



QudsSport, Nouveau règlement 2010.

Nous célébrons tous le 23 mai 2010 prochain, organisateurs et équipes, notre 10^{ème} édition du tournoi Quds10, auxquelles les équipes vont aller chercher comme toujours à savourer le goût de la victoire sous les applaudissements et les acclamations de toutes et tous en assistant à de beaux moments durant la journée.

Ce tournoi, le plus célèbre et le plus ancien au niveau européen, reste, pour notre comité, un moment attendu, pour les jeunes ainsi que pour les adultes, hommes et femmes. Mais cette histoire riche liée à la joie de la rencontre et de la concurrence ne nous fait pas oublier l'amertume de certaines tensions, de la présence modeste des invités à la cérémonie de la clôture ou de la majorité des équipes illuminées quittant le lieu juste avant.

Face à ces défis et après une profonde réflexion et de consultation, les organisateurs sont arrivés à une idée innovatrice pour réduire ces phénomènes de tension et de départ hâtif.

Objectifs :

- Renforcer la dimension culturelle et travailler la sensibilisation à la cause réelle du tournoi.
- Réduire les tensions autour du jeu et diminuer l'effet des résultats des matchs
- Maximiser la présence des équipes jusqu'à la clôture de la journée
- Offrir des possibilités plus équitables entre les équipes participantes, et donner plus de chance à chaque équipe pour gagner un trophée.

Moyens

Les sanctions (cartons jaunes et rouges) suivent ce règlement :

- *Carton rouge*: Exclure le joueur et déduire un point du classement à son équipe. (ex. après 3 matchs gagnés, l'équipe aura 8 points au lieu de 9)
- *3 cartons jaunes*: déduire 1 point à l'équipe. Si une équipe obtient 5 cartons jaunes à la fin elle aura 1 seul point de moins. 2 cartons jaunes pour un seul joueur dans un seul match fait juste sortir le joueur et compte 2 cartons seulement sans 1 point de moins, il faut attendre un autre carton à l'équipe.
- La victoire n'est pas le seul objectif des équipes, le bon comportement est ainsi important.

À savoir que le suivant sera appliqué pour réduire l'effet des résultats.

- o Match gagné : 3 points
 - o Match Nul : 2 points
 - o Match perdu : 1 point.
- Pour assurer la participation de toutes les équipes jusqu'à la clôture, un nouveau système est appliqué.
 - Il y aura seulement 12 équipes au lieu de 16
 - 12 équipes participantes seront réparties au hasard en 3 groupes de quatre équipes jouant des matchs au premier tour sous forme de tournoi (chaque équipe joue contre les 3 équipes de son groupe)
 - Ainsi chaque poule aura un classement des équipes du 1^{er} au 4^{ème}
 - Les équipes seront ainsi réparties en 4 nouveaux groupes, dont chacun est formé des 3 équipes du même classement, les premiers ensemble, les 2^{ème} ensemble et ainsi de suite.
 - Groupe 1 : 1^{er} groupe1, 1^{er} Groupe 2, 1^{er} groupe 3,
 - Groupe 2 : 2^{ème} groupe1, 2^{ème} Groupe 2, 2^{ème} groupe 3
 - Groupe 3 : 3^{ème} groupe1, 3^{ème} Groupe 3, 2^{ème} groupe 3
 - Groupe 4 : 4^{ème} groupe1, 4^{ème} Groupe 2, 4^{ème} groupe 3
 - Les équipes gardent les points gagnés au premier tour et continuent de jouer les deux matchs dans chaque poule du deuxième tour en additionnant les nouveaux points gagnés.
 - Ainsi vers la fin toutes les équipes vont jouer le même nombre des matchs.

- Le nouveau classement sera effectué pour les groupes 1 et 2 ensembles et pour le groupe 3 et 4 ensembles. Celui avec le plus de points parmi les deux premiers groupes est le champion de la super coupe. Celui avec le plus de points des groupe 3 et 4 représente le champion de ligue amateurs
- Des médailles pour chaque 2^{ème} et chaque 3^{ème} ainsi qu'une coupe pour l'équipe la plus fairplay.
- Cela maximise la chance de gagner et laisse ainsi chaque équipe jouer le même nombre des matchs et permet de mieux se contrôler car chaque sanction compte à la fin de chaque classement.

Exemple pour faire comprendre

1^{ier} tour

Groupe 1	points	Groupe 2	points	Groupe 3	points
A	8	E	9	I	6
B	7	F	6	J	3
C	6	G	5	K	3
D	5	H	2	L	1

2^{ème} tour

Groupe 1	points	Groupe 2	points	Groupe 3	points	Groupe 4	points
A	2	B	1	C	3	D	1
E	2	F	6	G	3	H	1
I	2	J	1	K	3	L	6

Selon l'exemple le champion super coupe est: **F** car elle a gagné 6 points (1^{er} tour) + 6 au (2^{ème} tour) => 12 est le score le plus élevé des 6 équipes des groupes 1 et groupe 2. En suivant ce système, l'équipe **E** est 2^{ème} avec 11 points et **A** est 3^{ème}.

Champion Amateur : **C** avec 6 + 3 points, 2^{ème} G 5+3 et 3^{ème} : L : 6+1

Prochaines étapes:

- Nous avons annoncé le nouveau règlement et nous allons le mettre sur notre site.
- Ouverture immédiate de l'inscription, fermeture dès l'acceptation de la 12^{ème} équipe. Ceux qui sont déjà inscrits sont priés de refaire l'inscription sur le nouveau règlement.
- Dernier délai d'inscription 10 mai 2010, passer par le site pour votre inscription (<http://www.qudssport.com/inscription.htm>)
- Les organisateurs se réservent le droit de refuser une équipe sans donner explication.
- La participation, toutes charges comprises (y compris, repas) est de 200CHF (ou 130 euro), elle doit être versée au compte de l'association au plus tard le 15 mai. Sinon une des équipes de la liste d'attente est contactée. Le versement doit se faire sur le compte suivant : **CP: 17- 495751- 4.**
- Ceci explique notre retard dans la communication cette année.
- Pour plus d'informations n'hésitez pas à contacter les numéros suivants:
0787737390 ou 0786027300

À noter, que les informations concernant le tournoi des juniors (nés maximum en 1997 et ayant strictement moins de 14 ans), seront envoyées séparément. Vous pouvez demander information par email. info@qudsport.com