



RÈGLEMENTS

COUPE 35 ANS ET PLUS

2010

1. Informations générales

- 1.1 La Coupe déterminera les champions provinciaux qui représenteront le Québec aux Championnats canadiens des clubs dans les catégories féminines et masculines 35 ans et plus.
- 1.2 La ronde finale se déroulera comme suit : le samedi 1/2 finales et le dimanche finales or/argent. En 2010, la compétition est prévue les 28 et 29 août.
- 1.3 Le début des rondes préliminaires ou des premières rondes peut varier d'une catégorie à une autre et dépendra du nombre d'équipes inscrites dans la catégorie. Les jours des matchs par catégorie seront déterminés par le secteur compétition. Un match de la Coupe du Québec aura priorité sur toute autre compétition.
- 1.4 La date limite d'enregistrement est le 1^{ER} avril et les coûts d'inscription par équipe sont de 150,00\$ + taxes.
- 1.5 Le secteur des compétitions de la FÉDÉRATION sera responsable du déroulement et de l'organisation de la Coupe du Québec AAA.
- 1.6 La grandeur de ballon utilisé sera le no. 5 pour toutes les catégories.

2. Format de compétition

- 2.1 Cette compétition est réservée exclusivement aux équipes de joueurs et joueuses de plus de 35 ans. Si plus de trente-deux (32) équipes seniors sont inscrites, des matchs de qualification seront tenus entre les équipes AA, A et locales.
- 2.2 La Coupe est réservée aux équipes masculines composées entièrement de joueurs nés en **1974 et avant**.
- 2.3 La Coupe est réservée aux équipes féminines composées de joueuses **nées en 1974 et avant** et qui pourront utiliser un maximum de cinq (5) joueuses comme suit :
 - en 2010 : de plus de 32 ans
 - en 2011 et 2012 : de plus de 33 ans
 - en 2013 et 2014 de plus de 34 ans
- 2.4 Si moins de six (6) équipes en masculin ou si moins de quatre (4) équipes en féminin se sont inscrites en Coupe, le comité exécutif de la FÉDÉRATION déterminera les modalités pour désigner le représentant du Québec au championnat canadien.
- 2.5 Toutes les confrontations sont disputées sur un (1) seul match.
- 2.6 La durée de chaque match sera de 2 X 40 minutes.
- 2.7 Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire, les tirs de pénalité suivront selon les règlements de la FIFA.

2.8 Pour tous les matchs où les distances à parcourir au total sont de plus de 600 kilomètres, les équipes impliquées pourraient prendre un arrangement après consultation auprès du secteur des compétitions de la FÉDÉRATION.

2.9 Les horaires des matchs doivent être approuvés par le secteur des compétitions de la FÉDÉRATION.

2.10 Avec leur inscription, les équipes doivent fournir leur adresse et le plan de localisation de leur terrain.

3. Éligibilité des équipes

3.1 Les équipes participantes sont des équipes de classe locale, A ou AA affiliées à une ligue et/ou sanctionnées par une ARS.

3.2 Une équipe doit également répondre aux normes prévues pour la certification des entraîneurs. Un entraîneur d'une équipe doit détenir au minimum la certification requise selon la ligue où évolue son équipe. Il devra être présent à chaque match et son nom devra être dûment inscrit sur la feuille de match. À moins d'une autorisation de la FÉDÉRATION, une équipe qui ne se conforme pas à cette directive perdra le match par défaut.

4. Éligibilité des participants

4.1 Les passeports en règle des joueurs, 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.

4.2 Une équipe faisant jouer un joueur qui n'aurait pas présenté son passeport et qui n'aurait pas reçu l'autorisation du secteur des compétitions de la FÉDÉRATION perdra automatiquement le match et pourra être traduite devant le Comité responsable.

4.3 Un maximum de vingt-cinq (25) joueurs, incluant les joueurs réserves, par équipe peuvent participer à la compétition, toutefois un maximum de dix-huit (18) joueurs peuvent être utilisés par match. Une équipe qui ne se conforme pas à cette directive perdra le match par défaut.

4.4 Un joueur ne peut pas jouer pour une autre équipe de son club tant que l'équipe avec laquelle il est affilié n'est pas éliminée. L'équipe fautive perdra le match par défaut.

4.5 Les joueurs à l'essai sont inéligibles.

4.6 Un entraîneur ou assistant-entraîneur ou gérant ne pourra être impliqué avec une autre équipe de son club, tant que l'équipe avec laquelle il est affiliée, n'est pas éliminée, à moins d'une autorisation de la FÉDÉRATION. Une équipe qui ne se conforme pas à cette directive perdra le match par défaut.

4.7 Un joueur ne peut pas jouer pour deux clubs différents lors d'une même année. S'il est libéré en cours de saison, il ne pourra s'aligner avec sa nouvelle équipe que s'il n'a pas joué avec l'équipe qui l'a libéré.

5. Déroulement de la compétition

5.1 L'équipe dont le nom apparaît en premier sur le calendrier est considérée comme receveuse. Toutes les équipes devront fournir à la FÉDÉRATION, 72H avant la ronde finale, la couleur de son équipement comprenant le maillot et les bas. En cas de conflit, l'équipe visiteuse doit changer d'équipement.

5.2 Le capitaine de chaque équipe doit porter un brassard à l'avant-bras gauche.

5.3 Les ballons sont fournis par l'équipe receveuse. En outre, les clubs doivent tenir à la disposition de l'arbitre d'autres ballons de rechange. L'arbitre doit remettre les ballons mis à sa disposition, par l'équipe receveuse, à la fin du match.

5.4 Les substitutions sont illimitées.

5.5 La feuille de match officielle de la FÉDÉRATION 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 participants inscrits mais qui ne participeront pas au match.

5.6 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. Les numéros doivent mesurer entre 25cm et 35cm de haut au milieu du dos du maillot. 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.

5.7 Chaque équipe peut inscrire un maximum de vingt (20) joueurs en plus de trois (3) membres du personnel dûment affiliés et avec passeports qui seront inscrits sur la feuille de match. Seules ces personnes et un membre du personnel médical accrédité détenant une carte professionnelle seront autorisés par l'arbitre à prendre place sur le banc. Le membre du personnel médical accrédité devra présenter sa carte professionnelle si l'arbitre l'exige. Une équipe qui ne se conforme pas à cette directive perdra le match par défaut.

5.8 Un joueur, un entraîneur ou un dirigeant qui est expulsé du jeu par l'arbitre doit quitter le banc. S'il ne le fait pas, il devra comparaître devant le comité de discipline de la FÉDÉRATION.

5.9 Tous les matchs doivent débiter à l'heure prévue. Lors des matchs de ronde, une équipe, qui ne se présente pas sur le terrain dans les trente (30) minutes suivant l'heure annoncée, est déclarée forfait. Lors de la ronde finale, une équipe qui ne se présente pas sur le terrain dans les quinze (15) minutes suivant l'heure annoncée, est déclarée forfait. Le cas sera référé au comité de la compétition ou au comité exécutif et les sanctions appliquées conformément à la réglementation.

5.10 Toute équipe responsable d'un retard dans le début d'un match pourra se voir imposer une amende automatique de 100.00\$, à moins d'un cas de force majeure qui sera jugé par le comité du tournoi.

5.11 Une équipe déclarée forfait, perd automatiquement le match, à moins d'un cas de force majeure. Elle pourra se voir imposer une amende de 1,000\$ et pourra être expulsée de la compétition. L'équipe pourra aussi être suspendue de la Coupe l'année subséquente. Le comité exécutif de la Fédération traitera le cas.

5.12 Une équipe qui se retire d'un match sera déclarée forfait. Les membres de l'équipe fautive inscrits sur la feuille de match seront automatiquement exclus de la Coupe l'année suivante et/ou pour une période à être déterminée par la FÉDÉRATION. L'entraîneur de l'équipe qui se retire d'un match sera suspendu pour au moins un an et sera mis à l'amende. Le comité exécutif de la FÉDÉRATION traitera le dossier.

5.13 L'équipe locale est responsable de fournir à l'équipe visiteuse les services d'un membre du personnel médical reconnu au minimum trente(30) minutes avant le début du match. À défaut de s'y conformer, l'équipe fautive se verra imposer une amende de 150.00\$.

6. Les arbitres

6.1 Lorsqu'il n'y a pas d'arbitres assistants désignés pour accompagner un arbitre, chaque équipe doit désigner une personne comme arbitre assistant. L'arbitre peut refuser l'une ou les deux personnes désignées par les équipes comme arbitre assistant.

6.2 En cas d'absence de l'arbitre désigné, l'arbitre assistant ayant le plus d'expérience, prendra la responsabilité du match. En cas d'absence des deux précités, l'arbitre assistant officiera. En cas d'absence des trois précités, le match sera remis à une date fixée par le secteur des compétitions de la FÉDÉRATION.

6.3 L'arbitre et les arbitres assistants doivent inscrire lisiblement sur la feuille de match leur nom et leur numéro d'enregistrement. Un arbitre ou un arbitre assistant qui ne se conforme pas à cette directive sera pénalisé conformément à la politique d'assignation des officiels de la FÉDÉRATION.

6.4 L'arbitre doit poster au secrétariat de la FÉDÉRATION, dans les quarante-huit (48) heures suivant le match, la feuille de match ainsi que son rapport ou les remettre au responsable du tournoi qui les fera parvenir à la FÉDÉRATION. Si un arbitre ne se conforme pas à cette directive, il sera pénalisé d'une amende de 100.00\$.

6.5 Les équipes receveuses sont tenues de communiquer au secrétariat de la FÉDÉRATION, au plus tard trois (3) heures après la fin du match, le résultat, les avertissements et les expulsions survenus pendant le match selon les informations qui seront fournies par la FÉDÉRATION. Une équipe qui ne se conforme pas à cette directive se verra imposer une amende de 250,00\$.

6.6 Pour toutes les rondes de qualification, les frais d'arbitrage seront payés par la FÉDÉRATION selon les modalités prévues.

6.7 Pour la ronde des demi-finales et finales, les arbitres seront rémunérés par la FÉDÉRATION.

7. Frais de déplacement

Il n'y aura aucun frais de déplacement versé aux équipes.

8. Protêts

8.1 Tout protêt devra être signalé à l'arbitre avant, pendant ou à la fin de la partie, indiquée sur la feuille de match et signée par l'entraîneur réclamant. Un protêt pourra également être déposé par écrit, dans le premier jour ouvrable suivant l'incident, auprès des responsables de la compétition.

8.2 Pour être pris en considération par le comité responsable de la compétition, un protêt doit être confirmé par le dépôt d'un montant de 100,00\$.

8.3 Tout protêt portant sur une situation irrégulière, connue du demandeur et corrigible avant le début d'un match, sera jugé irrecevable si le fait n'est pas porté par écrit à la connaissance du comité et des parties concernées avant le début dudit match. Cette procédure peut se faire au verso de la feuille de match et devra être contresignée par l'arbitre et l'entraîneur adverse. Si l'entraîneur adverse refuse de signer la feuille de match, l'arbitre confirmera par écrit que l'équipe contre laquelle le protêt a été inscrit, était informée avant le début du match.

8.4 Lors des rondes de qualification le dépôt du protêt doit se faire, sous peine de déchéance, par courrier recommandé au secrétariat de la FÉDÉRATION dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'incident qui a donné naissance au protêt, et être accompagné d'un chèque certifié de 100,00\$. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition. Le club protestataire doit faire parvenir, par courrier recommandé, une copie du protêt au club contre lequel il dépose ce protêt.

8.5 En ronde demi-finales et finales, le dépôt du protêt doit se faire dans les trente (30) minutes suivant la fin d'un match et être déposé au comité responsable avec une description de l'incident qui a donné lieu au protêt et être accompagné d'un dépôt de 100,00\$.

8.6 Une copie du protêt doit être remise par le comité à l'équipe qui fait l'objet de la protestation.

8.7 Un protêt est traité par le comité dès réception.

8.8 En traitant un protêt, le comité tiendra compte de toute information en possession du club demandeur qui lui permettrait de conclure que la plainte aurait pu être évitée. Si le comité donne raison au club plaignant, son dépôt lui sera remis. Lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le comité, le dépôt est confisqué.

8.9 En ronde demi-finales et finales, les décisions prises par le comité seront finales et sans appel.

8.10 Un protêt ne doit porter que sur une seule infraction. Chaque motif de protêt doit faire l'objet d'autant de protêts.

9. Discipline

Les cartons jaunes

9.1 Quiconque reçoit un troisième (3^E) carton jaune est automatiquement suspendu de son équipe pour le match suivant, dans cette compétition. Si son équipe est éliminée, le joueur pourra jouer pour une autre équipe de son club après avoir purgé son match de suspension avec cette dernière.

9.2 Pour chaque carton jaune octroyé au-dessus de trois (3), le joueur est suspendu pour un (1) match. Si son équipe est éliminée, le joueur pourra jouer pour une autre équipe de son club, après avoir purgé son match de suspension avec cette dernière.

9.3 Quiconque reçoit, au cours d'un même match, deux (2) cartons jaunes, est automatiquement suspendu de son équipe pour le match suivant. Si son équipe est éliminée, le joueur devra purger sa suspension avant de pouvoir jouer pour une autre équipe de son club.

Les cartons rouges

9.4 Quiconque reçoit au cours d'un match un premier (1^{ER}) carton rouge, est automatiquement suspendu de son équipe pour le match suivant. S'il reçoit un deuxième (2^E) carton rouge, il est automatiquement suspendu de son équipe pour les trois (3) prochains matchs. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce lequel pourra décerner une sanction supplémentaire.

9.5 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

9.6 À moins que le comité de discipline en ait décidé autrement, les sanctions disciplinaires ne sont pas reportées à l'année suivante.

9.7 Lors de la Coupe, les accumulations de cartons et les sanctions s'y référant ne sont effectives que dans cette compétition, sauf si un joueur reçoit une suspension du comité de discipline provincial.

10. Lois du jeu

Les Lois du jeu de la FIFA sont en vigueur sauf les spécifications contraires prévues au présent règlement et/ou aux règlements de la FÉDÉRATION.

11. Récompenses

11.1 Le trophée perpétuel demeure la propriété de la FÉDÉRATION. Une fois l'équipe gagnante déterminée, le représentant de la FÉDÉRATION présentera une réplique du trophée au capitaine que l'équipe pourra conserver.

11.2 Lors de la ronde finale, les deux équipes en finale reçoivent les médailles d'or ou d'argent. Le nombre de médailles est limité à vingt-cinq (25) par équipe.

12. Cas non prévus

Tout cas non prévu aux présents règlements, lors de la compétition, sera tranché par le comité responsable qui se référera aux règlements généraux de la FÉDÉRATION, de la Ligue de soccer élite du Québec, de l'Association canadienne de soccer, de la FIFA et au Règlement de sécurité de la FÉDÉRATION.

