

Règlements Coupe East Side Mario's - 2017



Règlements Coupe East Side Mario's - 2017

Tables des matières

1	GÉNÉRALITÉS	3
1.1	Préambule	3
1.2	Juridiction	3
1.3	Lois du jeu	3
1.4	Engagement	3
1.5	Participation	3
1.6	Admissibilité des joueurs	3
2	DÉROULEMENT	4
2.1	Tableau des compétitions et horaire	4
2.2	Présence des équipes	4
2.3	Retard des équipes	4
2.4	État des terrains et reprises	4
2.5	Écart de buts	5
3	JOUEURS	5
3.1	Joueurs réserves	5
3.2	Joueurs en retard	5
4	DURÉE DES MATCHS	5
5	PROTÊT ET CAS LITIGIEUX	6
5.1	Protêt	6
5.2	Protêt non-recevable	7
6	DISCIPLINE	7
7	CAS NON PRÉVUS	7
8	ÉQUIPE CHAMPIONNE ET FINALISTE	7

Règlements Coupe East Side Mario's - 2017

1 GÉNÉRALITÉS

1.1 Préambule

- 1.1.1** Aux fins d'interprétation du présent règlement, l'utilisation du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit absolument pas la discrimination envers l'un ou l'autre sexe.

1.2 Juridiction

- 1.2.1** Le présent règlement régit la Coupe East Side Mario's de la Ligue Senior de Soccer de l'Outaouais (LSSO).

1.3 Lois du jeu

- 1.3.1** Pour le soccer à 11 toutes les parties sont jouées en accord avec les Lois du jeu de la FIFA et les règlements de la LSSO.
- 1.3.2** Mise à part des modifications qui sont inscrites dans le présent règlement, la compétition de la Coupe East Side Mario's sera régit par les règlements de la LSSO.

1.4 Engagement

- 1.4.1** Tous les participants sont assujettis aux règlements de la LSSO comme ils sont assujettis à ceux de Soccer Outaouais (SO) et de la Fédération du Soccer du Québec (FSQ).
- 1.4.2** En devenant participant de la LSSO, toute personne accepte de se soumettre et de se conformer aux règlements de compétition et aux décisions des représentants de la ligue et des arbitres.

1.5 Participation

- 1.5.1** Chaque équipe est inscrite à la LSSO est inscrite au tournoi. Pour être désinscrite, l'équipe a jusqu'au 28 mai 2017 pour faire sa demande.
- 1.5.2** Toute équipe doit être membre en règle d'un club qui est membre en règle de SO.

1.6 Admissibilité des joueurs

- 1.6.1** Pour être admissible, un joueur doit être membre en règle d'un club de SO. Et il doit faire partie d'une équipe qui est admissible au tournoi de la Coupe East Side Mario's.
- 1.6.2** Un joueur ne peut jouer que pour l'équipe dans laquelle il est inscrit durant la saison régulière.

Règlements Coupe East Side Mario's - 2017

- 1.6.3 Tous les joueurs doivent présenter un passeport valide délivré par SO avant chaque partie.

2 Déroulement

2.1 Tableau des compétitions et horaire

- 2.1.1 Le tableau sera déterminé par un tirage au sort.

- 2.1.2 À l'exception des finales, les dates et lieux de rencontre seront définies dès la mise en ligne du calendrier.

- 2.1.3 Si une équipe désire changer la plage d'une partie, celle-ci doit obtenir l'autorisation écrite de l'équipe adverse, des clubs et offrir une plage lors de la même fin de semaine. L'équipe d'arbitrage doit également confirmer qu'une équipe d'arbitres pourra officier. La ligue peut également refuser la demande.

- 2.1.4 Le comité organisateur peut changer l'heure et/ou le lieu d'une partie. Les clubs et équipes seront avisés des changements.

- 2.1.5 Période des compétitions :

2.1.5.1 *8^e de finales : 16 au 18 juin 2017*

2.1.5.2 *Quarts de finales : 14 au 16 juillet 2017*

2.1.5.3 *Demi-finales : 11 au 13 août 2017*

2.1.5.4 *Finales : 26 août 2017*

2.2 Présence des équipes

- 2.2.1 Les équipes doivent se présenter à un responsable sur le terrain au moins 30 minutes avant l'heure prévue de la partie pour permettre la vérification des joueurs et des entraîneurs.

2.3 Retard des équipes

- 2.3.1 Si une équipe ne se présente pas après une période de dix (10) minutes, celle-ci perdra par forfait.

2.4 État des terrains et reprises

- 2.4.1 Le comité organisateur se prononcera sur la validité d'une partie.

- 2.4.2 Si une partie n'a pas encore débuté et que l'état détrempe du terrain, un orage ou la noirceur entre en jeu, c'est le comité organisateur qui se prononce sur sa tenue ou non.

Règlements Coupe East Side Mario's - 2017

2.4.2.1 Si une partie est annulée, la partie sera reprise.

2.4.3 Pour une partie déjà en cours, la décision de poursuivre ou non appartient à l'arbitre.

2.4.3.1 Si le temps nécessaire à la validation de la partie est atteint, soit 50%, le résultat sera final.

2.4.3.2 Dans le cas contraire, une décision sera prise par le comité organisateur.

2.5 Écart de buts

2.5.1 L'arbitre met fin à une partie dès qu'il y a un écart de sept (7) buts.

3 JOUEURS

3.1 Joueurs réserves

3.1.1 Pour le soccer à 11, les équipes peuvent faire appel à un maximum de cinq (5) joueurs réserves.

Modification

3.1.2 Pour le soccer à 7, les équipes peuvent faire appel à un maximum de quatre (4) joueurs réserves.

3.1.3 Les joueurs à l'essai comptent quant au nombre maximum permis aux articles 3.1.1 et 3.1.2.

3.2 Joueurs en retard

3.2.1 Un joueur peut jouer dès qu'il fait valider son passeport auprès du responsable du terrain et qu'il est déjà inscrit sur la feuille de match.

3.2.2 Advenant qu'un joueur s'est joint à son équipe après le début de la partie, le responsable de terrain procédera à la vérification de la feuille de match auprès de l'arbitre en chef à la mi-temps ou à la fin de la partie, et si le joueur s'avère inéligible, l'équipe perdra la partie par forfait.

4 DURÉE DES MATCHS

4.1.1 La durée des matchs pour chacune des catégories d'âge est la suivante :

4.1.1.1 Soccer à 7 2 demies de 40 minutes

4.1.1.2 Soccer à 11 2 demies de 45 minutes

4.1.2 L'arrêt à la mi-temps ne dépasse pas cinq (5) minutes.

Règlements Coupe East Side Mario's - 2017

4.1.3 Si l'égalité persiste après le temps réglementaire, le gagnant sera départagé immédiatement par une fusillade.

Modification

4.1.4 À l'exception d'un remplaçant pour un gardien de but blessé, seuls les joueurs présents sur le terrain ou temporairement sortis du terrain (pour cause de blessure, changement d'équipement, etc.) au terme du match sont autorisés à participer aux tirs au but.

4.1.5 Si, à la fin du match et avant ou pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec son adversaire, et informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur retiré.

Modification

Ajout

4.1.5.1 *Pour le soccer mixte, l'égalité numérique doit comprendre le même nombre de joueurs et de joueuses.*

4.1.6 Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs autorisés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'eux ne puisse en exécuter un second.

4.1.7 Le principe indiqué ci-dessus se poursuit pour toute séquence de tirs au but suivante, mais l'ordre des tireurs peut être changé.

4.1.8 Si les deux équipes sont à égalité après qu'elles ont exécuté leurs cinq tirs, l'épreuve se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre après le même nombre de tentatives.

Ajout

4.1.9 Pour la catégorie mixte, deux (2) joueuses doivent obligatoirement s'exécuter lors des cinq (5) premiers tirs.

Ajout

4.1.10 *Si une équipe ne peut fournir plus de deux joueuses lors de la fusillade. L'équipe adverse devra procéder à la fusillade avec le même nombre de joueuses .*

5 Protêt et cas litigieux

5.1 Protêt

5.1.1 Le dépôt d'un protêt doit se faire, sous peine de déchéance du protêt, par correspondance officielle au responsable des compétitions de SO dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident qui a donné naissance au protêt et être accompagné d'un dépôt tel que prévu au tableau des frais. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.

5.1.2 Le plaignant doit faire parvenir par correspondance officielle, une copie du protêt, dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident, à l'équipe contre qui il proteste.

Règlements Coupe East Side Mario's - 2017

5.1.3 L'étude des protêts se fait par le Jury de discipline de SO selon les procédures établies dans le règlement de discipline de SO. Si le protêt est jugé valable par le comité de discipline régional, le dépôt sera remboursé au plaignant. Si le comité de discipline régional rejette le protêt, le dépôt n'est pas remboursé.

5.1.4 Les décisions prises seront finales et sans appel.

5.2 Protêt non-recevable

5.2.1 Selon les Lois du jeu de la FIFA, les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec la loi du jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but, le résultat du match ou toute expulsion de joueurs ou de responsables d'équipe. Un protêt sur une décision de l'arbitre est donc non recevable.

5.2.2 Pour toute infraction au processus de protêt, le protêt sera considéré comme étant non recevable et le dépôt sera retourné au plaignant.

6 Discipline

6.1.1 Les règlements de discipline de SO seront appliqués.

6.1.2 Les cartons seront comptés indépendamment du championnat.

6.1.3 À moins d'un avis contraire du Comité de discipline, un joueur suspendu dans le championnat peut participer à la coupe, à moins que celui-ci soit déjà suspendu pour une infraction pendant les activités de la coupe.

7 Cas non prévus

7.1.1 Chaque cas non prévu aux présents règlements sera tranché par le Comité organisateur qui se réfèrera aux Règlements généraux de SO, de la FSQ de l'ACS, de la FIFA et aux Règlements de sécurité de la FSQ.

7.1.2 La décision du comité est sans appel.

8 Équipe championne et finaliste

8.1.1 L'équipe championne de chaque catégorie aura son nom sur le trophée de la compétition. Les équipes ayant terminées premières et deuxièmes auront des prix.