

COUPE DES 4
2009

Est du Québec



RÈGLEMENTS DE JEU

1) INFORMATIONS GÉNÉRALES

- a) La Coupe des 4 déterminera les équipes participant à la Coupe SAPUTO AA pour les catégories féminines et masculines U14, U16, U18 et Senior.
- b) Les coûts d'inscriptions sont de l'ordre de 350\$ par équipe.
- c) Le comité organisateur de la Coupe de 4 sera responsable du déroulement et de l'organisation de la Coupe.
- d) Les équipes éligibles à participer à la Coupe des 4 doivent être issues de club et provenir des 4 régions suivantes :

- (1) Abitibi-Témiscamingue
- (2) Côte Nord
- (3) Est du Québec
- (4) Saguenay-Lac-Saint-Jean.

Et

Catégories suivantes :

- U14 nés en 1995 ou après
- U16 nés en 1993 ou après
- U18 nés en 1991 ou après
- Senior nés en 1990 ou avant

- e) Le ballon utilisé est le no 5 pour toutes les catégories.

2) Regroupement

- a) Étant des régions éloignées et de bassin de population bas, LA COUPE DES 4 permettra à une ARS ou à un club à procéder à un regroupement aux conditions suivantes :
 - En début de saison, chaque ARS devra remettre une liste officielle de tous les joueurs dûment inscrits à tous les clubs sous sa juridiction. Ce règlement inclus tous les joueurs récréatifs et compétitifs dûment inscrits et fédérés. Cette compilation sera faite par catégorie (U-14, U-16, U-18 et Senior) et par club. Pour chaque catégorie, on indiquera le club ayant le plus d'inscriptions.
 - Pour chacune des catégories, un regroupement ne pourra avoir lieu si la région a plus de 64 athlètes (4 équipes).
- b) Si ce nombre n'est pas atteint, une ARS pourra autoriser un club à fusionner une ou plusieurs catégories avec un ou plusieurs autres clubs sous sa juridiction, afin d'obtenir un nombre équivalant mais non supérieur de joueurs récréatifs que le club ayant le plus d'inscription. Cette procédure a pour but de permettre aux clubs ayant un petit bassin de joueurs l'occasion de présenter une ou des équipes compétitives face à un club possédant un plus gros bassin de joueurs.

3) FORMAT DE COMPÉTITION

- a) Cette compétition est réservée aux équipes issues des 4 régions citées précédemment et qui ont été déclarées gagnantes des finales régionales qualificatives pour la Coupe des 4. Chacune des régions a le devoir de procéder à l'organisation de sa finale régionale et est libre de décider du processus de sélection des équipes qui la représenteront lors de la Coupe des 4.
- b) La durée de chaque match sera de :

	Préliminaire	Finales	Prolongations (en finale seulement)
U14 :	2 X 30 minutes	2 X 30 minutes	2 X 10 minutes
U16 :	2 X 35 minutes	2 X 35 minutes	2 X 10 minutes
U18 :	2 X 35 minutes	2 X 35 minutes	2 X 10 minutes
Seniors :	2 X 35 minutes	2 X 35 minutes	2 X 10 minutes

- c) En finale, **après la période de prolongation**, si les deux (2) équipes n'ont pas été départagées, il y aura tir de pénalité selon la loi FIFA. Coupe des 4 (2009) **cinq (5)** tirs de pénalités seront exécutés par la suite si l'égalité persiste 1 tir de chaque côté jusqu'à ce qu'une équipe soit vainqueur.
- d) La compétition se déroule sous la forme d'un tournoi à la ronde. À l'issue du tournoi, les 2 premières équipes se rencontrent pour la finale or : l'équipe gagnante sera qualifiée pour la Coupe SAPUTO AA.

N.B. Ce format de compétition s'applique pour des poules de 3 ou 4 équipes. Si 2 équipes seulement sont présentes dans une catégorie, l'équipe gagnante sera désignée au meilleur de 2 matchs disputés entre les 2 équipes. En cas d'égalité, voir 3C

- e) Attribution des points

(1) L'attribution des points se fera comme suit:

- (2) Victoire : 3 points
 (3) Nulle: 1 point
 (4) Défaite: 0 point
 (5) Forfait: défaite par 3 à 0 et -1 point au classement

- f) Départage en cas d'égalité :

(1) Dans le cas d'une double égalité au classement, les équipes seront départagées de la façon suivante dans cet ordre:

- (a) Résultat entre les 2 équipes (nul en cas de triple égalité*);
 (b) Le plus grand nombre de victoires ;
 (c) Le plus haut différentiel de buts pour et buts contre;
 (d) Équipe ayant le plus de buts pour;
 (e) Équipe ayant le moins de buts contre;

- (f) Équipe ayant le moins de carton (1 rouge = 2 jaunes)
- (g) Tirs de pénalité selon la FIFA
- (h) Lors d'une triple égalité, le départage se fait à partir du point B et en aucun temps, le processus retourne en arrière.

(2) Si trois (3) équipes sont à égalité de points, le classement est établi de la façon suivante :

- (a) la plus grande différence entre les buts et les buts concédés par chaque équipes ;
- (b) l'avantage sera donnée à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts ;
- (c) l'avantage sera donné à l'équipe ayant accordé le moins de buts ;
- (d) tirs de coup de pied de réparation : si les équipes d'un même groupe font match nul, elles devront prendre part à des tirs de coups de pied de réparation. Ceux-ci ne seront utilisés que dans le cas où les points a), b) et c) n'aurait pu briser l'égalité;
- (e) chacune des équipes est désignée par la lettre A,B ou C. Trois (3) mini-match composés de cinq (5) coups de pied de réparation. Au cours de ces mini-matches, l'équipe A jouera contre l'équipe B; l'équipe B contre l'équipe C et l'équipe c contre l'équipe A. À la fin de ces trois (3) mini-match, le classement sera déterminé en fonction des critères a) à d) ci-dessus.

4) ÉLIGIBILITÉS DES PARTICIPANTS ET DES ÉQUIPES

- a) Seules les équipes reconnues par leur ARS comme représentant de leur zone peuvent participer à la Coupe et doivent être enregistrées auprès de la FSQ et doivent être en règle avec celle-ci.
- b) Les passeports en règle des joueurs et des entraîneurs ou des dirigeants inscrits sur la feuille de match doivent être présentés aux arbitres quinze (15) minutes avant le début de chaque match.
- c) Un maximum de vingt-cinq (25) joueurs peut être inscrit sur la liste des joueurs qui est remise avant le début de la compétition.
- d) Aucun joueur ne pourra être inscrit avec deux (2) équipes différentes.
- e) Le comité se réserve le droit de vérifier le passeport d'un joueur ou d'un entraîneur en tout temps durant le tournoi.
- f) Trois (3) accompagnateurs maximums par équipe peuvent prendre place sur le banc des joueurs. Au moins un (1) devra détenir un passeport d'entraîneur avec animateur certifié (technique-pratique : jeune senior et théorique : partie A) et devra être présent à chaque match. Son nom devra être dûment inscrit sur la feuille de match.
- g) Toute équipe utilisant un joueur non éligible verra toutes ses parties perdues par forfait, sans avertissement et sans appel. De plus, la région dont l'équipe fautive est issue sera pénalisée par la perte de son bon de garantie.

- h) Sera déclaré joueur non éligible : un joueur ne possédant pas de passeport, un joueur sous classé, un joueur jouant pour 2 équipes différentes, un joueur faisant l'objet d'une suspension lors de la compétition.

5) DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

- a) L'équipe dont le nom apparaît en premier sur le calendrier est considérée comme receveuse. Toutes les équipes devront fournir à **Association régionale de l'Est du Québec**, au moment de l'envoi de leur formulaire d'inscription, la couleur de son équipement comprenant le maillot, les culottes et les bas. En cas de conflit, l'équipe visiteuse doit changer d'équipement. Le Comité organisateur devra prévoir des dossards en cas de problème.
- b) **Le capitaine de chaque équipe devra porter un brassard.**
- c) Les ballons seront fournis par le comité organisateur et devront être remis à l'arbitre.
- d) Pour toutes les catégories, les substitutions sont limitées à 5 pendant le match mais illimitées à la mi-temps et si prolongation. Elles se font sur toutes les phases de jeu. L'entraîneur doit au préalable obtenir l'autorisation de l'arbitre.
- e) La feuille de match officielle fournie par le comité organisateur doit être complétée avant le début de chaque match par chacune des équipes. Les participants dont les noms figurent sur la feuille de match seront considérés comme ayant pris part au match. L'équipe sera responsable de rayer les noms des joueurs inscrits mais qui ne participent pas au match.
- f) Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match avant le début de la partie peuvent participer au match. Les joueurs doivent porter un numéro correspondant à celui inscrit sur la feuille de match. Tout joueur qui ne s'est pas présenté à l'arbitre au début du match, s'il est inscrit sur la feuille de match, doit obtenir, après vérification de l'arbitre la permission de celui-ci pour participer au match.
- g) Chaque équipe peut inscrire un maximum de 18 joueurs en plus de 3 membres du personnel dûment affiliés et avec passeports qui seront inscrits sur la feuille de match. Seules ces personnes seront autorisées à prendre place sur le banc. Une équipe qui ne se conforme pas à cette exigence sera déclarée forfait.
- h) Un joueur, un entraîneur ou un dirigeant qui est expulsé du jeu par l'arbitre doit quitter le terrain immédiatement et aller dans les gradins opposés à son banc d'équipe. S'il ne le fait pas, il devra comparaître devant le comité de discipline de la compétition.
- i) Tous les matchs doivent débiter à l'heure prévue. Toute équipe qui ne se présente pas dans les 15 minutes suivant l'heure prévue de début de match sera déclarée forfait (défaite par 3 à 0 et perte de 1 point au classement). Le cas sera référé au comité de discipline de la Coupe qui appliquera les sanctions prévues.
- j) Une équipe déclarée forfait perd le match sur le score de 3 à 0 et perd un point au classement. **Une amende de 100\$ retenue sur le bon de garanti sera imposée.** Le

Comité de discipline de la Coupe étudiera le cas et des sanctions supplémentaires pourraient être prises.

- k) Une équipe qui se retire d'un match sera déclarée forfait. Le comité de discipline de la Coupe se réunira pour étudier les sanctions supplémentaires à prendre si nécessaires (exclusion du tournoi)
- l) En cas d'égalité lors de la première phase de la compétition (tournoi à la ronde), aucun départage ne sera fait en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire. Lors de la finale, 2 prolongations de 10 minutes pour toutes les catégories seront jouées. Les prolongations seront jouées dans leur intégralité, peu importe le nombre de buts marqués lors de celle-ci.
- m) Si à l'issue des prolongations, l'égalité persiste, l'épreuve des tirs aux buts telle que définie par la FIFA sera appliquée.

6) Enlevé

7) ARBITRAGE

- a) Le comité d'arbitrage de la Coupe des 4 sera responsable de l'assignation des arbitres en accord avec un représentant de la Fédération Québécoise de Soccer. **Les représentants de la fédération seront sur place pour évaluer l'ensemble des arbitres, elle devra faire parvenir un suivie écrit pour chaque arbitre. Ceci aura pour but d'augmenter le calibre de nos arbitres.**
- b) Après chaque match, l'arbitre doit retourner au Comité organisateur la feuille de match accompagnée de son rapport si besoin.
- c) Le terrain de jeu ne pourra faire l'objet d'aucune **plainte** après le coup d'envoi.

8) PLAINTES ET PROTÊTS

- a) Tout protêt devra être signalé à l'arbitre avant, pendant ou à la fin de la partie (dans un délai de 30 minutes maximum) et être indiqué sur la feuille de match et signé par l'entraîneur réclamant.
- b) Pour être pris en considération par le comité organisateur, tout protêt devra être confirmé par un dépôt de 100\$.
- c) Tout protêt portant sur une situation irrégulière, connue du demandeur et corrigible avant le coup d'envoi, sera jugé irrecevable si le fait n'est pas porté par écrit à la connaissance du comité organisateur et des parties concernées. Cette procédure peut se faire au verso de la feuille de match et devra être contresignée par l'arbitre et l'entraîneur adverse. Si ce dernier refuse de signer la feuille de match, l'arbitre confirmera par écrit que l'équipe contre laquelle a été levé le protêt en était dûment informée avant le début du match.

- d) Une copie de la plainte doit être remise par le comité de discipline à l'équipe qui fait l'objet du protêt.
- e) Si le comité de discipline de la Coupe donne raison à l'équipe plaignante, son dépôt lui sera remis. Dans le cas contraire, le dépôt sera confisqué.
- f) Les décisions prises par le Comité de discipline seront sans appel et finales.
- g) Chaque plainte doit faire l'objet d'un seul protêt.

9) DISCIPLINE

Les cartons jaunes

- a) Quiconque reçoit un troisième (3E) carton jaune est automatiquement suspendu pour le match suivant, dans cette compétition.
- b) Quiconque reçoit, au cours d'un même match, deux (2) cartons jaunes, est automatiquement suspendu de son équipe pour le match suivant.

Les cartons rouges

- a) Quiconque reçoit au cours d'un match **un carton rouge**, est automatiquement suspendu pour le match suivant. S'il reçoit un deuxième (2E) carton rouge, il est automatiquement exclu du tournoi. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction supplémentaire.
- b) Les sanctions mentionnées ci-haut ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales applicables dans les cas suivants :
 - blessures
 - violence physique
 - rapport de l'arbitre pour conduite inconvenante de la part d'un entraîneur, d'un administrateur ou d'une équipe

10) LOIS DU JEU

- a) Les lois du Jeu de la FIFA sont en vigueur sauf les spécifications contraires prévues par le présent règlement et/ou règlements de la Fédération Québécoise de Soccer.

11) INTEMPÉRIES

- a) Avant une partie, le comité organisateur peut décider d'annuler et reporter un match si le terrain est impraticable, suite à un orage ou à la noirceur.
- b) Le comité organisateur peut décider de changer le lieu, l'heure et la journée d'une partie en tout temps.

- c) Pendant la partie, l'arbitre a pleine autorité.
- d) Si un match en cours est arrêté en raison de mauvaise condition climatique, le comité suspendra temporairement la compétition et prendra la décision de poursuivre ou non les matchs en cours.
- e) Lorsqu'un match est arrêté, il sera considéré joué et complet lorsqu'une seule des conditions suivantes soient présentes :
 - (a) Plus du deux tiers (2/3) du match est joué
 - (b) Lorsque l'écart est de 4 buts ou plus;
 - (c) Lorsqu'une des deux équipes en cause concède la victoire. Dans cette éventualité, le pointage du match en cours sera considéré. S'il n'est pas en faveur de l'équipe gagnante, le pointage sera de 3-0.

12) MÉRITES

- a) La région championne sera déterminée sur le calcul de résultat des préliminaires.

Le décompte des points se fera sur la base de :

- (a) Première position : 4 points
- (b) Deuxième position : 3 points
- (c) Troisième position : 2 points
- (d) Quatrième position : 1 point

- b) **Dans le cas où une région présente plus d'une équipe dans une catégorie seule la meilleure position des 2 équipes sera retenue pour cette catégorie.**
- c) La région qui aura accumulé le plus de titre pendant la compétition recevra une bannière de région championne.
- d) Équipes gagnantes : tous les membres des équipes championnes recevront une médaille d'or. Il n'y aura pas de médailles d'argent et de bronze à la Coupe des 4 (2008).

13) CAS NON PRÉVUS

Tout cas non prévus aux présents règlements, lors de la compétition, sera tranché par le comité de discipline du tournoi qui se référera aux règlements généraux de la Fédération, de l'ACS, de la FIFA et au règlement de sécurité de la Fédération.