



TOURNOI DU SPRINT DE SHERBROOKE (LISE SAINT-MARTIN) RÈGLEMENTS 2014

Règles générales

1. Les règles du jeu sont les mêmes que celles de la F.I.F.A. à l'exception des changements contenus dans le présent règlement.
2. Les cas non prévus par le présent règlement seront tranchés par le comité organisateur du tournoi.
3. Toutes les équipes acceptées doivent être enregistrées auprès de la F.S.Q. et doivent être en règle avec celle-ci.

Règles du tournoi

1. Le bureau d'enregistrement est situé à au 350, rue Terrill à Sherbrooke.
2. Une équipe provenant de l'extérieur de l'A.R.S.E. doit fournir un permis de voyage émis par son association régionale. Il doit être reçu en même temps que le paiement, au plus tard le 14 juin 2013.
3. L'entraîneur ou le gérant de l'équipe doit se rendre au bureau d'enregistrement pour l'enregistrement de son équipe au moins 60 minutes avant le début de leur première partie.
4. L'entraîneur doit remettre sept (7) copies de la feuille de match imprimée à l'aide de PTS-Tournoi. Après vérification et acceptation de la liste d'équipe, aucun joueur ne pourra être ajouté aux feuilles de matchs en cours de tournoi.
7. Aucun plâtre, bijou, montre et autre objet jugé dangereux ne sera permis dans le tournoi.
8. La vérification des joueurs et des cartes d'affiliations se fera par les arbitres 15 minutes avant le début de chaque match.

Catégories et classes du tournoi

1. Classe locale : U12, U14, U16 féminin et masculin
2. Classe A : U12, U14, U16 féminin et masculin
3. Classe A ou locale : U18 masculin et U18 féminin. Pour les équipes U18, selon le nombre d'inscriptions au tournoi, les équipes locales et A pourront jouer dans la même compétition.

Nombre et éligibilité des joueurs

1. Chaque équipe peut inscrire un maximum de 20 joueurs. Tous les joueurs doivent être affiliés à la F.S.Q. et avoir en leur possession un passeport valide de l'année en cours.
2. Pour les équipes locales, aucun joueur de catégorie A n'est permis par équipe.
3. Aucun joueur de catégories AA ou AAA n'est permis.
4. Le double surclassement d'un joueur est permis (un joueur ne peut jouer dans 3 ou 4 catégories d'âge supérieures à la sienne) selon les règlements de la Fédération de soccer du Québec. Les joueurs devront avoir en leur possession l'autorisation de la FSQ autorisant leur double surclassement.
5. Un joueur ne peut jouer que pour une seule équipe.
6. La présence d'un joueur inéligible fera perdre le match par forfait à son équipe.
7. Trois accompagnateurs peuvent prendre place sur le banc des joueurs. Au moins un d'entre eux doit détenir une carte d'affiliation valide pour l'année en cours. En cas d'expulsion de l'entraîneur possédant la carte d'affiliation, l'équipe pourra continuer le tournoi avec les autres accompagnateurs inscrits sur la liste officielle.

Arbitres

1. Tous les arbitres officiants à ce tournoi doivent être affiliés et être en possession d'un passeport valide pour l'année en cours.

Protêt

1. Les décisions de l'arbitre sur tous les points concernant les lois du jeu sont finales.
2. Aucun protêt ne sera accepté.

Substitutions

1. Les changements de joueurs se feront, avec l'accord de l'arbitre :
 - Lors d'un coup de pied de but;
 - Après un but;
 - Lorsqu'un joueur est blessé;
 - À la mi-temps;
 - Lors d'une touche, seulement si l'équipe en possession du ballon demande un changement, l'autre équipe pourra également demander un changement.

Météo

1. Avant une partie, le comité peut décider d'annuler ou de remettre une partie, voire de changer le terrain sur lequel il devait se jouer, s'il juge que l'état du terrain est dangereux, qu'il y a orage ou à cause de la noirceur.
2. Pendant une partie, la responsabilité d'arrêter une partie revient à l'arbitre. Si la partie doit être reprise, le comité organisateur décide du moment et de l'endroit où la partie devra être rejouée.
3. Si la partie doit être arrêtée ou ne peut être jouée, un délai de 15 minutes est accordé. Après ce délai, le comité organisateur a prévu une procédure. La décision du comité organisateur sera finale et sans appel.
4. Plans d'urgence à cause de la météo : Les plans d'urgence sont applicables à toutes les joutes impliquées dans ladite situation d'urgence, et ce, jusqu'à ce que le retard soit rattrapé.

Situation A : Orage arrêté, terrains peu à moyennement détrempés, mais praticables;
Plan d'urgence A appliqué soit : 2 demies de 10 minutes chacune.

Situation B : Orage arrêté, pluie abondante, terrains très détrempés et impraticables;
Plan d'urgence B appliqué soit : Il y a fusillade, conformément à la F.I.F.A., que ce soit pour des matchs préliminaires, de quart de finale, de demi-finale ou de finale.

FERMETURE DE TERRAIN PAR LA VILLE : SITUATION HORS CONTRÔLE

Une des formules suivantes sera retenue selon le nombre de terrains disponibles –vs- le nombre de parties restantes.

Situation C : 2 X 10 minutes en alternance pour les côtés de terrain (sans arrêt de jeu) pour les qualifications, quart de finale et demi-finale. Pour la finale : 2 X 20 minutes suivi des tirs de barrages conformément à la F.I.F.A

Situation D : Direct aux tirs de barrages pour les qualifications. 2 X 10 minutes en alternance pour les côtés de terrain (sans arrêt de jeu), pour le quart de finale et demi-finale. Pour la finale : 2 X 20 minutes suivi des tirs de barrages conformément à la F.I.F.A

Les cas non prévus par les présentes situations seront tranchés par le comité organisateur du tournoi du Sprint de Sherbrooke

Retard et forfait

1. Un délai de dix minutes sera accepté pour qu'une équipe présente un minimum de huit (8) joueurs habillés et un entraîneur sur le terrain. Après ce délai, la victoire sera accordée à l'équipe en règle.
2. L'équipe gagnant une partie par forfait se verra accorder une victoire par la marque de 3-0.

Arrêt d'une partie

1. La partie se terminera lorsqu'un écart de six (6) buts entre les deux équipes en présence sera atteint, peu importe le temps écoulé. S'il n'y a pas de retard et avec le consentement des deux équipes, le match peut poursuivre **amicalement**.

Discipline

1. Les clubs sont responsables de la protection des officiels. Ils sont aussi responsables de la conduite de leurs joueurs, dirigeants et spectateurs à toutes les parties auxquelles ils participent.
2. Des sanctions pourront être infligées aux joueurs et dirigeants dont la conduite aura été un sujet d'incident ou de trouble avant, pendant et après une partie.
3. Un joueur qui reçoit deux cartons jaunes dans une même partie est expulsé du match en cours et est suspendu pour la partie suivante.
4. Un joueur qui reçoit un troisième carton jaune dans le tournoi est suspendu pour la partie suivante.
5. Un joueur qui reçoit un carton rouge est expulsé du match et est suspendu pour la partie suivante.
6. Un joueur qui reçoit un quatrième carton jaune ou un deuxième carton rouge dans le tournoi est suspendu pour le reste du tournoi.
7. Un entraîneur expulsé lors d'une partie ne pourra pas participer à la partie suivante.
8. Si un joueur ou un entraîneur est expulsé d'une partie, il devra quitter le terrain et ne pas nuire au déroulement du match.

Durée des parties (Toutes catégories)

- | | |
|--------------------|---|
| 1. Préliminaires : | 2 x 25 minutes |
| ¼ de finales : | 2 x 25 minutes 3 tirs de barrage si égalité.* |
| ½ finales : | 2 x 25 minutes et 3 tirs de barrage si égalité.* |
| Finales : | 2 x 30 minutes et si égalité 2 x 5 minutes complètes puis 5 tirs de barrage.* |

*Si l'égalité persiste après les tirs de barrage prescrits, il y aura des tirs en alternance faits par chaque équipe, jusqu'à ce que l'égalité soit brisée et qu'il y est une différence d'un (1) but.

*Lors des tirs de barrage, un entraîneur pourra être présent sur le terrain.

Classement

1. Pointage

Victoire :	3 points
Nulle :	1 point
Défaite :	0 point
Forfait :	-1 point (l'équipe présente aura une victoire de 3 à 0)

2. Dans le cas d'une double égalité au classement, et dans la recherche d'un meilleur 2^e les équipes seront départagées de la façon suivante et dans cet ordre :

- Le plus grand nombre de victoires
- Résultat entre les deux équipes (ne s'applique pas s'il y a triple égalité ni à la recherche d'un meilleur 2^e)
- Différence entre les buts « pour » et les buts « contre »
- Équipe ayant le plus de buts « pour »
- Équipe ayant le moins de buts « contre »
- Équipe ayant le moins de cartons rouges
- Équipe ayant le moins de cartons jaunes
- Tirs de barrage

