

# COUPE ARSO 2011

## Règlements / Rules

<p style="text-align: center;"><b><u>RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX</u></b></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;"><b><u>GENERAL RULES</u></b></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;"><b><u>RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES</u></b></p> <p><b>CHAPITRE 1 – ADMISSIBILITÉ DES ÉQUIPES</b></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;"><b><u>SPECIFIC RULES</u></b></p> <p><b>CHAPTER 1 – ADMISSIBILITY OF THE TEAMS</b></p> <p>Any team must be a good standing member of a club that is in good standing with the ARSO.</p>
<p><b>CHAPITRE 2 – ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS</b></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 ARSO de l'Outaouais.</p> <p>2.2 Un joueur ne peut jouer que pour l'équipe dans laquelle il est ou était inscrit durant la saison régulière. Les équipes ne pourront faire appel à aucun joueur réserve</p> <p>2.3 Tous les joueurs doivent présenter un passeport valide délivré par l'ARSO avant chaque partie.</p>	<p><b>CHAPTER 2 – ELIGIBILITY OF THE PLAYERS</b></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 ARSO Cup</p> <p>2.2 A player can play only for the team that he is or was registered during the regular season. Teams will not be allowed to use any reserve (call-up) player.</p> <p>2.3 All players must present a valid passport issued by the ARSO before each 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><b>3.4</b> Si une partie n'a pas encore débuté et que l'état du terrain, un orage ou la noirceur entre en jeu et fait en sorte que le comité organisateur décide qu'elle ne peut se jouer, le résultat sera déterminé à l'aide de tirs de pénalité. La date, l'endroit et l'heure de la tenue des tirs de pénalité seront déterminés par le comité organisateur</p> <p><b>3.5</b> Si une partie a déjà débutée et que l'état du terrain, un orage ou la noirceur entre en jeu et fait en sorte que la partie ne peut se poursuivre, le résultat de la partie au moment de son arrêt, quel qu'en soit la portion écoulée, sera comptabilisé comme le résultat final de la partie.</p> <p><b>3.6</b> L'arbitre met fin à une partie dès qu'il y a un écart de <b>6 buts</b>.</p> <p><b>3.7</b> Le comité organisateur peut changer l'heure et/ou le lieu d'une partie.</p>	<p><b>3.4</b> If a game has not yet started, and the condition of the field, a storm or darkness is involved, causing the organizing committee to decide that the game cannot be played, the result will be determined by penalty shots. The date, location and time at which the penalty shots will take place will be determined by the organizing committee.</p> <p><b>3.5</b> If a game has already started and the soccer field is soaked with water, a storm or darkness is involved and it results that the game cannot be continued, the result of the game at the time it was stopped, whatever time was elapsed, will be used for the final result of the game.</p> <p><b>3.6</b> The referee will stop a game as soon as there is a difference of <b>6 goals</b>.</p> <p><b>3.7</b> The organizing committee can change the time and/or the location of a game.</p>																				
<p><b>CHAPITRE 4 - DURÉE DES MATCHS</b></p> <p>La durée des parties est la suivante : Demi-finales et Finales :</p> <table data-bbox="186 1113 795 1291"> <tr> <td>U-12</td> <td>2 x 30 minutes</td> </tr> <tr> <td>U-14</td> <td>2 x 35 minutes</td> </tr> <tr> <td>U-16</td> <td>2 x 35 minutes</td> </tr> <tr> <td>U-18</td> <td>2 x 35 minutes</td> </tr> <tr> <td>Sénior</td> <td>2 x 35 minutes</td> </tr> </table>	U-12	2 x 30 minutes	U-14	2 x 35 minutes	U-16	2 x 35 minutes	U-18	2 x 35 minutes	Sénior	2 x 35 minutes	<p><b>CHAPTER 4 - GAMES DURATION</b></p> <p>The duration of the games is as follow : Semi-finals and Finals</p> <table data-bbox="933 1113 1421 1291"> <tr> <td>U-12</td> <td>2 x 30 minutes</td> </tr> <tr> <td>U-14</td> <td>2 x 35 minutes</td> </tr> <tr> <td>U-16</td> <td>2 x 35 minutes</td> </tr> <tr> <td>U-18</td> <td>2 x 35 minutes</td> </tr> <tr> <td>Senior</td> <td>2 x 35 minutes</td> </tr> </table>	U-12	2 x 30 minutes	U-14	2 x 35 minutes	U-16	2 x 35 minutes	U-18	2 x 35 minutes	Senior	2 x 35 minutes
U-12	2 x 30 minutes																				
U-14	2 x 35 minutes																				
U-16	2 x 35 minutes																				
U-18	2 x 35 minutes																				
Sénior	2 x 35 minutes																				
U-12	2 x 30 minutes																				
U-14	2 x 35 minutes																				
U-16	2 x 35 minutes																				
U-18	2 x 35 minutes																				
Senior	2 x 35 minutes																				
<p><b>CHAPITRE 5 - CLASSEMENT</b></p> <p><b>5.1</b> Une équipe se retirant d'une partie sera déclarée forfait.</p> <p><b>5.2</b> Si des tirs de pénalité s'imposent, la date, l'endroit et l'heure de la tenue des tirs de pénalité seront déterminés par le comité organisateur.</p>	<p><b>CHAPTER 5 - STANDINGS</b></p> <p><b>5.1</b> A team who withdraws from a game will lose by forfeit.</p> <p><b>5.2</b> If it is necessary to have penalty shots, The date, location and time that the penalty shots will take place, will be determined by the organizing committee.</p>																				

<p>5.3 En demi-finales et en finales, 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 During the semi-final and final rounds, 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><b>CHAPITRE 6 - PROTETS OU CAS LITIGIEUX</b></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><b>CHAPTER 6 - PROTESTS OR LITIGATION CASE</b></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><b>CHAPITRE 7 – DISCIPLINE</b></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><b>CHAPTER 7 – DISCIPLINE</b></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><b>CHAPITRE 8 - CAS NON PRÉVUS</b></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><b>CHAPTER 8 – UNFORESEEN SITUATIONS</b></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>