

COUPE "A" DES RÉGIONS

Lanaudière – Laval – Laurentides – Lac St-Louis – Concordia – Rive-Sud



6^e Édition

RÈGLEMENTS 2012

17 au 23 septembre 2012

Document modifié le 21 août 2012 (Lac St-Louis)

Table des matières

La coupe	3
Déroulement.....	3
1. Comité de la Coupe	3
2. Ballon	4
3. Nombre de joueurs	4
Les changements	4
4. Équipement des joueurs	4
5. Arbitre	4
6. Durée de la partie	5
7. Réservé	5
8. Égalité	5
9. Nombres d'entraîneurs	5
10. Officiels	5
11. Forfaits	5
12. Utilisation des joueurs	6
13. Joueurs suspendus	6
14. Inscription des équipes	6
15. Règles spéciales	6
16. Protêt	6
17. Discipline	6
17.1 Conduite des joueurs et des entraîneurs	7
17.3 Expulsion d'un responsable	7
17.4 Propos hostiles.....	7
17.5 Responsabilité des clubs.....	7
17.6 Carton jaune	7
17.7 Deux cartons jaunes dans le même match	7
17.8 Carton rouge	7

La coupe des LLLL

La coupe s'adresse aux équipes championnes de saison des ligues A de Lanaudière, Laurentides, Laval, Lac St-Louis, Concordia et Rive-Sud. Pour les catégories U11 à U18, U21, Sen et O35, le soccer à 11 est prévu.

Chaque équipe est assurée de jouer au moins deux matchs.

Déroulement selon le nombre d'équipes inscrites

- FORMAT 2 équipes participantes = Aller-retour (le match « retour » est le match final).
- FORMAT 3 équipes participantes = « Tournoi à la ronde ».
- FORMAT 4 équipes participantes = 2 pools de 2 équipes - un tirage au sort déterminera les équipes qui s'affronteront. Pour chacune des équipes, le premier tour de coupe se déroulera sous forme de matchs « aller-retour ».
- FORMAT 5 équipes participantes = la région hôte ajoute une équipe et on procède au format 6 équipes (ici-bas).
- FORMAT 6 équipes participantes = 2 pools de 3 équipes. À l'intérieur de chaque pool, les équipes s'affrontent une fois chacune et les premières de chaque pool se rencontrent en finale.

BRIS D'ÉGALITÉ

Lors des matchs « aller-retour » (*formats 2 et 4 ci-haut*), l'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de buts au total des 2 parties gagne ou passera à la finale selon le format. Advenant qu'à la fin du temps réglementaire de la deuxième partie les deux équipes aient marqué le même nombre de buts au total des deux matchs, des tirs de pénalité (5) selon les règlements de la FIFA suivront pour déterminer le vainqueur.

Lors des formats « à la ronde », les équipes seront départagées de la façon suivante:

- En tenant compte du différentiel de but
- En donnant avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de but au total
- Tirage au sort entre les équipes ex aequo

1. Comité de la coupe

Le comité organisateur formé par un représentant de chaque région est responsable de l'application des règlements.

La vérification des passeports directement sur le terrain.

Toutes les décisions du Comité concernant l'interprétation de ses règlements seront finales et sans appel.

La/les région(s) hôte(s) est/sont responsable(s) de l'organisation de l'évènement et de l'assignation des arbitres.

2. Ballon

Les catégories suivantes doivent utiliser un ballon aux dimensions suivantes :

- no. 4 : catégories U11 à U13
- no. 5 : catégories U14 à O-35

Ils seront fournis par l'équipe « receveuse ».

3. Nombre de joueurs

- Une équipe pourra inscrire un maximum de vingt (20) joueurs sur la feuille de match pré-imprimée utilisant PTS-tournoi pour toute la durée de l'événement. Aucun rajout manuel sur la/les feuille(s) de match ne sera accepté.
- Le minimum de joueurs requis pour un match est 5 joueurs sur le terrain (incluant le gardien) soccer à 7 et 7 joueurs soccer à 11. Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs dans un délai de 15 minutes de l'heure prévue du début du match elle perd le match par forfait.

Les changements

Le nombre de remplacements est illimité. Tout joueur peut être remplacé lors des arrêts de jeu suivants :

- sur un coup de pied de but;
- après un but;
- à la mi-temps;
- sur une rentrée en touche, en autant que celle-ci appartient à l'équipe qui demande le changement ou au moment où l'équipe adverse fait un changement sur une rentrée en touche qui lui revient.

4. Équipement des joueurs

- Le port de souliers à crampons est recommandé (métal interdit).
- Si deux équipes ont la même couleur, l'équipe « visiteur » devra faire le changement de chandail ou mettre des dossards.
- Le protège-tibia est obligatoire.
- Seul le gardien peut porter un pantalon.
- Tout joueur qui n'a pas son équipement en ordre sera exclu du terrain pour mettre son équipement en ordre et il ne pourra revenir qu'après s'être présenté à l'arbitre pour vérification lors d'un arrêt du jeu.
- En cas de récidive, le joueur recevra un avertissement.
- Aucun bijou ne sera toléré (Loi 4 de la FIFA).

5. Arbitre

Les arbitres seront assignés par les ARS hôtes pour chaque partie. Son autorité et l'exercice de ses pouvoirs qui lui sont conférés commencent dès qu'il a pénétré sur la surface de jeu.

Les arbitres devront faire un rapport détaillé sur tout incident durant une partie que celle-ci ait été complétée ou non (carte jaune, carte rouge, blessures, etc.) et faire parvenir dans les 24 heures suivant le match à l'ARS hôtesse.

6. Durée du match

- U-11, U-12 2 x 25 minutes
- U-13 ET PLUS 2 x 35 minutes

Tout match doit durer au moins 75% du temps normal pour être considéré valide. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de forces majeures. Dans tout autre cas, le comité organisateur de la coupe décidera de la validité du match.

7. Réserve

8. Égalité

→ En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match de finale, le match est prolongé de la façon suivante :

- Deux (2) périodes de dix (10) minutes, selon la règle du but en or (le premier but met fin au match) .
- Si l'égalité persiste, des tirs de réparation (5) sont effectués selon les règlements de la FIFA.

9. Nombres d'entraîneurs

Seulement **3** accompagnateurs avec passeports, au maximum, sont autorisés au banc. Toute personne ne participant pas à la rencontre et gênant le bon déroulement de la partie peut être exclue du terrain par l'arbitre ou les responsables de la coupe.

10. Officiels

Tous les cas d'infraction commis à l'égard d'un officiel relève de la FSQ. De plus, le comité organisateur appuiera toute démarche de procédure disciplinaire et judiciaire.

11. Forfaits

Un match perdu par forfait le sera par le compte de 3 à 0 et entraîne automatiquement une amende de 100\$. L'ARS qui relève des équipes fautives s'assurera des suivis des amendes.

Une équipe qui fait jouer un joueur dont le nom ne figure pas sur la feuille de match ou qui fait jouer un joueur inéligible perd le match par forfait et se voit imposer une amende de 100\$.

Le forfait peut être réclamé par l'équipe présente sur le terrain et apte à jouer 15 minutes après l'heure fixée pour le début du match sur le calendrier officiel pour les raisons suivantes :

- Manque de passeports de l'équipe opposée
- Refus de la part de l'équipe opposée de jouer le match une fois rendu sur les lieux
- Refus de la part de l'équipe opposée de terminer le match déjà en cours

- Absence de l'équipe opposée (entraîne aussi l'élimination de cette dernière de la coupe)
Le retard dû à un match précédent ne modifie pas l'heure prévue au calendrier de la coupe pour les matchs suivants.

12. Utilisation des joueurs

- Un joueur ne peut changer de club ou d'équipe en cours de compétition.
- Un joueur ne peut jouer pour plus d'une équipe dans la coupe
- Aucun joueur à l'essai n'est accepté.
- Aucun joueur descendu n'est accepté.
- Les joueurs de réserve doivent avoir joué au moins un match avec son équipe dans la saison.
- Une liste d'équipe doit être autorisée par la région au plus tard 7 jours avant le 1^e match de chaque équipe.

13. Joueurs suspendus

Tous les joueurs débutent cette compétition avec une fiche vierge de carton. Tout joueur / entraîneur sous le coup d'une suspension du comité de discipline de la FSQ ou du comité de discipline de son ARS ne peut participer à cette compétition.

14. Inscription des équipes

Chaque région devra déposer l'inscription d'équipe à la fin de leur championnat respectif. Aucune modification ne pourra être autorisée après le début de la compétition. En cas de litige, le responsable de la compétition sera le seul autorisé à prendre une décision.

15. Règles spéciales

Tout cas non prévu dans les présents règlements devra être réglé par le comité organisateur.

16. Protêt

Aucun protêt ne sera accepté

17. Discipline

Les règlements de discipline qui s'appliquent à la coupe des régions sont ceux en vigueur lors du déroulement de l'événement de l'Association Régionale hôte. Le comité de discipline régional de cette même ARS hôte entendra tous les cas de discipline de ses membres et des personnes sous sa juridiction à l'exception des cas spécifiquement mentionnés dans les règlements de discipline de la FSQ.

Les convocations se feront conformément aux procédures établies dans les règlements de discipline des ARS hôtes.

Si la personne convoquée ne se présente pas à l'audition, le comité de discipline étudiera quand même le cas.

17.1 Conduite des joueurs et des entraîneurs

En tout temps, avant, pendant et après un match les joueurs, les entraîneurs et les gérants doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive.

Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par un arbitre sous forme d'expulsion.

17.2 Conduite des spectateurs

Les spectateurs doivent se tenir à plus de cinq (5) mètres du banc des joueurs ou tout autre endroit désigné par les clubs.

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin à un match.

Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des spectateurs fautifs ou jusqu'à une intervention policière.

Le comité organisateur peut, en outre, imposer une sanction contre un club jugé fautif.

17.3 Expulsion d'un responsable

Tout entraîneur ou gérant expulsé lors d'un match ne peut, durant le déroulement du match, communiquer par quelque moyen que ce soit avec ses joueurs.

Il doit quitter le terrain et n'a pas accès au banc.

Toute infraction doit être rapportée au comité organisateur pour une action disciplinaire appropriée.

17.4 Propos hostiles

Toute personne qui tient des propos hostiles, racistes ou diffamatoires envers un joueur, entraîneur, arbitre ou la Ligue ou qui fait preuve d'insubordination sera traduite devant le comité de discipline.

17.5 Responsabilité des clubs

Les clubs sont responsables de vérifier le cumul de cartons et les sanctions automatiques découlant.

17.6 Carton jaune

Tout joueur qui reçoit un troisième avertissement, se voit automatiquement suspendu pour le match suivant.

Ces suspensions surviennent automatiquement sans qu'un avis ne soit nécessaire.

17.7 Deux cartons jaunes dans le même match

Tout joueur qui est expulsé d'un match suite à deux (2) avertissements se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe; s'il reçoit à nouveau deux avertissements dans une rencontre subséquente, il se voit automatiquement suspendu pour deux (2) autres matchs.

Le joueur peut être appelé à se présenter devant le comité de discipline.

Ces suspensions surviennent automatiquement sans qu'un avis soit nécessaire.

Aux fins d'application des sanctions associées au cumul des cartons, deux (2) avertissements dans un même match seront cumulés comme un carton rouge.

17.8 Carton rouge

Un joueur, un entraîneur ou un gérant qui reçoit un carton rouge sera automatiquement expulsé pour le match en cours et suspendu pour le match suivant.

Il doit quitter immédiatement l'enceinte du match et le périmètre qui en tient lieu.