



Règlements

COUPE PEPE 2010
3 - 4 - 5 septembre
Saint-Hyacinthe

1. La Coupe PEPE a lieu à Saint-Hyacinthe les 3,4, 5 septembre sur les terrains PHD1, PHD2 et PHD3, ainsi que les terrains adjacents Bois-July 1 et Bois-July 2.
2. L'événement a pour but d'amasser des fonds pour des enfants défavorisés afin qu'ils puissent réaliser leur rêve de jouer au soccer.
3. Ce tournoi amical et sportif est organisé par les joueurs du PEPE Football Club et leurs conjointes ainsi qu'un groupe de partenaires qui ont à cœur la cause des enfants.
4. Les équipes et joueurs qui s'inscrivent à la Coupe PEPE doivent le faire en s'engageant à respecter un esprit sportif dépourvu d'agressivité inutile et en tout respect de l'adversaire. Plus que le résultat, c'est le plaisir de jouer qui doit primer.
5. Aucun contact n'est toléré et une équipe qui accumule 5 fautes pour cette raison lors d'un match, concède un penalty à partir de la sixième faute et pour toutes les fautes subséquentes du même type (contact délibéré et non délibéré).
6. Les équipes peuvent s'inscrire dans la catégorie de leur choix.
7. Le coût de participation est de 5 \$ par joueur, par match.
8. Chaque équipe joue un maximum de 3 matchs dans le 050 et un maximum de 5 matchs dans les autres catégories, s'il y a plus de deux poules.
9. S'il y a au moins 6 équipes dans une catégorie, deux poules de 3 équipes seront formées et les équipes championnes de chacune de celles-ci se disputeront la finale.
10. Le comité organisateur n'assume aucune responsabilité en cas d'accident (se référer aux assurances personnelles).

11. Les règlements du jeu sont ceux de la FIFA en tenant compte des précisions suivantes :

- Les remplacements sont permis en tout temps après acceptation de l'arbitre.
- La durée des parties est de 50 minutes (2 x 25 minutes).
- Un nombre minimum de trois parties de 50 minutes (050) et un maximum de quatre parties de 50 minutes (040) est garanti.

Points par match :

- 1 victoire = 3 points
- 1 nulle = 1 point
- Tir de barrage après une nulle (le match reste nul, mais le résultat des tirs compte pour un match en cas d'égalité au classement).
- 1 défaite = 0 point

12 - Départage des égalités au classement, l'équipe qualifiée sera celle qui aura :

- 1^e le plus de points,
- 2^e aura gagné contre l'autre
- 3^e aura le plus de buts pour
- 4^e aura le moins de cartes rouges
- 5^e aura le moins de cartes jaunes

13- L'échauffement avant le match est obligatoire et un terrain est prévu à cette fin. Quand les équipes sont appelées sur le terrain, elles doivent être prêtes à commencer le match.