

# Coupe Spalding



## Édition 2018

**Montréal, Stade Hébert  
du 6 au 15 juillet 2018**



# Coupe Spalding MU15 2018

## Montréal (Stade Hébert) — 6 au 15 juillet 2018

### Règlements techniques et spécifiques :

#### 1. Admissibilité des joueurs catégorie MU15 :

**Âge** : Joueur né en 2004, 2005 et 2006 (14 ans au 31 décembre 2018).

**Vérification** : les responsables d'équipes devront présenter les preuves d'âges de leurs joueurs au moment de la vérification officielle des joueurs prévue avant le premier match disputé par chaque équipe.

**Intranet et Procédures d'enregistrement en ligne** : Les équipes participantes au tournoi devront faire l'inscription de leurs joueurs, entraîneurs et secouriste par l'entremise du site intranet de la compétition. Vous recevrez un code d'accès au site. Pour être admissibles et recevoir son accréditation, l'ensemble des participants devront être inscrits avant ; **2 juillet 2018, 16 h.**

*Site intranet* : [Coupe Spalding 2018](#)

Seuls les documents suivants seront admissibles :

- Contrat de joueur valide de la saison 2017 émis par la fédération avec photo (football associatif) ;
- Le certificat de naissance avec photo ;
- Le passeport ;
- La carte d'assurance maladie avec photo (la carte d'assurance maladie sans photo devra être doublée d'une autre preuve d'âge avec photos) ;
- Carte d'étudiant officielle avec code permanent (incluant date de naissance et photo) ;
- Extrait du système S1 du RSEQ et carte avec photo.

**Poids limite** : aucune limite de poids.

**Procédures de vérification** : La vérification des âges des joueurs sera effectuée à l'arrivée des équipes par les officiels du tournoi. Le gérant ou un représentant de chaque équipe inscrite dans cette catégorie pourra assister à la vérification. Les équipes devront respecter l'horaire remis par Football Québec.

Chaque joueur sera appelé à tour de rôle à venir présenter sa fiche d'inscription du système intranet, sa preuve d'âge et de résidence. Le joueur dont la fiche n'apparaît pas sur le site intranet du tournoi ne sera pas admissible à disputer le tournoi.

\*Il est obligatoire de présenter une preuve d'identité pour être admissible à jouer.

Si un joueur est absent à un match ou que son accréditation est incomplète, il aura la possibilité de faire faire sa validation avant toutes autres parties de son équipe.

## **2. Test de dopage :**

Aucun test de dopage ne sera conduit dans le cadre de la Coupe Spalding MU15 2018.

## **3. Règlement de jeu et règlement de sécurité :**

**Règlement de jeu :** Le livre des règlements du football amateur canadien est en vigueur pour la durée du tournoi.

*Exceptions :* football à 4 essais ;  
pas de verge à la ligne de mêlée.

**Règlement de sécurité :** L'ensemble des équipes participantes au tournoi devront respecter le chapitre 3 — *les normes concernant la formation et les responsabilités des entraîneurs*, page 12 ainsi que l'annexe 9 à la page 45 du document.

Lien Internet pour consulter : [Règlement de sécurité](#)

Pour recevoir leur accréditation, tous les entraîneurs devront respecter le règlement de sécurité et avoir fait la preuve préalablement, en fournissant leur numéro de PNCE, qu'ils ont fait les formations suivantes :

- Contact sécuritaire
- Prendre une tête d'avance

## **4. Alignement des équipes et accréditations :**

- 50 joueurs maximums par équipe et par match ;
- 26 joueurs minimum inscrits par match ;
- 17 membres de l'équipe d'encadrement (entraîneurs, gérant d'équipement, responsable des premiers soins et préposé à l'eau).
  - Maximum de 15 entraîneurs sur le terrain et de 2 sur la galerie de presse
  - Pour avoir accès au terrain et à la galerie de presse, les 17 membres de l'équipe d'encadrement devront être accrédités et avoir leur carte visible sur eux.

Les équipes devront compléter leur alignement final (50 fiches de joueurs et 17 membres du personnel avec photos)

**Inscription :** L'inscription se fait par l'entremise du site intranet du tournoi et devra être faite avant le 2 juillet 2017 (à 16 h).

*Important :* Pour des raisons de logistique, aucun retard ne sera toléré. Toutes les inscriptions faites après la date et l'heure limite pourraient ne pas être traitées.

## 5. Uniforme, couleur et logo des équipes :

Il serait souhaitable, mais non obligatoire que les équipes disposent d'une deuxième série d'uniformes de couleurs différentes. Les équipes en provenance du Québec devront obligatoirement porter des chandails fabriqués selon les critères fournis par la fédération. Les chandails ne peuvent pas être identifiés au nom d'un programme de football existant ou d'une institution.

Avant de procéder à la fabrication de vos chandails d'équipes, votre uniforme devra obtenir obligatoirement l'aval de la fédération.

Le logo de votre équipe doit également faire abstraction de toute ressemblance à un programme de football existant ou d'une institution.

Tout manquement à cet article doit être soumis et approuvé au préalable par la fédération.

## 6. Ballon officiel :

Bien entendu que seul le ballon *Spalding Alpha Youth* est admissible lors de la Coupe Spalding 2018 — MU15. Football Québec fournira les ballons (neuf ou en très bonne condition) lors des matchs du tournoi.

## 7. Trophées, médailles et distinctions :

Le nom de l'équipe gagnante du tournoi 2018 sera inscrit sur le trophée permanent de la Coupe Spalding — MU15. Les joueurs et le personnel des équipes terminant aux positions 1 à 3 recevront des médailles du tournoi.

À chaque match du tournoi Football Québec identifiera et remettra un cadeau souvenir aux joueurs par excellence de la partie (1 par équipe/par match).

## 8. Format de la compétition (voir horaire de compétition) :

### Matchs de classement :

À la suite du classement des équipes faites avant le début du tournoi, les équipes sont classées de 1 à 8 en fonction de leur classement à l'édition précédente du tournoi et répartie en deux sections.

Section A	Section B
Semé 1	Semé 2
Semé 4	Semé 3
Semé 5	Semé 6
Semé 8	Semé 7

<b>Match</b>	<b>Équipes</b>	<b>Section</b>
<i>Match No. 1</i>	Semé 8 vs Semé 1	<b>A</b>
<i>Match No. 2</i>	Semé 5 vs Semé 4	<b>A</b>
<i>Match No. 3</i>	Semé 7 vs Semé 2	<b>B</b>
<i>Match No. 4</i>	Semé 6 vs Semé 3	<b>B</b>

### **Matchs de demi-finale :**

#### *Demi-finale – division 1*

<b>Match</b>	<b>Équipes</b>	<b>Section</b>
<i>Match No. 5</i>	Gagnant match 2 vs Gagnant match 1	<b>A</b>
<i>Match No. 6</i>	Gagnant match 4 vs Gagnant match 3	<b>B</b>

#### *Demi-finale – division 2*

<b>Match</b>	<b>Équipes</b>	<b>Section</b>
<i>Match No. 7</i>	Perdant match 1 vs Perdant match 2	<b>A</b>
<i>Match No. 8</i>	Perdant match 3 vs Perdant match 4	<b>B</b>

### **Match de finale :**

#### *Finale—division 1*

<b>Match</b>	<b>Équipes</b>
<i>Match No. 9</i>	Perdant match 5 vs Perdant match 6
<i>Match No. 10</i>	Gagnant match 6 vs Gagnant match 5

#### *Finale—division 2*

<b>Match</b>	<b>Équipes</b>
<i>Match No. 11</i>	Perdant match 7 vs Perdant match 8
<i>Match No. 12</i>	Gagnant match 8 vs Gagnant match 7

Veillez prendre note que toutes les rencontres du tournoi seront d'une durée de 4 quarts de 12 minutes.

L'horaire des rencontres et numéro de matchs pourront être modifiés pour accommoder les équipes dans leur déplacement.

## **9. Règlement en cas d'égalité à la fin d'un match :**

Selon la règle en vigueur dans le livre des règlements du football amateur canadien.  
*Section 3, article 6 — Partie nulle, page 3*

### **Article 6 — Partie nulle**

Lorsque les deux équipes sont à égalité à la fin du quatrième quart et qu'il est nécessaire de déclarer un gagnant. Le choix de la procédure utilisée pour briser l'égalité revient à l'association de football responsable qui doit tenir compte avant tout de la sécurité des joueurs.

La procédure sera communiquée par écrit aux deux équipes et à l'arbitre avant le début de la partie pour lequel elle peut *être* utilisée. Si aucune procédure n'a été établie, la procédure suivante sera utilisée.

La procédure suivante sera utilisée pour déterminer un vainqueur si la partie est égale après les quatre quarts réglementaires. Les règlements du football amateur canadien seront appliqués avec les exceptions suivantes :

- a) Immédiatement après la fin du quatrième quart, les arbitres vont demander à chaque équipe de se rendre à leur banc respectif. Ils se réuniront au centre du terrain pour réviser les différentes procédures du bris d'égalité.
- b) Les arbitres amèneront les capitaines au centre du terrain pour le tirage au sort. Le gagnant du tirage au sort devra choisir parmi les options suivantes :
  1. Attaque ou défensive, l'attaque débutant à la ligne de 35 verges de l'équipe adverse pour la première série ;
  2. Le côté de terrain utilisé pour chacune des deux séries de *cette* période de temps supplémentaire.
- c) L'équipe ayant perdu le tirage au sort devra choisir l'option restante pour la première période, mais elle aura le premier choix de l'une des deux options lors des périodes supplémentaires paires.
- d) Période supplémentaire : une période supplémentaire consiste en deux séries, une pour chacune des équipes, qui remettront chacune le ballon en Jeu au moyen d'une remise à la ligne de 35 verges du côté de terrain choisi qui deviendra ainsi la ligne de 35 verges de l'adversaire. Sur cette ligne de 35 verges. Le ballon peut être placé au centre du terrain ou n'importe où entre les traits de remise en Jeu tel que demandé avant le début de la série.
- e) *Série* : Chaque équipe gardera possession du ballon lors d'une série jusqu'à ce qu'elle marque, qu'elle ne puisse gagner un premier essai ou qu'elle perde possession du ballon. Le ballon demeure en Jeu après un changement de possession aussi longtemps que le Jeu n'a pas été sifflé mort.

- f) *Pointage* : L'équipe qui marquera le plus grand nombre de points durant la partie et les périodes supplémentaires sera déclarée gagnante. Chaque équipe aura droit à un nombre égal de séries, tel que défini en E.) ci-dessus, pour chacune des périodes supplémentaires, sauf si l'équipe B marque durant une série où il y a eu un changement de possession. *Exemple* : Lors de la première série de l'équipe A, l'équipe B prend possession et marque. La partie est terminée. Si le pointage est toujours égal après que chacune des équipes ait eu droit à trois séries, toutes les transformations suivant les touchés devront être de deux points.
- g) Il n'y a pas de temps d'arrêt durant les périodes supplémentaires.

## **10. Égalité au classement :**

Non applicable dans le format actuel du tournoi.

## **11. Cas de litige et de discipline :**

Tous les cas de litige ou de discipline seront traités par le comité de discipline du tournoi tel qu'appointé par Football Québec.

**Important** : les décisions du comité sont finales et sans appel et les sanctions pourraient être applicables au-delà du cadre du tournoi (saison régulière, etc.)

## **12. Réunion des responsables d'équipes :**

Voir l'échéancier remis lors de la première rencontre de la saison.

## **13. Systèmes de communication (Head set) :**

Toutes les équipes participantes au tournoi 2018 pourront, si elles le désirent, utiliser leur propre système de communication pour les entraîneurs (head set), et ce, même si l'équipe adverse ne dispose pas de tel système. Cependant, les systèmes de communication entre entraîneur et joueur sont interdits.

## **14. Service de premiers soins et protocole**

*Secouriste football* : Pour la totalité du tournoi, les intervenants en premiers soins qui accompagneront les équipes devront avoir la certification secouriste football conformément aux articles 24, 49, et l'annexe 10 du livre de Sécurité de la fédération de football amateur du Québec. Une validation sera faite avant de produire une carte d'accréditation à l'intervenant.

Faute de fournir un secouriste football dûment qualifié pour le tournoi, la fédération affectera un thérapeute du sport agréé aux tarifs en vigueur de la Corporation des thérapeutes du sport du Québec.

*Thérapeute en chef* : Le thérapeute en chef du tournoi aura la responsabilité de supporter le secouriste football de chaque équipe au besoin. À l'arrivée des équipes, une courte rencontre sera faite pour identifier le protocole des blessures et la démarche à suivre pour une demande d'assistance.

*Protocole des blessures lors du tournoi* : À la suite d'une courte rencontre à la fin de la partie avec secouriste football de l'équipe, le thérapeute en chef compilera toutes blessures majeures qui surviendront durant de l'évènement. Le thérapeute en chef du tournoi se donne le droit d'intervenir en tout temps et selon son jugement en cas de blessure, si l'intégrité physique du joueur est être en péril.

**15. Droit d'entrée aux matchs :**

Adulte (15 ans et plus)	10,00 \$
Enfant (14 ans et moins)	5,00 \$



# Coupe Spalding MU17 2018

## Montréal (Stade Hébert) — 6 au 15 juillet 2018

### Règlements techniques et spécifiques :

#### 1. Admissibilité des joueurs catégorie MU17 :

**Âge** : Joueur né en 2003 et 2002 (16 ans au 31 décembre 2018).

**Exception** : Un joueur de deuxième année de catégorie MU15 (né 2004) qui n'a pas accès à une équipe MU15 dans sa région pourra évoluer pour l'équipe MU17 de sa région. La catégorie doit respecter la règle des 36 mois pour les joueurs de son équipe.

**Vérification** : les responsables d'équipes devront présenter les preuves d'âges de leurs joueurs au moment de la vérification officielle des joueurs prévue avant le premier match disputé par chaque équipe.

**Intranet et Procédures d'enregistrement en ligne** : Les équipes participantes au tournoi devront faire l'inscription de leurs joueurs, entraîneurs et secouriste par l'entremise du site intranet de la compétition. Vous recevrez un code d'accès au site. Pour être admissibles et recevoir son accréditation, l'ensemble des participants devront être inscrits avant ; **2 juillet 2018, 16 h.**

*Site intranet* : [Coupe Spalding 2018](#)

Seuls les documents suivants seront admissibles :

- Contrat de joueur valide de la saison 2017 émise par la fédération avec photo (football associatif) ;
- Le certificat de naissance avec photo ;
- Le passeport ;
- La carte d'assurance maladie avec photo (la carte d'assurance maladie sans photo devra être doublée d'une autre preuve d'âge avec photos) ;
- Carte d'étudiant officielle avec code permanent (incluant date de naissance et photo) ;
- Extrait du système S1 du RSEQ et carte avec photo.

**Poids limite** : aucune limite de poids.

**Procédures de vérification** : La vérification des âges des joueurs sera effectuée à l'arrivée des équipes par les officiels du tournoi. Le gérant ou un représentant de chaque équipe inscrite dans cette catégorie pourra assister à la vérification. Les équipes devront respecter l'horaire remis par Football Québec.

Chaque joueur sera appelé à tour de rôle à venir présenter sa fiche d'inscription du système intranet, sa preuve d'âge et de résidence. Le joueur dont la fiche n'apparaît pas sur le site intranet du tournoi ne sera pas admissible à disputer le tournoi.

\*Il est obligatoire de présenter une preuve d'identité pour être admissible à jouer.

Si un joueur est absent à un match ou que son accréditation est incomplète, il aura la possibilité de faire sa validation avant toutes autres parties de son équipe.

## **2. Test de dopage :**

Aucun test de dopage ne sera conduit dans le cadre de la Coupe Spalding MU17 2018.

## **3. Règlement de jeu et règlement de sécurité :**

**Règlement de jeu :** Le livre des règlements du football amateur canadien est en vigueur pour la durée du tournoi.

*Exceptions :* football à 4 essais ;  
pas de verge à la ligne de mêlée.

**Règlement de sécurité :** L'ensemble des équipes participantes au tournoi devront respecter le chapitre 3 — *Les normes concernant la formation et les responsabilités des entraîneurs*, page 12 ainsi que l'annexe 9 à la page 45 du document.

Lien Internet pour consulter : [Règlement de sécurité](#)

Pour recevoir leur accréditation, tous les entraîneurs devront respecter le règlement de sécurité et avoir fait la preuve préalablement, en fournissant leur numéro de PNCE, qu'ils ont fait les formations suivantes :

- Contact sécuritaire
- Prendre une tête d'avance

## **4. Alignement des équipes et accréditations :**

- 50 joueurs maximums par équipe et par match ;
- 30 joueurs minimum inscrits par match ;
- 17 membres de l'équipe d'encadrement (entraîneurs, gérant d'équipement, responsable des premiers soins et préposé à l'eau).
  - Maximum de 15 entraîneurs sur le terrain et de 2 sur la galerie de presse
  - Pour avoir accès au terrain et à la galerie de presse, les 17 membres de l'équipe d'encadrement devront être accrédités et avoir leur carte visible sur eux.

Les équipes devront compléter leur alignement final (50 fiches de joueurs et 17 membres du personnel avec photos)

**Inscription :** L'inscription se fait par l'entremise du site intranet du tournoi et devra être faite avant le 2 juillet 2017 (à 16 h).

*Important :* Pour des raisons de logistique, aucun retard ne sera toléré. Toutes les inscriptions faites après la date et l'heure limite pourraient ne pas être traitées.

## **5. Uniforme, couleur et logo des équipes :**

Il serait souhaitable, mais non obligatoire que les équipes disposent d'une deuxième série d'uniformes de couleurs différentes. Les équipes en provenance du Québec devront obligatoirement porter des chandails fabriqués selon les critères fournis par la fédération. Les chandails ne peuvent pas être identifiés au nom d'un programme de football existant ou d'une institution.

Avant de procéder à la fabrication de vos chandails d'équipes, votre uniforme devra obtenir obligatoirement l'aval de la fédération.

Le logo de votre équipe doit également faire abstraction de toute ressemblance à un programme de football existant ou d'une institution.

Tout manquement à cet article doit être soumis et approuvé au préalable par la fédération.

## **6. Ballon officiel :**

Bien entendu, seul le ballon *Spalding Alpha Varsity* est admissible lors de la Coupe Spalding 2018 — MU17. Football Québec fournira les ballons (neuf ou en très bonne condition) lors des matchs du tournoi.

## **7. Trophées, médailles et distinctions :**

Le nom de l'équipe gagnante du tournoi 2018 sera inscrit sur le trophée permanent de la Coupe Spalding — MU17. Les joueurs et le personnel des équipes terminant aux positions 1 à 3 recevront des médailles du tournoi.

À chaque match du tournoi Football Québec identifiera et remettra un cadeau souvenir aux joueurs par excellence de la partie (1 par équipe/par match).

## **8. Format de la compétition (voir horaire de compétition) :**

### **Matchs de classement :**

À la suite du classement des équipes faites avant le début du tournoi, les équipes sont classées de 1 à 8 en fonction de leur classement à l'édition précédente du tournoi et répartie en deux sections.

<b>Section A</b>	<b>Section B</b>
Semé 1	Semé 2
Semé 4	Semé 3
Semé 5	Semé 6
Semé 8	Semé 7

<b>Match</b>	<b>Équipes</b>	<b>Section</b>
<i>Match No. 1</i>	Semé 8 vs Semé 1	<b>A</b>
<i>Match No. 2</i>	Semé 5 vs Semé 4	<b>A</b>
<i>Match No. 3</i>	Semé 7 vs Semé 2	<b>B</b>
<i>Match No. 4</i>	Semé 6 vs Semé 3	<b>B</b>

### Matches de demi-finale :

#### Demi-finale – division 1

<b>Match</b>	<b>Équipes</b>	<b>Section</b>
<i>Match No. 5</i>	Gagnant match 2 vs Gagnant match 1	<b>A</b>
<i>Match No. 6</i>	Gagnant match 4 vs Gagnant match 3	<b>B</b>

#### Demi-finale – division 2

<b>Match</b>	<b>Équipes</b>	<b>Section</b>
<i>Match No. 7</i>	Perdant match 1 vs Perdant match 2	<b>A</b>
<i>Match No. 8</i>	Perdant match 3 vs Perdant match 4	<b>B</b>

### Match de finale :

#### Finale—division 1

<b>Match</b>	<b>Équipes</b>
<i>Match No. 9</i>	Perdant match 5 vs Perdant match 6
<i>Match No. 10</i>	Gagnant match 6 vs Gagnant match 5

## Finale—division 2

Match	Équipes
Match No. 11	Perdant match 7 vs Perdant match 8
Match No. 12	Gagnant match 8 vs Gagnant match 7

Veillez prendre note que toutes les rencontres du tournoi seront d'une durée de 4 quarts de 12 minutes.

L'horaire des rencontres et numéro de matchs pourront être modifiés pour accommoder les équipes dans leur déplacement.

### **9. Règlement en cas d'égalité à la fin d'un match :**

Selon la règle en vigueur dans le livre des règlements du football amateur canadien.  
*Section 3, article 6 — Partie nulle, page 3*

#### **Article 6 — Partie nulle**

Lorsque les deux équipes sont à égalité à la fin du quatrième quart et qu'il est nécessaire de déclarer un gagnant. Le choix de la procédure utilisée pour briser l'égalité revient à l'association de football responsable qui doit tenir compte avant tout de la sécurité des Joueurs.

La procédure sera communiquée par écrit aux deux équipes et à l'arbitre avant le début de la partie pour lequel elle peut être utilisée. Si aucune procédure n'a été établie, la procédure suivante sera utilisée.

La procédure suivante sera utilisée pour déterminer un vainqueur si la partie est égale après les quatre quarts réglementaires. Les règlements du football amateur canadien seront appliqués avec les exceptions suivantes :

- a) Immédiatement après la fin du quatrième quart, les arbitres vont demander à chaque équipe de se rendre à leur banc respectif. Ils se réuniront au centre du terrain pour réviser les différentes procédures du bris d'égalité.
- b) Les arbitres amèneront les capitaines au centre du terrain pour le tirage au sort. Le gagnant du tirage au sort devra choisir parmi les options suivantes :
  1. Attaque ou défensive, l'attaque débutant à la ligne de 35 verges de l'équipe adverse pour la première série ;
  2. Le côté de terrain utilisé pour chacune des deux séries de *cette* période de temps supplémentaire.
- c) L'équipe ayant perdu le tirage au sort devra choisir l'option restante pour la première période, mais elle aura le premier choix de l'une des deux options lors des périodes supplémentaires paires.
- d) Période supplémentaire : une période supplémentaire consiste en deux séries, une pour chacune des équipes, qui remettront chacune le ballon en Jeu au moyen d'une remise à la ligne de 35 verges du côté de terrain choisi qui deviendra ainsi la ligne de 35 verges de l'adversaire. Sur cette ligne de 35 verges. Le ballon peut être placé au centre du terrain ou n'importe où entre les traits de remise en Jeu tel que demandé avant le début de la série.

- e) *Série* : Chaque équipe gardera possession du ballon lors d'une série jusqu'à ce qu'elle marque, qu'elle ne puisse gagner un premier essai ou qu'elle perde possession du ballon. Le ballon demeure en Jeu après un changement de possession aussi longtemps que le Jeu n'a pas été sifflé mort.
- f) *Pointage* : L'équipe qui marquera le plus grand nombre de points durant la partie et les périodes supplémentaires sera déclarée gagnante. Chaque équipe aura droit à un nombre égal de séries, tel que défini en e) ci-dessus, pour chacune des périodes supplémentaires, sauf si l'équipe B marque durant une série où il y a eu un changement de possession. *Exemple* : Lors de la première série de l'équipe A, l'équipe B prend possession et marque. La partie est terminée. Si le pointage est toujours égal après que chacune des équipes ait eu droit à trois séries, toutes les transformations suivant les touchés devront être de deux points.
- g) Il n'y a pas de temps d'arrêt durant les périodes supplémentaires.

## **10. Égalité au classement :**

Non applicable dans le format actuel du tournoi.

## **11. Cas de litige et de discipline :**

Tous les cas de litige ou de discipline seront traités par le comité de discipline du tournoi tel qu'appointé par Football Québec.

**Important** : les décisions du comité sont finales et sans appel et les sanctions pourraient être applicables au-delà du cadre du tournoi (saison régulière, etc.)

## **12. Réunion des responsables d'équipes :**

Voir l'échéancier remis lors de la première rencontre de la saison.

## **13. Systèmes de communication (Head set) :**

Toutes les équipes participantes au tournoi 2018 pourront, si elles le désirent, utiliser leur propre système de communication pour les entraîneurs (head set), et ce, même si l'équipe adverse ne dispose pas de tel système. Cependant, les systèmes de communication entre entraîneur et joueur sont interdits.

## **14. Service de premiers soins et protocole**

*Secouriste football* : Pour la totalité du tournoi, les intervenants en premiers soins qui accompagneront les équipes devront avoir la certification secouriste football conformément aux articles 24, 49, et l'annexe 10 du livre de Sécurité de la fédération de football amateur du Québec. Une validation sera faite avant de produire une carte d'accréditation à l'intervenant.

Faute de fournir un secouriste football dûment qualifié pour le tournoi, la fédération affectera un thérapeute du sport agréé aux tarifs en vigueur de la Corporation des thérapeutes du sport du Québec.

*Thérapeute en chef* : Le thérapeute en chef du tournoi aura la responsabilité de supporter le secouriste football de chaque équipe au besoin. À l'arrivée des équipes, une courte rencontre sera faite pour identifier le protocole des blessures et la démarche à suivre pour une demande d'assistance.

*Protocole des blessures lors du tournoi* : À la suite d'une courte rencontre à la fin de la partie avec secouriste football de l'équipe, le thérapeute en chef compilera toutes blessures majeures qui surviendront durant de l'évènement. Le thérapeute en chef du tournoi se donne le droit d'intervenir en tout temps et selon son jugement en cas de blessure, si l'intégrité physique du joueur est être en péril.

#### **15. Frais d'admission aux matchs :**

Adulte (15 ans et plus)	10,00 \$
Enfant (14 ans et moins)	5,00 \$

# Admissibilité pour tous les joueurs au tournoi (MU15 & MU17)

1. Pour qu'un joueur puisse jouer lors du tournoi, il doit avoir joué lors de la saison précédente ;
2. Un joueur qui a évolué la saison précédente pour une équipe civile et qui l'année du tournoi a ou compte transférer au sein d'une équipe scolaire, doit obligatoirement s'aligner au sein de l'équipe sélection civile pour laquelle évoluait son équipe ;
3. Un joueur qui a évolué la saison précédente pour une équipe scolaire et qui l'année du tournoi a ou compte transférer au sein d'une équipe civile, doit obligatoirement s'aligner au sein de l'équipe sélection scolaire pour laquelle évoluait son équipe ;
4. Le joueur qui évolue dans une équipe civile qui change de ligue devra obligatoirement participer au sein du programme sélection de la nouvelle ligue où transférera son équipe.

Le transfert de l'équipe devra cependant être confirmé en date du 1<sup>er</sup> mai selon la procédure en vigueur dictée par le livre vert ;

5. Le joueur qui évolue dans une équipe scolaire qui change de ligue devra obligatoirement participer au sein du programme sélection de la nouvelle ligue où transférera son équipe.

Le transfert de l'équipe devra cependant être confirmé selon la procédure en vigueur au sein de la RSEQ ;

6. Dans le cas des écoles dont l'équipe juvénile évolue dans une région ou ligue et l'équipe cadette dans une autre, la règle suivante s'appliquera :
  - a. Les joueurs cadets du groupe d'âge MU15 devront se rapporter à l'équipe sélection de la région où évolue l'équipe cadette de l'école ;
  - b. Les joueurs juvéniles du groupe d'âge MU17 devront se rapporter à l'équipe sélection de la région où évolue l'équipe juvénile de l'école.
7. Dans le cas des écoles dont l'équipe juvénile évolue dans la ligue juvénile D1 du RSEQ, les joueurs devront se rapporter à l'équipe sélection MU17 ou MU15 de la région d'appartenance de son école ;
8. Aucun sur classement n'est autorisé dans le cadre de la Coupe Spalding, les joueurs devront obligatoirement évoluer dans leur catégorie d'âge.



**9. Demande de dérogation :** Voici les étapes à suivre pour effectuer une demande de dérogation. Dans un premier temps, tous les échanges de courriels doivent être faits via les gérants et en mettant toutes les personnes impliquées soient : l'équipe qui demande la dérogation, l'équipe qui reçoit la demande de dérogation et le responsable en charge du tournoi à la fédération.

La chaîne de courriel doit toujours se suivre pour assurer une bonne compréhension des échanges. Une fois que les deux équipes en sont venues à une entente. La permanence confirmera, par courriel, que la demande de dérogation a été acceptée ou non à l'ensemble des équipes qui participent au tournoi.

Prenez note que toutes les demandes de dérogation sont archivées et serviront de référence pour toutes décisions futures.

# Coupe Spalding 2018

## DIRECTIVES LORS DES MATCHS

- 1. Ballon officiel du tournoi :** Moins de 15 ans — SPALDING Alpha Youth et moins de 17 ans — SPALDING Alpha Varsity. On vous demande de rapporter les ballons officiels après le match.
- 2. Un tirage au sort :** Avant le début de chaque rencontre, les capitaines des deux équipes seront convoqués au centre du terrain par les officiels pour effectuer le tirage au sort d'avant-match pour identifier qui débutera la rencontre avec le ballon.

### 3. Essais et temps morts :

*Essais :* Tous les matchs du tournoi se joueront avec 4 essais

*Temps morts :* Les équipes auront deux temps morts par demi. Par contre, il n'y aura pas de temps mort possible aux trois minutes du 2<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> quart.

- 4. Partie nulle :** Chaque rencontre doit se terminer avec un gagnant. Donc la période de prolongation, si nécessaire, se jouera selon le livre des règlements du football amateur canadien, édition 2016-2017. *Section 3, article 6 — Partie nulle, page 3*
- 5. Directive de fin de match :** Nous demandons aux équipes de quitter rapidement le terrain à la fin de la rencontre pour permettre aux équipes du match suivant de faire leur échauffement. Nous vous invitons à faire votre réunion d'équipe à l'extérieur de la surface de jeu.
- 6. Allocation des vestiaires et terrains d'échauffements :** Un horaire vous sera remis avant le début du tournoi pour les vestiaires d'équipes et les terrains d'échauffements. Notez que les équipes à domicile auront principalement les vestiaires du Stade Hébert.
- 7. Équipes étoiles & joueurs par excellence du tournoi :**

*Équipes étoiles :* À la fin de chaque rencontre, un joueur de chaque équipe sera identifié comme joueur du match et recevra une distinction.

*Joueurs par excellence du tournoi :* À la fin du tournoi, un joueur sera élu comme joueur par excellence du tournoi.

*Lien Internet :* [MDLTA](#)

*Modèle du développement à long terme de l'athlète en football au Québec*

- 8. Service vidéo :** Toutes les rencontres du tournoi sont filmées et rendues disponibles aux équipes quelques heures à la suite de leur match. Les équipes recevront seulement les matchs auxquels ils sont impliqués et celui de leurs adversaires.
- 9. Web diffusion :** Les matchs de la dernière fin de semaine de compétition sont web diffusés sur le site Internet de la Fédération.
- 10. Services photo souvenirs :** Un service de photo souvenir sera présent tout au long du tournoi. Il sera possible de faire une commande sur place de la photo d'équipe et des photos d'actions.

*Prise de photo des joueurs et d'équipe :* Lors du processus d'accréditation des joueurs, l'athlète à la suite de sa validation, devra se présenter au photographe avec son chandail de match pour sa photo individuelle. Une fois fait, il devra se diriger immédiatement vers les estrades pour la photo d'équipe.

- 11. Vêtements souvenirs :** Dans la section des estrades, un kiosque souvenir sera installé avec différents articles souvenirs du tournoi. Certains articles de football seront également en vente.
- 12. Service de cantine :** Pour toute la durée du tournoi, deux services de cantine seront sur place pour vous permettre de vous rassasier.
- 13. Service de statistique :** Pour la totalité du tournoi, les statistiques individuelles et d'équipe seront compilées et rendues disponibles sur le site de la fédération.
- 14. Directive pour les autobus d'équipes :** Les autobus des équipes se verront attirer un espace réservé dans le stationnement de l'aréna Roberto Luongo, adjacent au Stade. Il sera important de respecter l'espace réservé pour les autobus pour assurer une bonne circulation dans le stationnement.
- 15. Cérémonies et protocoles :** Lors de la dernière fin de semaine de compétition, des médailles seront remises aux trois premières positions du tournoi par catégorie. Un trophée perpétuel et une bannière de champion seront également présentés aux deux équipes gagnantes du tournoi.

Toutes les procédures des remises des médailles seront présentées aux équipes gagnantes avant le début de leur rencontre finale.

- 16. Politique d'annulation de participation :** La réception du formulaire d'inscription confirme la participation de l'équipe au tournoi. Une fois le paiement fait, aucun remboursement ne sera effectué pour un retrait d'équipe et ce peu importe la raison.
- 17. Découpage des régions :** Consulter le document descriptif des régions pour le tournoi.

**18. L'assignation des officiels pour le tournoi :** Dans le cadre du tournoi l'Association provinciale des arbitres de football du Québec assignera un officiel en chef pour l'évènement. Cet officiel aura la responsabilité de mettre en place une équipe d'arbitre et de les superviser. Pour toute la durée du tournoi, les arbitres en fonction seront évalués pour parfaire leur formation.

#### **19. Promotion match des Alouettes**

À chaque édition du tournoi, 2 équipes MU15 sont appelées à participer à un match promotionnel lors de la mi-temps d'un match des Alouettes (6 juillet 2018) présenté au stade McGill. Les joueurs, entraîneurs et membres du personnel des équipes seront accueillis gratuitement par l'organisation des Alouettes à cette occasion alors que les parents et autres accompagnateurs pourront se joindre à leur équipe via un tarif réduit offert par les Alouettes. Les équipes du tournoi devront indiquer leur intérêt à participer à cette promotion dans les semaines précédant l'évènement.