Règlements Tournoi Coupe provinciale BMR G. Doyon du HSF

1. Règlements administratifs

Les présents règlements visent uniquement le tournoi de soccer organisé par le club de soccer des Dribbleurs du HSF, lequel se déroulera les 10, 11 et 12 juillet. Tous les éléments non prévus dans les présents règlements seront tranchés par le comité du tournoi.

1.1 Interprétation

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin.

1.2 Compatibilité avec les règlements régionaux, provinciaux, nationaux et internationaux

Les Lois du jeu de la FIFA, de même que les règlements de Soccer Québec et de l'ARSE (Soccer Estrie), le cas échéant, s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques à l'effet contraire dans les présents règlements.

1.3 Responsabilité du Comité du Tournoi

Le Comité du Tournoi est responsable de l'organisation générale du Tournoi et de son déroulement. Toutes les décisions du Comité du Tournoi concernant l'interprétation et la mise en application du présent règlement seront finales et sans appel et seront, dans tous les cas, prises dans l'intérêt des jeunes participants et dans le respect de l'intégrité et du développement de ceux-ci.

1.4 Exclusion de responsabilité

Le Comité du Tournoi et le Club de soccer des Dribbleurs du HSF ne sont pas responsables des accidents, vols, ou pertes pouvant survenir durant le Tournoi et impliquant les joueurs, membres du personnel des équipes ainsi que les spectateurs. Ils ne sont pas non plus responsables de tout dommage, direct ou indirect, causé suite à un accident, des soins médicaux et du transport en ambulance des blessés. Il est à noter toutefois que certains frais médicaux sont couverts par les assurances de Soccer Québec pour tous ceux qui y sont membres. Il incombe à chaque membre de s'informer des modalités auprès de son club d'appartenance.

2. Enregistrement des joueurs et des équipes

2.1 Enregistrement

Le responsable d'équipe doit se présenter à la table d'enregistrement des équipes entre 30 à 60 minutes avant le premier match et présenter les cartes d'affiliation de tous les joueurs ou la liste électronique ainsi que la liste de tous les joueurs et membres du personnel qui accompagnent l'équipe.

2.2 Liste des joueurs avant l'évènement

Toutes les équipes doivent fournir une liste officielle des joueurs qui participeront au Tournoi. Les clubs sont responsables de fournir à l'organisateur du Tournoi une liste de joueurs représentant le bon niveau dans lequel l'équipe a fait son inscription. Il est de la responsabilité de chaque club, par le biais d'un responsable technique, de s'assurer que la liste de joueurs fournie est représentative de la bonne classe de compétition. Aucun changement ne pourra être fait à cette liste après le premier match.

2.3 Permis de voyage

Un permis de voyage émis par l'association régionale ou la fédération de l'équipe doit être fourni par toute équipe provenant de l'extérieur du territoire couvert par l'ARSE (Soccer Estrie). Ce permis sera vérifié lors de l'enregistrement des équipes. Aucune équipe ne sera autorisée à jouer sans avoir ce document officiel de la fédération signé par leur association régionale.

3. Affiliation

3.1 Affiliation des équipes

Les équipes doivent être en règle avec leur fédération, leur association régionale et leur club ainsi qu'être dûment enregistrées auprès de ceux-ci.

3.2 Affiliation des joueurs et des membres du personnel d'équipe

Tous les joueurs et membres du personnel d'équipe doivent être affiliés à Soccer Québec ou à leur fédération et détenir obligatoirement une carte d'affiliation valide pour l'année courante. La version électronique de la carte d'affiliation est acceptée.

4. Catégories et divisions

4.1 Catégories

L'événement s'offre aux catégories et divisions suivantes : Catégorie / Division — U14F Locale, U14M Locale, U16F Locale, U16M Locale. Chaque équipe de cette division disputera un minimum de trois (3) matchs, avec la possibilité de participer, le cas échéant, à la ronde des demi-finales et de la finale.

4.2 Nombre de joueurs et composition des équipes

Un maximum de vingt-deux (22) joueurs et trois (3) membres du personnel par équipe peuvent prendre part au tournoi. En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure d'aligner le nombre minimal de joueurs (7) sur le terrain, incluant le gardien de but. Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs minimum requis à cause de blessures, d'expulsions ou pour toute autre raison, elle perd le match par forfait. Un joueur qui se joint à son équipe après le début du match est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match.

5. Équipement

5.1 Numéro de chandail

Tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent et visible apposé dans le dos du chandail de match. Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match.

5.2 Tenue des joueurs et du gardien de but

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend un maillot, un short et des bas. L'uniforme (maillot, short et bas) doit être le même pour chaque joueur d'une même équipe. Le gardien de but doit porter un maillot d'une couleur qui le distingue des autres joueurs et de l'arbitre. Il peut porter des pantalons et une casquette selon l'approbation de l'arbitre.

5.3 Protège-tibias et chaussures à crampons

Le port des protège-tibias est obligatoire pour tous les joueurs. Ils doivent être portés sous les bas. Le port des chaussures à crampons pour chacun des joueurs est également obligatoire.

5.4 Couleurs identiques

Si l'arbitre juge que les deux (2) équipes qui s'affrontent pour un match portent des uniformes similaires qui portent à confusion, l'équipe visiteuse devra changer de maillot ou porter les dossards fournis par le Tournoi. Le gardien de but doit en tout temps porter un maillot le distinguant des joueurs des deux (2) équipes qui s'affrontent, et ce, même lors de changement d'uniforme.

5.5 Port d'objet dangereux par un joueur

Un joueur ne doit porter aucun équipement potentiellement dangereux pour sa sécurité ou celle des autres joueurs. Cela comprend tout type de bijou, recouvert ou non. Conformément à la règlementation en vigueur sur le territoire desservi par Soccer Estrie, le port de lunettes conventionnelles est autorisé. Le Comité du Tournoi recommande tout de même le port de lunettes exemptes de vitre et de métal au profit des lunettes sportives ou qui recouvrent adéquatement la lunette du joueur.

6. Déroulement des parties

6.1 Durée des parties et détermination des gagnants

La durée de chacun des matchs pour toutes les catégories du Tournoi est de deux (2) périodes de vingt-cinq (25) minutes chacune, avec une pause de la mi-temps. Les matchs des rondes préliminaires peuvent se conclure sur un pointage nul. Les matchs éliminatoires devront absolument déterminer une équipe gagnante. Dans l'éventualité d'un pointage nul lors des matchs de demi-finale, l'équipe gagnante sera désignée par les tirs au but du point de réparation suivant les règles de la FIFA.

6.2 Arrivée sur le terrain

Les équipes devront se présenter au terrain désigné, être en uniforme et prêtes à jouer trente vingt-cinq (25) avant le début de chaque match. Aucun retard ne sera toléré pour le début d'un match. Un délai de dix (10) minutes pourra être accordé si une équipe invoque une raison valable et hors de son contrôle pour justifier son retard. À défaut de raison valable et d'autorisation du Comité du Tournoi de débuter le match en retard, l'équipe fautive perdra le match par forfait.

6.3 Arrêt d'un match avant la fin

Si, pendant le match, le pointage accuse une différence de sept (7) buts, l'arbitre met immédiatement fin au match.

6.4 Substitution

Tout remplacement de joueurs doit préalablement être autorisé par l'arbitre avant d'être effectué. Toutes les substitutions doivent s'effectuer par le centre du terrain et après l'arrivée du joueur à remplacer. Les remplacements de joueurs sont illimités et autorisés lors des arrêts suivants : a. après un but; b. sur coup de pied de but; c. lors d'une rentrée de touche offensive; d. lors de la reprise du jeu au début de chaque période; e. lorsqu'un joueur est blessé. Lorsqu'une substitution est effectuée par une équipe suivant une des situations énumérées aux points c) ou e), l'équipe adverse peut aussi effectuer une substitution.

7. Classements

7.1 Attribution des points de classement

Les points au classement seront attribués selon les paramètres suivants : une victoire : 3 points; un match nul : 1 point; une défaite : 0 point; une défaite (forfait) : -1 point. Un pointage de 3 à 0 est enregistré pour un match déclaré forfait; ce pointage est toutefois majoré dans le cas où l'équipe victorieuse a marqué plus de 3 buts dans le match.

7.2 Points de comportement

Une équipe se voit retirer deux (2) points au classement, en sus de toute autre sanction, pour chaque carton rouge obtenu. Une équipe qui accumule cinq (5) cartons jaunes se voit retirer un (1) point au classement, en sus de toute autre sanction. Un (1) point supplémentaire est aussi retiré pour chaque tranche supplémentaire de deux (2) autres cartons jaunes accumulés au sein d'une même équipe. Une exclusion à la suite d'un cumulatif de deux (2) cartons jaunes compte pour un (1) carton rouge pour la réduction de points de comportement.

7.3 Départage des équipes en cas d'égalité

Si deux (2) équipes ou plus sont à égalité au classement à la fin des rondes préliminaires, elles seront départagées de la façon et dans l'ordre suivant : a) le plus grand nombre de points au classement; b) le plus grand nombre de victoires; c) la plus grande différence entre les buts marqués et buts concédés; d) l'équipe ayant marqué le plus de buts pour; e) l'équipe ayant accordé le moins de buts contre; f) l'équipe ayant le moins de cartons rouges; g) l'équipe ayant le moins de cartons jaunes; h) si l'égalité persiste, l'équipe gagnante sera désignée par une séance de tirs au but suivant les règles de la FIFA.

8. Intempéries — Interruptions

8.1 Température

En cas d'orage, de terrain détrempé, de chaleur excessive ou de noirceur, le Comité du Tournoi se réserve le droit, avant le match, de l'annuler, de le reporter ou de le déplacer. Si un match est interrompu en raison de la température inclémente ou pour toute autre raison pouvant porter atteinte à la sécurité des joueurs, le Comité du Tournoi prendra la décision finale quant à la validité du match. Le Comité du Tournoi peut décider de ne pas remettre à l'horaire les matchs qui ont été annulés dû à des circonstances hors de son contrôle.

8.2 Temps orageux

Un arbitre ou le Comité du Tournoi doit interrompre immédiatement un match dès qu'un coup de tonnerre est entendu ou dès qu'un éclair est aperçu. Il est alors demandé aux joueurs de se mettre à l'abri. Le Comité du Tournoi prendra alors la décision finale quant à la reprise du match ou, selon le cas, quant à sa validité dans un délai maximal de dix (10) minutes suivant l'interruption du match.

8.3 Interruption d'un match

Advenant l'interruption d'un match, la validité de celui-ci sera déterminée ainsi. Ronde préliminaire : si, au moment de l'interruption, plus de cinquante pour cent (50%) du match a été joué, le pointage est enregistré tel quel; si, au moment de l'interruption, moins de cinquante pour cent (50%) du match a été joué, celui-ci sera déclaré nul et un pointage de 0-0 sera enregistré pour ce match. Ronde éliminatoire : si, au moment de l'interruption, plus de soixantequinze pour cent (75%) du match a été joué, le pointage est enregistré tel quel — dans le cas d'une égalité, l'équipe gagnante sera désignée par une séance de tirs au but suivant les règles de la FIFA dès que la cause de l'interruption sera contrôlée; si, au moment de l'interruption, moins de soixante-quinze pour cent (75%) du match a été joué, nonobstant le pointage enregistré, l'équipe gagnante sera désignée par une séance de tirs au but suivant les règles de la FIFA dès que la cause de l'interruption sera contrôlée; si, au moment de l'interruption, le pointage accusait un différentiel de quatre (4) buts d'écart et plus, le pointage est enregistré tel quel, et ce, peu importe la durée du match écoulée. Dans tous les cas, le Comité du Tournoi prendra la décision finale quant à la validité du match.

9. Arbitrage

9.1 Autorité

Le Comité du Tournoi désignera les arbitres pour chacun des matchs. L'arbitre désigné pour un match possède l'entière et la pleine autorité sur le déroulement de celui-ci. Son autorité débute au moment où il pénètre l'enceinte de jeu et se termine au moment où il la quitte.

9.2 Affiliation

Tous les arbitres doivent être affiliés auprès de leur fédération ou de leur association régionale et doivent avoir en leur possession une carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

9.3 Arbitres et arbitres-assistants

Pour chacun des matchs de soccer à 9, l'arbitrage sera assumé par un arbitre et deux arbitres-assistants.

9.4 Protection et sécurité des arbitres

Il est de la responsabilité de toute équipe d'assurer la protection des arbitres et des arbitres assistants présents à un match. Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin à un match. Il peut aussi interrompre un match jusqu'au départ des personnes fautives ou jusqu'à une intervention policière. Le Comité du Tournoi peut, en outre, imposer une sanction contre une équipe jugée fautive ainsi que juger de l'issue d'un match perturbé selon le rapport de l'arbitre. Aucun écart de conduite, violence ou intimidation ne sera toléré à l'endroit des arbitres et des arbitres assistants.

9.5 Responsabilité de l'arbitre

Avant le début d'un match, l'arbitre reçoit la feuille de match et vérifie les informations générales. Il procède ensuite à la vérification des cartes d'affiliation et note les joueurs qu'il a vérifiés. Il n'est pas de la responsabilité de l'arbitre d'ajouter ou de retirer un nom de façon manuscrite sur la feuille de match. En cas d'incident durant le déroulement d'un match, l'arbitre devra rédiger un rapport détaillé et en remettre une copie au Comité du Tournoi. À la fin de chaque match, l'arbitre ou toute autre personne désignée par le Comité du Tournoi doit transmettre le résultat du match et les feuilles de match à un membre du Comité du Tournoi identifié à cette fin. L'arbitre n'est pas tenu de connaître la réglementation que doivent appliquer les équipes.

10. Discipline

10.1 Comportement des joueurs, entraîneurs et spectateurs

En tout temps, avant, durant et après un match, les joueurs, entraîneurs et les gérants doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par un arbitre ou par le Comité du Tournoi sous forme d'expulsion ou autre.

10.2 Conduite des spectateurs et des membres des équipes

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des joueurs menacés peut mettre fin à un match. Il peut interrompre un match jusqu'au départ des personnes fautives ou jusqu'à une intervention du Comité du Tournoi ou une intervention policière.

10.3 Comportement des membres de l'équipe

Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres et de leurs supporteurs avant, durant et après chaque match.

10.4 Esprit antisportif

Une équipe ne peut, en aucune circonstance et sous aucun motif, se retirer de l'aire de jeu ou entraver le bon déroulement d'un match pour quelque motif que ce soit, sous peine de sanction.

10.5 Propos hostile

Toute personne qui tient des propos hostiles, racistes ou diffamatoires, qui fait preuve d'insubordination envers un joueur, un entraîneur, un arbitre ou un membre du Comité du Tournoi peut être sanctionné par un arbitre ou par le Comité du Tournoi sous forme d'expulsion ou autre.

10.6 Responsabilité des clubs

Les clubs sont responsables des bris ou actes de vandalisme causés par un ou des membre(s) de leur club au matériel ou aux installations fournis pour le Tournoi. Les clubs sont responsables de fournir à l'organisateur une liste de joueurs représentant le bon niveau dans lequel l'équipe a fait son inscription. Il est de la responsabilité du club, par le biais d'un responsable technique du club, de s'assurer que la liste de joueurs fournie est représentative de la bonne classe de compétition. Si un club inscrit, volontairement ou involontairement, une équipe avec une liste de joueurs frauduleuse, il peut se voir convoquer par le Comité du Tournoi. Dans un tel cas, le club pourra se voir refuser l'accès à d'autres évènements dans la région ou voir ses équipes refusées l'année suivante.

10.7 Membre non inscrit sur la feuille de match ou inéligible

Une équipe qui fait participer un joueur ou un membre du personnel d'équipe inéligible ou dont le nom ne figure pas sur la feuille de match perdra automatiquement par forfait le ou les matchs pour lesquels un joueur ou un membre du personnel d'équipe inéligible a joué ou participé. Des mesures disciplinaires pourront être prises contre le joueur fautif ou le membre du personnel d'équipe ayant autorisé un joueur inéligible à jouer.

10.8 Sanction aux contrevenants

Des sanctions sévères seront infligées aux joueurs et membres du personnel d'équipes dont la conduite aura été la cause d'incidents ou de troubles avant, pendant ou après un match. Leur cas pourra être confié au comité de discipline de l'ARSE ou de Soccer Québec.

11. Infractions et sanctions (cartons)

11.1 Cartons jaunes et rouges

Quiconque reçoit deux (2) cartons jaunes au cours d'un même match obtient automatiquement un (1) carton rouge et est exclu du match en plus d'être suspendu pour un (1) match. Un (1) carton rouge est alors ajouté au cumul des cartons de l'équipe, tandis que les deux (2) cartons jaunes ne sont pas comptabilisés. Toutefois, si un membre a reçu un carton jaune avant de recevoir un carton rouge, le carton jaune est ajouté au cumul des cartons. Quiconque reçoit un troisième (3e) carton jaune pendant le Tournoi est automatiquement suspendu pour un (1) match. Quiconque reçoit un carton rouge est automatiquement suspendu pour un (1) match. Tout membre expulsé pour une deuxième (2e) fois sera automatiquement suspendu pour le reste du Tournoi. Ces suspensions surviennent sans qu'un avis ne soit nécessaire. Lorsqu'un match est perdu par défaut ou qu'une équipe se retire ou est suspendue, tous les cartons décernés sont maintenus. À la suite d'une suspension et selon la gravité de l'infraction, le membre peut se voir infliger une suspension supplémentaire pouvant aller jusqu'à son exclusion du Tournoi. La décision finale entourant cette suspension supplémentaire revient au Comité du Tournoi. Aucune suspension ne peut être contestée ou portée en appel.

11.2 Expulsion

Un joueur expulsé doit quitter immédiatement l'enceinte du terrain jusqu'à la fin de la rencontre et ne peut communiquer avec ses coéquipiers, les arbitres ou les joueurs de l'équipe adverse de quelque manière que ce soit. À défaut de respecter cette exigence, l'équipe d'appartenance du joueur expulsé pourra perdre le match par forfait. Un

membre du personnel d'équipe expulsé d'un match doit quitter immédiatement l'enceinte du terrain jusqu'à la fin du match et ne peut communiquer avec ses joueurs, les arbitres ou les membres de l'équipe adverse de quelque manière que ce soit. Si celui-ci refuse de quitter immédiatement l'enceinte du terrain ou s'il fait preuve d'inconduite à la suite de son expulsion, il verra son cas soumis au Comité du Tournoi et des actions disciplinaires pourraient être entreprises.

12. Protêts

12.1 Admissibilité

Les protêts admissibles sont ceux concernant le respect des présents règlements ainsi que l'inapplication ou la mauvaise application par un arbitre d'une règle ou faute technique ayant désavantagé une équipe de façon importante. Un protêt à l'encontre du seul jugement de l'arbitre ou du Comité du Tournoi est irrecevable.

12.2 Dépôt d'un protêt

Le protêt doit être déposé par écrit dans les trente (30) minutes suivant la fin du match, accompagné d'un dépôt de cent dollars (100 $). Ce dépôt n'est remboursable que si le Comité du Tournoi ou tout autre comité formé à cette fin spécifique rend une décision favorable à l'équipe ayant déposé le protêt.

12.3 Nombre de protêts

Chaque plainte ne peut faire l'objet que d'un seul protêt.

12.4 Décision

Le Comité du Tournoi ou tout autre comité formé spécifiquement à cette fin rendra une décision dans les soixante (60) minutes suivant le dépôt du protêt. Cette décision est finale et sans appel.

13. Récompenses

13.1 Médailles et trophées

Des médailles d'or seront remises aux gagnants de la finale d'or. Des médailles d'argent seront remises aux finalistes de la finale d'or. Des médailles de bronze seront remises aux gagnants de la finale de consolation.