide émis par leur Association Régionale. Leurs noms doivent figurer sur la liste officielle et sur les feuilles de matchs officielles.

6. ENREGISTREMENT POUR LES MATCHS

6.1 Les équipes doivent se présenter au terrain trente (30) minutes avant le début prévu du match et se présenter au responsable du terrain pour vérification.

6.2 Seulement les feuilles de matchs authentifiées lors de l'enregistrement seront acceptées lors de chacun des matchs. Une feuille de match non-authentifiée entraînera automatiquement un forfait.



6.3 Si une équipe arrive plus de cinq (5) minutes après l'heure prévue du début du match, celle-ci perdra par forfait, par un compte de 0-3.

6.4 Le début d'une partie peut être retardé de cinq (5) minutes si une équipe a moins que le minimum de joueurs requis pour commencer le match tel qu'indiqué ci-bas.

6.5 Cinq (5) joueurs constitue le minimum pour le « soccer à 7 ».

6.6 Sept (7) joueurs constitue le minimum pour le « soccer à 11 ».

6.7 Une équipe qui ne se présente pas à un match ou n'a pas le minimum de joueurs requis, peu importe la raison, perdra le match par forfait.

7. UNIFORMES ET ÉQUIPEMENTS

7.1 Chaque joueur doit être identifié par un numéro différent de celui de ses coéquipiers et qui correspond à celui inscrit sur la feuille de match.

7.2 Dans les cas où les deux équipes qui se rencontrent portent des uniformes semblables, à la demande de l'arbitre ou du responsable de terrain, l'équipe désignée en tant que « visiteur » devra changer ses chandails ou mettre des dossards. Chaque équipe doit apporter ses propres chandails ou dossards d'une autre couleur.

7.3 Le gardien devra porter une couleur distincte de son équipe et de l'équipe adverse.

7.4 Les protège-tibias sont obligatoires. Ils doivent être entièrement recouverts par les bas et doivent offrir un degré de protection approprié.

7.5 L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou pour les autres. Aucun bijou ni « *piercing* » ne sera toléré lors des matchs.

7.6 Les lunettes approuvées sont les mêmes que la politique de Soccer Québec. Les lunettes dites « de vue » sont donc interdites, à moins de pouvoir prouver qu'elles sont incassables et bien attachées.

8. BALLONS

8.1 Les ballons de match seront fournis par le tournoi.



Les matchs de catégories U13 seront joués avec un ballon de taille #4 et les matchs de la catégorie U14 à Senior seront joués avec un ballon de taille #5.

9. ARBITRAGE

9.1 Le Comité assignera, pour chaque match :

- un (1) arbitre ou un responsable de match pour le « soccer à 7 ».
- un (1) arbitre et deux (2) assistants pour le « soccer à 11 ».

En « soccer à 11 », le Comité permettra la tenue du match si l'un des trois arbitres est absent ou retarder le début du match pour déléguer un remplaçant.

9.2 L'arbitre et le responsable de terrain sont l'autorité en tout temps sur le terrain.

9.3 Un rapport écrit de tout incident pourra être fait et acheminé au Comité de discipline de l'ARS Lanaudière, au Comité de discipline de Soccer Québec ainsi qu'au Comité de discipline de l'ARS de l'équipe fautive.

9.4 L'arbitre inscrira le résultat des matchs sur les feuilles officielles, mais le Comité se réserve le droit de modifier le résultat au classement au cas d'erreur.

9.5 Tout manque de respect envers un arbitre sera lourdement sanctionné par le Comité du tournoi.

10. DURÉE DES MATCHS

10.1 Tous les matchs seront constitués de deux (2) demies avec une mi-temps de cinq (5) minutes maximum.

10.2 La durée des matchs sera comme suit : 2 x 25 minutes.

10.3 Une différence de six (6) buts dans un même match signifiera automatiquement la fin de celui-ci. Cependant, avec consentement des équipes et des arbitres, on peut poursuivre la rencontre, sans que le score ne bouge. Cependant, si un ou des cartons devaient être distribués, ils seraient compilés. Une équipe n'est pas obligée de poursuivre si elle n'est pas intéressée.

10.4 En cas de retard sur un terrain, le Comité peut décider de restreindre la durée des matchs jusqu'à ce que l'horaire régulier puisse être repris. Le Comité peut également



décider de ne pas remettre à l'horaire les matchs qui ont été annulés dû à des circonstances hors de son contrôle.

10.5 En cas de blessure, le chronomètre ne sera pas arrêté.

Le joueur blessé pourra être remplacé par un autre joueur et autorisé à revenir à la prochaine substitution. Tout joueur ayant une blessure qui saigne (incluant le gardien de but) doit quitter le terrain. 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, le joueur blessé doit quitter le terrain ou être retiré, à l'exception du gardien de but.

Seul l'arbitre peut décider si le gardien de but peut rester après avoir été blessé. Par l'importance de son rôle, il doit être alloué au gardien de but un temps raisonnable afin qu'il puisse évaluer sa capacité à poursuivre le match.

10.6 Si un match est interrompu et ne peut être repris à cause de la météo ou d'une blessure grave, le match sera homologué si le match a duré un minimum de 20 minutes. Si le match a été interrompu avant 20 minutes, la partie devra être continuée jusqu'à un total minimum de vingt (20) minutes. Le nombre de minutes jouées avant l'interruption est calculé dans ce total de 20 minutes. S'il y a égalité après ces vingt (20) minutes, le match sera déclaré partie nulle. Au cas d'égalité après ces vingt minutes pour un match de demi-finale ou de finale, le gagnant sera déterminé par cinq (5) tirs de barrage selon les règles de la FIFA. Le plan d'urgence sera applicable à toutes les joutes impliquées dans ladite situation d'urgence et ce, jusqu'à ce que le retard soit rattrapé.

10.7 Si un retard, les conditions météo ou une blessure empêche le début d'un match à l'heure prévue, la durée de ce match sera réduite au temps restant à l'horaire prévu. La durée de ce match ne pourra pas être de moins de 20 minutes.

10.8 Si un retard, les conditions météorologiques ou une blessure empêche la tenue des matchs selon l'horaire, le Comité organisateur réduira chacun des matchs prévus à une durée de 20 minutes jusqu'à ce que le retard soit repris.

10.9 Advenant que conditions météorologiques empêcheraient la tenue des matchs préliminaires, demi-finales ou finales, le Comité organisateur pourra réduire la tenue des matchs à cinq (5) tirs de barrage s'il juge ne pas être en mesure de rattraper le retard par des matchs de 20 minutes avant la fin de la journée.



10.10 En tout temps, le Comité organisateur pourra rendre tout autre décision requise afin de permettre la tenue du tournoi, notamment une modification de la durée des matchs, des horaires et/ou des terrains.

11. SUBSTITUTIONS

11.1 Le nombre de substitutions permises est illimité. Elles ne peuvent cependant être faites qu'avec l'approbation de l'arbitre aux moments suivants :

- Après un but
- Avant un coup de pied de but
- À la mi-temps
- À la suite d'une blessure, le joueur blessé seulement
- Une équipe peut aussi procéder à une substitution dans le cas où elle a une touche en sa faveur. Lorsqu'elle se prévaut de ce droit, l'autre équipe peut également procéder à une substitution lors de la même touche

12. EXPULSIONS

12.1 Un joueur qui reçoit un (1) carton rouge ou un entraîneur expulsé se voit automatiquement suspendu lors du prochain match dans le tournoi. Il ne peut prendre part à aucun autre match tant qu'il n'a pas purgé sa suspension dans la catégorie où cette sanction lui a été infligée.

12.2 Un joueur qui reçoit deux (2) cartons jaunes ou un entraîneur qui reçoit deux avertissements durant un match sera suspendu lors du prochain match dans le tournoi. Il ne peut prendre part à aucun autre match tant qu'il n'a pas purgé sa suspension dans la catégorie où cette sanction lui a été infligée.

12.3 Un joueur qui reçoit un troisième (3^e) carton jaune au cours du tournoi ou un entraîneur qui reçoit un troisième (3^e) avertissement au cours du tournoi est automatiquement suspendu pour le prochain match du tournoi.

12.4 Un joueur qui reçoit un quatrième carton jaune ou un deuxième carton rouge ou un entraîneur qui reçoit un quatrième avertissement ou une deuxième expulsion est automatiquement expulsé du tournoi.

12.5 Tous les cas d'expulsion ou de carton rouge peuvent être revus par le Comité du tournoi, lequel pourra donner une sanction supplémentaire allant jusqu'à l'expulsion du tournoi.



12.6 Tout participant ou spectateur adoptant un comportement antisportif, menaçant ou irrespectueux envers les arbitres, les équipes, les représentants du tournoi ou les installations (bris, vandalisme, etc.) sera immédiatement expulsé et interdit d'accès à tous les sites du tournoi. Les arbitres ont l'autorité de demander à tout spectateur perturbateur de quitter les lieux. En cas de refus, l'équipe associée à ce spectateur disposera de cinq (5) minutes pour assurer son départ, sans quoi elle sera déclarée perdante par forfait.

12.7 Le Comité du tournoi pourra expulser toute équipe dont un ou plusieurs joueurs ou supporters se seraient rendus responsables de gestes ou de paroles mentionnés au paragraphe

12.8 La poignée de mains se fait au début du match.

13. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

13.1 Pour les catégories de soccer juvénile (U13 à U18) et senior, les résultats sont enregistrés et des classements sont en place :

Match gagné	3 points
Match nul	1 point
Match perdu	0 point
Match perdu par forfait	-1 point

En cas d'égalité de points, la position des équipes sera déterminée par les critères suivants, dans l'ordre, jusqu'à concurrence du premier critère décisif. Avancera en demi-finale ou finale l'équipe qui :

- I. Est le gagnant du match entre les deux équipes concernées (non-applicable en cas de triple égalité).
- II. Détient le plus grand nombre de matchs gagnés.
- III. Obtient la plus grande différence entre les buts pour versus les buts contres.
- IV. Détient le plus grand nombre de buts pour.
- V. Détient le moins de buts contre.
- VI. Aura reçu le moins de cartons rouges.
- VII. Aura reçu le moins de cartons jaunes.
- VIII. S'il y a toujours égalité :



- Entre deux équipes : on procèdera à un tirage par pile ou face. L'équipe gagnante passera au tour suivant.
- Entre trois équipes ou plus : on procèdera à un tirage au sort. Les deux équipes pigées passeront au tour suivant.

14. ÉGALITÉ - PROLONGATION

14.1 Aucune période de prolongation ne sera jouée durant la ronde préliminaire.

14.2 Bris d'égalité en demi-finale et finale :

- L'issue des matchs sera déterminée par une période de prolongation de deux (2) demies de cinq (5) minutes avec une mi-temps d'une (1) minute.
- S'il n'y a toujours pas d'équipe gagnante après la période de prolongation, une séance de tirs au but de cinq (5) tirs conformément aux règlements de la FIFA suivra. Seuls les joueurs présents sur le terrain à la fin du temps réglementaire peuvent exécuter les tirs de barrage.

15. RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

15.1 Une équipe inscrite au tournoi et qui ne se présente pas pour la totalité du tournoi verra le montant de son inscription encaissée par le Comité. Aucun remboursement ne sera effectué.

15.2 Les équipes doivent obligatoirement se présenter lors des périodes d'enregistrement pour la vérification des passeports et l'authentification des feuilles de matchs.

Les équipes de régions éloignées sont autorisées à se rendre à l'enregistrement au moins une heure et 30 minutes (1h30) avant le début de leur première partie.

IL EST FORTEMENT CONSEILLÉ DE SE PRÉSENTER AUX SOIRÉES D'ENREGISTREMENT AFIN D'ÉVITER L'ACHALANDAGE QUI POURRAIT SURVENIR LORS DES ENREGISTREMENTS DE DERNIÈRE MINUTE.

Les entraîneurs ou un de leur représentant peut procéder à l'enregistrement de l'équipe. Les joueurs n'ont pas à se présenter à l'enregistrement.

DOCUMENTS REQUIS LORS DE L'ENREGISTREMENT DES ÉQUIPES :

- ◆ Cartes d'affiliations joueurs/entraîneurs
- ◆ Feuilles de matchs (plus une feuille pour nos dossiers)



- ◆ Permis de voyage original, s'il ne nous est pas parvenu au préalable.
- ◆ Liste de joueurs (provenant de Spordle du club)

16. RÈGLEMENTS SPÉCIAUX

16.1 Durant les matchs, les joueurs doivent être assis sur le banc en tout temps (sauf pour les substitutions).

16.2 Durant les matchs, les entraîneurs doivent en tout temps demeurer à deux mètres du banc de l'équipe et/ou dans leur surface technique, s'il y a lieu.

16.3 À la fin d'une partie, l'arbitre ou toute autre personne désignée par le Comité, doit informer le Central par cellulaire du résultat du match, conserver et remettre toutes les feuilles de match au Comité.

16.4 Tous les cas non prévus par les règlements régissant le tournoi sont tranchés par le Comité. Les décisions prises par celui-ci seront finales et sans appel.

17. PROTÊTS

17. 1 Aucun protêt ne sera accepté.

18. MAUVAISES CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

18.1 Les équipes doivent se présenter au terrain 30 minutes avant l'heure prévue du match, peu importe la météo. Seul l'arbitre et/ou le Comité peut décider de l'arrêt ou de la continuation de la compétition.

19. ANNULATION DU TOURNOI PAR L'ÉQUIPE

19. 1 En cas d'annulation du tournoi par l'équipe au plus tard le 1er août inclusivement, le montant total des frais d'inscription sera remboursé. Si l'annulation survient après cette date, le montant remboursé sera déterminé à la discrétion du Comité. Le tournoi et le Club de soccer l'Union Lanaudière Sud ne sauraient être tenus responsables de tout frais personnel ou relatif aux équipes en cas d'annulation.

20. NOTES



**UNION
LANAUDIÈRE
SUD**



20.1 Le tournoi et/ou le Club de soccer l'Union Lanaudière Sud n'est aucunement responsable des accidents impliquant les joueurs et les accompagnateurs, du vol ou de la perte, du transport d'un blessé par ambulance, ni des frais hospitaliers.

20.2 La remise des médailles aura lieu au terrain central de la ville dans laquelle sera jouée la finale.