

COUPE DES JEUNES CHAMPIONS 2011

Règlements / Rules

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p style="text-align: center;"><u>RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX</u></p> <p>Les règlements de cet événement sont ceux de la FIFA, de la FQSF et de la LRSO, auxquels s'ajoutent les règlements spécifiques ci-après.</p> | <p style="text-align: center;"><u>GENERAL RULES</u></p> <p>The rules of this event are those of the FIFA, the FQSF and the LRSO; the following specific rules are also applicable.</p> |
| <p style="text-align: center;"><u>RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES</u></p> <p>CHAPITRE 1 – ADMISSIBILITÉ DES ÉQUIPES</p> <p>Toute équipe doit être membre en règle d'un club qui est membre en règle de l'ARSO.</p> | <p style="text-align: center;"><u>SPECIFIC RULES</u></p> <p>CHAPTER 1 – ADMISSIBILITY OF THE TEAMS</p> <p>Any team must be a good standing member of a club that is in good standing with the ARSO.</p> |
| <p>CHAPITRE 2 – ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS</p> <p>2.1 Pour être admissible, un joueur doit être membre en règle d'un club et de l'ARSO. Il doit faire partie d'une équipe qui est admissible au tournoi de la Coupe des jeunes champions.</p> <p>2.3 Tous les joueurs doivent présenter un passeport valide délivré par l'ARSO avant chaque partie. L'équipe a le droit d'habiller un maximum de quatre (4) joueurs réserve lors d'une partie.</p> | <p>CHAPTER 2 – ELIGIBILITY OF THE PLAYERS</p> <p>2.1 To be eligible a player must be a good standing member of a Club and the ARSO. He must be part of a team that is eligible to the Jeunes champions Cup</p> <p>2.3 All players must present a valid passport issued by the ARSO before each game. The team may use a maximum of four (4) reserve players during a game.</p> |

2.4 Joueur en retard

- 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.
- 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.

2.4 Player arriving late

- A player can play as soon as he has his passport validated by the field marshal and if he is already registered on the game sheet.
- In the case where the player joined his team after the beginning of the game, the field marshal will verify the game sheet with the head referee at the half time or at the end of the game, and if the player is found ineligible, the team will lose the game by forfeit.

CHAPITRE 3 - DÉROULEMENT DES PARTIES

- 3.1 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. Si aucun responsable de terrain n'est présent, les équipes se présentent directement à l'arbitre.
- 3.2 Aucun retard n'est permis. En cas de retard, l'équipe fautive sera déclarée perdante par forfait après 10 minutes de retard. La décision appartient au comité organisateur et elle est sans appel.
- 3.3 Si une partie n'a pas encore débutée et que l'état détrempé du terrain, un orage ou la noirceur entre en jeu, c'est le comité organisateur qui se prononce sur sa tenue ou non. Pour une partie déjà en cours, la décision de poursuivre ou non appartient à l'arbitre.

CHAPTER 3 – DEVELOPMENT OF THE GAMES

- 3.1 The teams must introduce themselves to the field marshal at least 30 minutes before the kick-off time of the game to allow for the verification of the players and coaches. If no field marshal is present, the teams will directly introduce themselves to the referee.
- 3.2 No delay will be allowed. The team will lose by forfeit after a delay of 10 minutes. The organizing committee will make the decision and is without an appeal.
- 3.3 If a game has not started yet and the field is soaked with water, a storm or darkness is involved, it is the organizing committee who will decide if the game will be played or not. For a game already started, the referee will decide whether to continue or not.

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>5.2 Pour tous les match, à la fin du temps réglementaire, il n'y aura PAS de prolongation, mais on procédera à des tirs de pénalité selon le principe de 5 tirs par équipe, en alternance, suivie si nécessaire d'un tir suicide, en alternance, par équipe.</p> <p>5.3 Procédure d'établissement de la meilleur équipe perdante qui passera en ½ finale :</p> <p>le départage se fera dans l'ordre qui suit :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) la plus grande différence entre les buts pour et les buts contre (+/-); 2) le plus grand nombre de buts pour; 3) le moins de but contre; 4) le moins de cartons rouges; 5) le moins de cartons jaunes; 6) tirage au sort. | <p>5.2 For all matches, if there is a tie at the end of the game, there is NO overtime, but we will proceed with penalty shots, 5 shots per team, alternating, followed by a suicide shot if necessary in alternating team.</p> <p>5.3 Procedure for establishing the best of the losing teams that will continue into de semi final games :</p> <p>will be determined in the following order:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) best goal difference between goals for and goals against (+/-); 2) highest number of goals for; 3) least number of goals against; 4) least number of red cards; 5) least number of yellow cards; 6) draw.. |
| <p>CHAPITRE 6 - PROTETS OU CAS LITIGIEUX</p> <p>6.1 Aucun protêt ne pourra être porté lors de cet événement.</p> <p>6.2 Que ce soit en demi-finales ou en finales, les décisions prises par le directeur de ligue et/ou le Comité organisateur, seront finales et sans appel.</p> | <p>CHAPTER 6 - PROTESTS OR LITIGATION CASE</p> <p>6.1 No protest can be served during this event.</p> <p>6.2 Either during the semi-final or final rounds, decisions taken by the league director and / or the Organizing Committee are final and without appeal.</p> |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>CHAPITRE 7 – DISCIPLINE</p> <p>Les règlements de la LRSO sont applicables à la Coupe ARSO. Les décisions disciplinaires prises dans le cours du championnat ont cours dans le cadre de la Coupe ARSO</p> | <p>CHAPTER 7 – DISCIPLINE</p> <p>The rules of the LRSO are applicable during the ARSO Cup. The disciplinary decisions taken during the championship carry on to the ARSO Cup.</p> |
| <p>CHAPITRE 8 - CAS NON PRÉVUS</p> <p>Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par le directeur de ligue et/ou le Comité organisateur qui se réfèrera aux Règlements généraux de la LRSO, de l'ARSO, de la FQSF, de l'ACS, de la FIFA et aux Règlements de sécurité de la FQSF. La décision du comité est sans appel.</p> | <p>CHAPTER 8 – UNFORESEEN SITUATIONS</p> <p>All unforeseen situation to the current rules will be decided by the league director and / or the organizing committee of the LRSO who will refer back to the general rules of the LRSO, the ARSO, the FQSF, the ACS, the FIFA and the security regulations of the FQSF. The decision of the committee is final and without appeal.</p> |