



COUPE SAG-LAC

RÈLGLEMENTS 2010

Adoptés le 14 juin 2010

TABLE DES MATIÈRES

1. ORGANISATION GÉNÉRALE	2
1.1 DÉFINITION DE LA COMPÉTITION	2
1.2 INSCRIPTION DES ÉQUIPES.....	2
1.3 COMPOSITION DES ÉQUIPES	2
1.4 CATÉGORIES	3
1.5 CALENDRIER	3
1.6 COMPILATION DES STATISTIQUES	4
1.7 ARBITRAGE.....	4
1.8 CAS SPÉCIAUX	4
2. RÈGLEMENTS DE JEUX.....	5
2.1 RÈGLEMENTS ET LOIS DU JEU	5
2.2 TERRAINS	5
2.3 BUTS.....	5
2.4 BALLONS.....	5
2.5 MAILLOTS DES ÉQUIPES.....	5
2.6 PROTÈGE-TIBIAS	5
2.7 DURÉE DES MATCHS	6
2.8 PROLONGATION	6
2.9 SUBSTITUTIONS	6
2.10 ÉCART DE 7 BUTS AU POINTAGE	6
2.11 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS	6
3. PLAINTES ET PROTÈTS.....	7
3.1 SIGNALEMENT	7
3.2 DÉPÔT OBLIGATOIRE.....	7
3.3 IRRECEVABILITÉ	7
3.4 COPIES	7
3.5 REMBOURSEMENT DU DÉPÔT	7
3.6 UN PROTÈT PAR PLAINTÉ	7
3.7 PROCÉDURES D'APPEL.....	7
4. DISCIPLINE	8
4.1 CONDUITE DES JOUEURS, ENTRAÎNEURS ET DIRIGEANTS	8
4.2 CONDUITE DES SPECTATEURS	8
4.3 EXPULSION D'UN JOUEUR OU D'UN ENTRAÎNEUR	8
4.4 EXPULSION D'UN RESPONSABLE	8
4.5 ESPRIT ANTI-SPORTIF	8
4.6 PROPOS HOSTILES	8
4.7 CARTONS ET SUSPENSIONS.....	9
4.7.2 CARTONS ROUGES.....	9
4.8 JOUEUR INÉLIGIBLE.....	10
4.9 REFUS DE PURGER UNE SUSPENSION	10
4.10 FORFAITS	10
COUPE SAG-LAC 2010 : FORMULAIRE D'INSCRIPTION DES ÉQUIPES	11
COUPE SAG-LAC 2010 : LISTE DES JOUEURS	12

1. ORGANISATION GÉNÉRALE

1.1 Définition de la compétition

La Coupe Sag-Lac est une compétition de classe « A » qui est qualificative pour la Coupe des 4. Les équipes championnes seront les représentantes de la région à la Coupe des 4 qui elle sert à déterminer les participants à la Coupe des champions provinciaux Saputo « AA ».

Toute équipe qui s'inscrit à la Coupe Sag-Lac le fait avec comme objectif d'atteindre la Coupe des 4 et, ultimement, la Coupe des champions provinciaux Saputo « AA ».

Tout club dont une équipe proprement qualifiée pour la Coupe des 4 se désiste se verra imposer une amende de 200 \$. En cas de désistement, l'équipe qui a terminé au 2^{ème} rang obtiendra sa qualification pour la Coupe des 4.

Tout club dont une équipe proprement qualifiée pour la Coupe des champions provinciaux Saputo AA se désiste se verra sanctionner en fonction des règles établies par la Fédération de soccer du Québec.

1.2 Inscription des équipes

Chaque club doit remplir le formulaire d'inscription (disponible à la fin de ce document) et le retourner à l'ARS **avant le 2 juillet 2010**. Les frais d'inscriptions sont ceux prévus dans les *procédures administrative et tableau des frais*, c'est-à-dire 125 \$ par équipe. Les clubs seront facturés après la période d'inscription.

L'ARS se réserve le droit de refuser toute inscription faite après la date mentionnée précédemment.

Chaque club ne peut inscrire qu'une seule équipe par catégorie.

1.3 Composition des équipes

Les clubs qui désirent participer peuvent envoyer une équipe par catégorie et par sexe, dans le respect des règles établies par la Fédération de soccer du Québec et l'ARS Saguenay-Lac-Saint-Jean.

1.3.1 Éligibilité des joueurs

Seuls les joueurs qui possèdent un passeport « A » ou « Local » et qui évoluent dans la ligue régionale de soccer du Saguenay-Lac-Saint-Jean peuvent composer les équipes qui participent à la Coupe Sag-Lac.

1.3.2 Règlement du 4-2

Un club qui participe à la Coupe Sag-Lac ne peut recevoir par catégorie d'âge masculin et féminin, telle que définie dans les présents règlements, que 4 joueurs provenant d'autres clubs (joueurs

mutés), dont un maximum de 2 joueurs venant du même club. Ce règlement est désigné communément sous le nom de la règle du 4-2.

Tout joueur muté doit être identifié par un M sur son passeport pour l'année en cours et sur la feuille de chaque match auquel il participe.

La règle du 4-2 s'applique pour tous les clubs et dans toutes les catégories.

Conformément aux *Règlements de jeux* de la Coupe des 4 (article 2). Des regroupements de clubs seront autorisés seulement dans le cas où **la région** compte moins de 65 joueurs inscrits dans une catégorie.

1.3.3 Liste des joueurs

Avec le formulaire d'inscription, chaque club doit fournir la liste des joueurs et des entraîneurs de chaque équipe. Un maximum de 25 joueurs peut être inscrit sur la liste des joueurs. Aucun joueur ne peut être inscrit dans deux équipes différentes.

1.3.4 Entraîneurs

Chaque équipe doit être sous la responsabilité d'un entraîneur-chef et celui-ci peut s'adjoindre deux assistants. Conformément aux règlements de la Coupe des Champions provinciaux Saputo AA, nous conseillons fortement aux entraîneurs de détenir la certification entraîneur-animateur jeunes et senior et un niveau 1 théorique.

1.4 Catégories

Les catégories offertes sont les suivantes :

Catégorie	Joueurs nées en
U14 M&F	1996-1997
U15 M&F	1995
U16 M&F	1994
U18 M&F	1992-1993
Sénior M&F	1991 et avant

1.5 Calendrier

La coupe Sag-Lac se déroule du 12 au 16 juillet 2010. Pour les catégories où trop d'équipes seraient inscrites, il est possible d'étirer la compétition lors de la semaine suivante.

Le calendrier est préparé par l'ARS et remis au club au plus tard le 9 juillet.

Les matchs sont déterminés en fonction d'un tirage au sort.

Dans la mesure du possible, les tirages sont effectués de façon à opposer, dans le premier tour de la compétition, une équipe de division 1 (classe « A ») à une équipe de division 2 (classe « Locale »).

Également, lorsque des « byes » doivent être attribués, ils le seront au tirage au sort entre les équipes qui évoluent en division 1 (classe « A ») dans la Ligue régionale.

Le calendrier respectera la logique suivante :

Si 2 équipes dans la catégorie : finale

Si 3 équipes dans la catégorie : demi-finale (un bye) / finale

Si 4 équipes dans la catégorie : demi-finales / finale

Si 5 équipes dans la catégorie : match d'élimination (tirage au sort) / demi-finales / finale

Si 6 équipes dans la catégorie : quarts (deux byes) / demi-finale / finale

Si 7 équipes dans la catégorie : quarts (un bye) / demi-finales / finale

Si 8 équipes dans la catégorie : quarts / demi-finales / finale

Aucune demande de changement au calendrier ne sera accordée. Si, pour une raison majeure, un match doit être déplacé, l'ARS déterminera la date de la reprise.

1.6 Compilation des statistiques

Le club qui reçoit est responsable de transmettre le résultat du match à l'ARS, par courriel avec le club visiteur en copie conforme, **au plus tard à 12h (midi)**, le lendemain du match. Le courriel doit comprendre le résultat du match, les buteurs et les cartons. La feuille de match doit être envoyée par la poste ou acheminé à l'ARS dans les meilleurs délais.

1.7 Arbitrage

L'assignation des arbitres et des assistants relèvent de l'arbitre en chef. Les arbitres seront rémunérés directement par l'ARS en fonction des tarifs établis dans les *Procédures administratives et tableau des frais*.

1.8 Cas spéciaux

Tous les cas non prévus aux présents règlements relèveront de la juridiction de l'ARS et de son conseil d'administration.

2. RÈGLEMENTS DE JEUX

2.1 Règlements et lois du jeu

Les lois du jeu de la FIFA s'appliquent intégralement concernant :

- ballon hors et en jeu ;
- but marqué ;
- hors jeu ;
- fautes et incorrections ;
- coups francs ;
- coups de pied de réparation ;
- touche ;
- coup de pied de but ;
- coup de pied de coin ;
- nombre de joueurs.

Les arbitres de la rencontre sont responsables de faire appliquer les lois du jeu de la FIFA.

2.2 Terrains

Les terrains utilisés pour tous les matchs de la Coupe Sag-Lac doivent être réglementaires (dimensions, lignage, etc.) tels que définis par les lois du jeu de la FSQ. Les bancs des joueurs **doivent** être situés du côté opposé aux spectateurs.

2.3 Buts

Les dimensions des buts sont celles prévues par la FSQ. Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état.

2.4 Ballons

Pour toutes les catégories offertes en Coupe Sag-Lac, les ballons utilisés doivent être de grosseur numéro 5.

2.5 Maillots des équipes

Les maillots des équipes en présence lors d'une partie doivent être de couleurs suffisamment différentes pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs des maillots, l'équipe receveuse doit changer de gilets ou porter des dossards. De plus, les gardiens de but doivent être identifiés avec une couleur les distinguant de leurs coéquipiers, de leurs adversaires, du gardien de but adverse et des arbitres.

2.6 Protège-tibias

Le port des protège-tibias est obligatoire lors des matchs de Coupe Sag-Lac.

2.7 Durée des matchs

La durée des matchs est la suivante pour chacune des catégories :

- U14 : 2 x 30 minutes
- U15 : 2 x 35 minutes
- U16: 2 x 35 minutes
- U18 : 2 x 35 minutes
- SEN : 2 x 35 minutes

2.8 Prolongation

Les matchs de la Coupe Sag-Lac se terminant par une égalité au pointage à la fin du temps réglementaire donnent lieu à une prolongation de 2 x 10minutes. Les prolongations se jouent en intégralité. Si l'égalité persiste à l'issue des prolongations, une série de tirs au but du point de réparation selon la procédure décrite dans les Lois du jeu FIFA sera effectuée.

2.9 Substitutions

Les substitutions de joueurs sont autorisées selon les règles en vigueur à la FIFA et sont illimitées. Les changements se font sur coup de pied de but, coup d'envoi, joueur blessé (celui-ci doit sortir), sur une touche offensive et lors de la mi-temps.

2.10 Écart de 7 buts au pointage

Lorsqu'il y a un écart de 7 buts entre les deux équipes, le pointage devient immuable et sera indiqué tel quel sur la feuille de match. Les deux équipes peuvent s'entendre pour poursuivre le match mais les buts additionnels ne seront pas comptabilisés. Par contre, les cartons seront appliqués et comptabilisés.

2.11 Nombre minimum de joueurs

En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure de présenter au moins 7 joueurs sur le terrain y compris le gardien (Loi de la FIFA). Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, soit par blessure, expulsion ou autres raisons, elle perd le match par forfait.

3. PLAINTES ET PROTÊTS

3.1 Signalement

Tout protêt devra être signalé à l'arbitre avant, pendant ou à la fin de la partie (dans un délai de 24h00 maximum), être indiqué sur la feuille de match et signé par l'entraîneur plaignant.

3.2 Dépôt obligatoire

Pour être pris en considération par le comité de discipline de l'ARS, tout protêt devra être confirmé par un dépôt de 50 \$. Le protêt doit être déposé auprès du club qui le transmettra auprès de l'ARS.

3.3 Irrecevabilité

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.

3.4 Copies

Une copie de la plainte doit être remise par le club au comité de discipline de l'ARS et à l'équipe qui fait l'objet du protêt.

3.5 Remboursement du dépôt

Si le comité de discipline donne raison à l'équipe plaignante, son dépôt lui sera remis. Dans le cas contraire, le dépôt sera conservé.

3.6 Un protêt par plainte

Chaque plainte doit faire l'objet d'un seul protêt.

3.7 Procédures d'appel

Un joueur ou une équipe qui se sent lésé par une décision du Comité de discipline régional ou provincial peut porter la décision en appel conformément aux procédures établies les *Règlement de discipline* régional ou provincial.

4. DISCIPLINE

4.1 Conduite des joueurs, entraîneurs et dirigeants

En tout temps, avant, durant et après une partie, les joueurs et les entraîneurs doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive.

Pendant une partie, les entraîneurs et responsables d'équipe sont limités à un maximum de trois (3). Ils ne peuvent se déplacer à plus d'un mètre du banc. Les joueurs remplaçants doivent être assis sur le banc des joueurs ou debout derrière ce dernier. Personne n'est autorisé à se déplacer pour suivre le jeu le long du terrain.

Chaque équipe doit obligatoirement avoir un des trois (3) responsables au banc en tout temps durant le match. Si il n'y a aucun entraîneur ou gérant derrière le banc dans les délais prescrits, ou si ils ont tous été expulsés en cours de match, le match est arrêté et l'équipe aura une défaite par forfait.

4.2 Conduite des spectateurs

L'organisation qui reçoit est responsable de la conduite de ses spectateurs et elle doit assurer la protection des officiels en cas d'incidents.

4.3 Expulsion d'un joueur ou d'un entraîneur

Un joueur (ou un entraîneur) doit automatiquement quitter le terrain et purger la suspension correspondante à l'infraction après avoir reçu une carte rouge ou deux cartons jaunes. Le comité de discipline peut prendre des mesures disciplinaires supplémentaires en fonction de la gravité de la faute.

L'arbitre doit remplir un rapport disciplinaire au dos de la feuille de match et le remettre au coordonnateur de la ligue.

4.4 Expulsion d'un responsable

Tout entraîneur ou responsable exclu durant un match ne peut communiquer avec ses joueurs de quelque manière que ce soit. Il doit quitter le terrain et n'a pas accès aux vestiaires. Toute infraction sera rapportée à l'ARS qui décidera des sanctions à imposer.

4.5 Esprit anti-sportif

Une équipe ne peut en aucune circonstance et sous aucun motif se retirer de l'aire de jeu ou entraver son bon déroulement sous peine de sanctions qui seront prises ultérieurement par l'ARS.

4.6 Propos hostiles

Toute personne tenant des propos hostiles, racistes ou diffamatoires envers un joueur, dirigeant, arbitre ou qui fait preuve d'insubordination sera traduit devant le comité de discipline de l'ARS et sera lourdement sanctionné (amende et suspension).

4.7 Cartons et suspensions

La Coupe Sag-Lac fait partie intégrante des activités de la Ligue régionale. Par conséquent, les cartons et les suspensions mérités dans le cadre de matchs de la Ligue régionale seront comptabilisés et devront être purgés au besoin lors des matchs de la Coupe Sag-Lac. Également, tous cartons ou suspensions mérités lors des matchs de la Coupe Sag-Lac devront être comptabilisés et purgés au besoin dans la Ligue régionale.

4.7.1 Cartons jaunes

Accumulation de cartons jaunes durant la saison

Tout joueur qui reçoit un **troisième avertissement** durant la saison se voit automatiquement **suspendu pour le match suivant**. Après 5 avertissements, tout nouveau carton jaune entraîne un match de suspension automatique pour le match suivant. Le joueur pourra être traduit devant le comité de discipline de l'ARS. Pour cet article, deux cartons jaunes dans un même match seront comptabilisés comme un carton rouge.

Chaque entraîneur est responsable de la gestion des cartons et des suspensions au sein de son équipe. Tout entraîneur qui fait jouer un joueur sous le coup d'une suspension cause la perte du match par forfait (3 à 0 + perte d'un point) à son équipe et peut se voir sanctionner si la faute se reproduit.

Deux cartons jaunes dans un même match

Tout joueur qui reçoit deux avertissements dans le même match est immédiatement expulsé du match et se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe.

S'il reçoit à nouveau deux avertissements dans un match ultérieur, il sera suspendu pour deux matchs, et si cela se reproduit pour 3 matchs ...

Là encore, il appartient à l'entraîneur de gérer les cartons et suspensions de ses joueurs.

4.7.2 Cartons rouges

Un joueur qui se voit infliger un carton rouge directement doit quitter immédiatement le match et se verra suspendu pour les 2 prochains matchs de son équipe.

A chaque nouveau carton rouge, la suspension sera augmentée d'un match (2^{ème} carton = 3 matchs). De plus, le comité de discipline de l'ARS examinera chaque cas et pourra décider d'alourdir les sanctions selon les cas.

Là encore, il appartient à l'entraîneur de gérer les cartons et suspensions de ses joueurs.

En cas d'expulsion d'un entraîneur, ce dernier doit quitter le terrain et ne peut communiquer avec ses joueurs.

4.8 Joueur inéligible

Toute équipe faisant jouer un joueur non éligible (joueur non affilié, joueur sous classé de calibre, joueur suspendu, ...) perd le match par forfait (défaite de 3 à 0).

4.9 Refus de purger une suspension

Toute suspension non respectée entraîne la défaite par forfait (défaite de 3 à 0) de l'équipe ayant aligné le joueur non éligible.

4.10 Forfaits

Toute équipe qui ne se présente pas au terrain, à la date et à l'heure prévus pour un match de la Coupe Sag-Lac perdra ce match par forfait et sera automatiquement éliminé de la Coupe. De plus, une amende de 200\$ qui sera facturée au club responsable de l'équipe.

COUPE SAG-LAC 2010 : FORMULAIRE D'INSCRIPTION DES ÉQUIPES

Tous les clubs qui désirent inscrire une ou plusieurs équipes à la Coupe Sag-Lac doivent compléter ce formulaire et le retourner à l'ARS **avant le 2 juillet 2010**.

Nom du club :		Responsable :	
----------------------	--	----------------------	--

Catégories	Nom de l'équipe	Entraîneurs	
U14 Masculin		Nom	
		Téléphone	
		Courriel	
U14 Féminin		Nom	
		Téléphone	
		Courriel	
U15 Masculin		Nom	
		Téléphone	
		Courriel	
U15 Féminin		Nom	
		Téléphone	
		Courriel	
U16 Masculin		Nom	
		Téléphone	
		Courriel	
U16 Féminin		Nom	
		Téléphone	
		Courriel	
U18 Masculin		Nom	
		Téléphone	
		Courriel	
U18 Féminin		Nom	
		Téléphone	
		Courriel	
Sénior Masculin		Nom	
		Téléphone	
		Courriel	
Séniors Féminin		Nom	
		Téléphone	
		Courriel	

COUPE SAG-LAC 2010 : LISTE DES JOUEURS

Chaque club doit fournir la liste des joueurs qui composent chacune des équipes inscrites pour la Coupe Sag-Lac en même temps que le formulaire d'inscription, **avant le 2 juillet 2010**.

Équipe :		Club :	
-----------------	--	---------------	--

	Nom du joueur	Passeport	Date de naissance
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
ENT			