



# RÈGLEMENTS – COUPE (S)

(COMPETITION - REV. 2010-10-28)



## U11 à U18 inclusivement

### S-1 RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

- Les parties de coupe incluent toutes les équipes U11 à U18 inscrites à la Ligue Juvénile de la saison estivale courante qui n'ont pas été disqualifiées suite à une infraction aux règlements des sections « A » et « C11 ».
- Le placement des équipes sera déterminé par un tirage au sort le 12 août 2010.
- Toutes les parties et les cas de discipline sont régis par les règlements de la Ligue Juvénile.
- Un joueur ne peut jouer que pour une seule équipe. S'il a évolué au sein d'une deuxième équipe pendant la même ronde de qualification, ce joueur sera automatiquement disqualifié pour la balance des parties des séries et cette même équipe perdra son match par défaut par un pointage de **3-0** en faveur de l'équipe adverse.
- Un joueur réserve peut être utilisé pendant la coupe seulement s'il a déjà joué au moins 2 matchs de saison régulière pour cette même équipe *mais un joueur réserve ne peut pas jouer pour une deuxième équipe pendant la même ronde de qualification.*
- Si une équipe est dans l'impossibilité de rencontrer le minimum requis de 8 joueurs et/ou 1 entraîneur 15 minutes après l'heure prévue pour le coup d'envoi, la partie sera déclaré forfait par un pointage de **3-0** en faveur de l'équipe adverse.
- Si une équipe ne se présente pas, elle sera automatiquement disqualifiée de toute autre compétition de la coupe.
- Tous les matchs se terminant par un pointage égal à la fin du temps réglementaire procéderont immédiatement aux tirs au but du point de réparation. Toutes les parties doivent déterminer un gagnant.
- Les entraîneurs doivent transférer l'information complète de leur feuille de match au système PTS dans les 24 heures suivant la fin du match. Une amende de **\$10** sera imposée si le délai n'est pas respecté.

### S-2 FORMAT:

- Toutes les équipes jouent une ronde éliminatoire simple pour avancer à la prochaine ronde.
- Toutes les parties des catégories U11 à U18 seront jouées sur le territoire desservi par la Ligue Juvénile du Lac St-Louis. Une équipe de l'Outaouais accueillera son match préliminaire si elle est choisie comme équipe receveuse.

	<u>6 équipes</u>	<u>7 équipes</u>	<u>8 équipes</u>	<u>9 équipes</u>	<u>10 équipes</u>	<u>11 équipes</u>
P01	1 vs 2	1 vs 2	1 vs 2	1 vs 2	1 vs 2	1 vs 2
P02	3 vs 4	3 vs 4	3 vs 4	gP01 vs 3	3 vs 4	3 vs 4
P03	gP01 vs 5	5 vs 6	5 vs 6	4 vs 5	gP01 vs 5	5 vs 6
P04	gP02 vs 6	gP01 vs 7	7 vs 8	6 vs 7	gP02 vs 6	gP01 vs 7
P05	gP03 vs gP04	gP02 vs gP03	gP01 vs gP02	8 vs 9	7 vs 8	gP02 vs 8
P06		gP04 vs gP05	gP03 vs gP04	gP02 vs gP03	9 vs 10	gP03 vs 9
P07			gP05 vs gP06	gP04 vs gP05	gP03 vs gP04	10 vs 11
P08				gP06 vs gP07	gP05 vs gP06	gP04 vs gP05
P09					gP07 vs gP08	gP06 vs gP07
P10						gP08 vs gP09

### S-3 ASSIGNATION D'ARBITRES:

- Toutes parties de la ronde préliminaire de soccer-à-11 à l'intérieur de la région du Lac St-Louis : les arbitres seront assignés par l'assignateur d'arbitres régional. Les arbitres assistants seront assignés par les Clubs.
- Toutes parties de la ronde préliminaire du soccer-à-11 à l'extérieur de la région du Lac St-Louis : les arbitres et les arbitres assistants seront assignés par les Clubs et/ou l'assignateur d'arbitres régionales.



## RÈGLEMENTS – COUPE (S)

(COMPETITION - REV. 2010-10-28)



- c) Toutes parties demi-finales et finales du soccer-à-11 à l'intérieur de la région du Lac St-Louis : les arbitres et les arbitres assistants seront assignés par l'assignateur d'arbitres régional.

### S-4 FINALES :

Les parties de finales sont prévues pour être jouées le samedi 18 septembre 2010.

Toutes les parties se terminant par un pointage égal à la fin du temps réglementaire seront alors poursuivies comme suit :

- U11 à U18 2 x 10 minutes de surtemps, première équipe à compter marque la fin du match

Si l'égalité persiste après les deux périodes de surtemps, les équipes procéderont aux tirs au but du point de réparation en vertu des règlements de la FIFA (Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but).

