



Règlements et Lois

Version: 2009-09-04

TABLE DES MATIÈRE

LEXIQUE	3
GÉNÉRALITÉ	4
1. STRUCTURE DE LA LIGUE	4
2. ADMINISTRATION DE LA LIGUE	4
3. RÉGLEMENTATION	4
4. COMPÉTITION	5
4.1. COMPÉTITION INTÉRIEURE	5
5. ENREGISTREMENT DES ÉQUIPES	5
5.1. JOUEUR	5
5.2. CAPITAINE	5
6. CALENDRIER	6
6.1. CHANGEMENT AU CALENDRIER	6
7. CLASSEMENT	6
8. PROTÈT	7
9. DISCIPLINE	7
10. LOIS DU JEU	8
10.1. TERRAIN	9
10.2. BALLON	9
10.3. NOMBRE DE JOUEURS.....	9
10.4. ARBITRE	9
10.5. ASSISTANT ARBITRE.....	10
10.6. DURÉE DU MATCH.....	10
11. Série éliminatoire	
12.	

Lexique

Ligue :	le terme ligue désigne Ligue de soccer Adulte
Club:	Club de Soccer Sainte-Julie inc.
Équipe :	regroupement de 18 joueurs
Joueur :	tout individu féminin ou masculin d'une équipe inscrit au Club de Soccer Ste-Julie;
Substitut:	tout joueur féminin ou masculin qui veut remplacer;
Capitaine :	tout individu qui occupe le rôle d'entraîneur, d'instructeur, de responsable, d'assistant, de gérant et/ou de signataire sur la feuille de la partie pour une équipe
Arbitre :	individu disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois et règlements du soccer avant, pendant et après la partie
Spectateur :	tout individu aux abords du terrain autre que les entraîneurs, les joueurs et les arbitres
Catégorie :	classement des joueurs et des équipes selon leur âge

Conseil d'Administration :

Responsable Ligue Adulte C.A. : Patrick Thériault

Organisateur : Rémy Brunelle

Généralité

1. Par souci de simplification, c'est le genre masculin qui est utilisé dans le libellé du présent document. Lorsqu'il s'agit de joueurs, de dirigeants, d'arbitres, d'arbitres assistants, des officiels, les deux sexes sont concernés.
2. Lorsqu'un acte doit être posé à une date ultime décrétée par les règlements/statuts de la ligue et que cette date coïncide avec un jour férié, l'acte peut être posé légalement le jour ouvrable qui suit immédiatement le jour férié. Les samedis et dimanches sont des jours fériés.
3. Dans tous les cas où une date est précisée, la date d'envoi est celle indiquée sur l'enveloppe lors de l'oblitération du timbre par le bureau de poste. Les marques des compteurs ne sont pas acceptables comme preuves de qualification.
4. Sauf lorsque précisé autrement par les statuts ou les règlements de la ligue, le code de procédures « Morin » sera utilisé lors de délibérations.
5. Toute équipe est tenue de présenter le meilleur alignement possible en tout temps et de ne pas influencer déloyalement le résultat d'un match. Toute enquête faite à la demande d'une équipe pourrait conduire à des sanctions advenant la culpabilité d'une équipe accusée.
6. Tout joueur ou équipe qui sera trouvé coupable d'avoir agi déloyalement ou d'avoir été impliqué dans un cas de corruption sera suspendu pour une période d'au moins un (1) an et d'au plus, de façon permanente, ceci en plus d'une amende décidée par le Conseil d'Administration de la ligue.
7. Tous les membres de la ligue ne pourront référer leurs différends avec la ligue de même que ceux d'autres membres de la ligue auprès d'un tribunal de justice civil. Tous les différends devront être référés à la ligue

1. Structure de la ligue

1. La ligue comprend 10 équipes de 18 joueurs.
2. Toute personne reliée à une équipe de la ligue trouvée coupable de délit par le Conseil d'Administration est passible d'une sanction pouvant aller jusqu'à l'expulsion.
3. L'expulsion d'une équipe de la ligue relève du Conseil d'Administration de la ligue et doit être entérinée.
4. Toute déviation aux règles relativement à la structure de la ligue doit être approuvée par le Conseil d'Administration du Club et entérinée lors d'une assemblée générale annuelle, régulière ou spéciale.

2. Administration de la ligue

1. Le centre d'administration de la ligue est le même que le Club.
2. Toutes les affaires de la ligue doivent se faire par l'entremise du centre d'administration, endroit où les documents de la ligue sont conservés.
3. La ligue ne peut disposer de ses biens et fonds que dans les seuls buts pour lesquels elle existe.

3. Réglementation

1. Les règlements de la ligue sont :
 - a. Rédigés par le Conseil d'Administration de la ligue.
 - b. Approuvés par les membres en règle du Club
2. Les règlements de la ligue une fois adoptés, ne peuvent être amendés, changés, modifiés et/ou abrogés pendant l'année en cours et ce pour toutes équipes.).

4. Compétition

1. La ligue pourra organiser les compétitions suivantes :
 - a. Championnats et éliminatoires extérieurs / intérieurs,

4.1. Compétition intérieure

1. Le Conseil d'Administration de la ligue peut modifier, ajouter ou biffer des articles du présent règlement pour rencontrer les exigences des compétitions intérieures.
2. Pour être valide, ces changements doivent s'appliquer seulement aux compétitions intérieures.
3. Une copie de ces changements doit être fournie à tous les membres de la ligue participants à la compétition et en règle avant le commencement de la compétition.

5. Enregistrement des équipes

5.1 Joueur

1. Sont éligibles à jouer dans la ligue, les joueurs
 - a. qui ont l'âge requis par catégorie selon les règlements de la F.S.Q.
Tableau des catégories d'âge 2008

<u>Catégorie</u>	<u>Éligibilité</u>	<u>année de naissance</u>
Senior	18 et +	1989 et -

- b. Qui sont inscrits au Club de Soccer Sainte-Julie.
 - c. Qui ne sont pas sous le coup d'une suspension décrétée par la ligue ou de toute autre instance d'autorité.
 - d. Qui son résident de la ville de Ste-Julie ou on jouer leur soccer à Ste-Julie.
2. Pour toute infraction au règlement, les sanctions suivantes seront imposées :
 - a. Tous les matchs où une équipe a aligné un joueur inéligible sont forfait à l'adversaire.
 - b. si une équipe a aligné un joueur qui a été enregistré sous de fausses représentations, le match est forfait à l'adversaire.
 - c. Les joueurs qui composent une équipe sont ceux dont les noms apparaissent sur la liste d'équipe officielle compilée par le Club. Le nom d'un joueur ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe de la ligue à l'exception des gardiens de but et des joueurs substitués selon le règlement 9.3.8

5.2. Capitaine

1. Les capitaines de chaque équipe sont responsable de faire appliquer et d'informer leurs joueurs des règlements de la ligue;
2. Les capitaines font partis du conseil d'administration de la ligue.

6. Calendrier

1. L'homologation du calendrier établi par le Club se fera après consultation auprès des capitaines.
2. Les équipes devront se conformer aux journées fixes de match.
3. Le championnat aura lieu du lundi, mardi et jeudi à 20h15 et dimanche à 10h30.
4. Une équipe ne peut jouer deux (2) matchs à moins de 48 heures d'intervalle en saison régulière sauf si elle donne son consentement.

4.2. Changement au calendrier

1. Seul le Comité de la ligue, détient le pouvoir de remettre ou de faire un changement à la version finale du calendrier.
2. Aucune demande de changement de match ne sera acceptée en dehors des cas prévus par les règlements.
3. Un match prévu au calendrier qui est annulé ou interrompu dû à un terrain non disponible ou impraticable, sera remis selon les procédures suivantes :
 - a. Les capitaines de l'équipe enverront un message par courriel à l'organisateur de la Ligue pour faire état de la situation;
 - b. L'organisateur de la ligue s'assurera de la remise du match en confirmant aux deux capitaines par courriel le moment de la reprise après avoir vérifié la disponibilité des plateaux (terrains) et des arbitres.

7. Classement Championnat

1. Le classement se fera par l'addition des points:
 - a. match gagné : 3 points
 - b. match nul : 1 point
 - c. match perdu : 0 point
 - d. match défaut : 0 point
 - e. match forfait : -1 point
2. Une équipe qui perdra par défaut verra ses buts marqués au cours du match annulé. L'équipe déclarée gagnante aura trois (3) buts automatiques.
3. En cas d'égalité des points, le classement des équipes est établi de la façon suivante :
 - a. En tenant compte du différentiel buts pour et buts contre de chacune d'elle.
 - b. En tenant compte du plus grand nombre de buts pour de chacune d'elle.
 - c. En tenant compte du plus grand nombre de victoire de chacune d'elle,
 - d. En tenant compte du résultat entre les match tenu entre chacune d'elle.
 - e. En tenant compte des buts contre de chacune d'elle.,
4. Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou déclarée forfait général en cours d'épreuves, les buts marqués et alloués et les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre cette équipe seront annulés.
5. À toutes les 4 semaines des points au classement seront ajoutés aux équipes pour favoriser leur bonne conduite selon le tableau suivant :

a. Aucun carton	=	3 point
b. 2 carton	=	2 points
c. 3-4 carton	=	1 points
d. 5 et plus	=	0 points

8. Protêt

1. Toute plainte doit être signalée à l'arbitre à la fin de la partie.
 - a. Puis être envoyée au secrétariat de la ligue dans les 24 heures suivant l'incident.
2. Pour être prise en considération par le comité de discipline de la ligue, une plainte doit être confirmée par le dépôt d'un protêt.

9. Discipline

1. Toutes les sanctions disciplinaires (cartons) seront comptabilisées par la ligue
2. Un joueur devra purger les sanctions automatiques.
3. Pour les séries éliminatoires, les sanctions disciplinaires sont appliquées.
4. Tout joueur qui reçoit un 2^e avertissement au cours de la saison se voit automatiquement suspendu pour le match suivant, exception faite des matchs où le dit joueur aurait déjà été expulsé.
 - a. Après un 4^e avertissement, il aura 2 autres matches de suspension automatique.
 - b. Pour chaque avertissement supplémentaire au 5^{ième} avertissement, 2 autres match de suspension devra être purgé et le joueur pourrait être appelé à se présenter devant le comité de discipline.
 - c. Toutes ces suspensions automatiques surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.
5. Tout joueur qui est expulsé d'un match suite à deux (2) avertissements, se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe.
 - a. Si l'un des 2 cartons reçu en est un de mauvaise conduite ou d'abus verbaux, le joueur fautif aura 2 matches de suspension au lieu d'un seul.
 - b. S'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements dans un match subséquent, il se voit automatiquement suspendu pour deux (2) autres matchs. (4 match si l'un des cartons est pour mauvaise conduite ou abus verbaux).
 - c. S'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements pour une 3^e fois, il se verra suspendu pour le reste de la saison et des séries éliminatoires.
 - d. Toutes ces suspensions automatiques surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.
 - e. Dans chaque cas, le premier avertissement sera annulé.
6. Un joueur qui est expulsé directement, sans avoir reçu au préalable un carton jaune, d'un match se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe.
 - a. À sa 2^e expulsion de même type, il se voit automatiquement suspendu pour trois (3) matchs.
 - b. En tout temps, il peut être appelé à se présenter devant le comité de discipline de la ligue.
 - c. Toutes ces suspensions automatiques surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.
7. Un comité de discipline se tiendra si nécessaire au centre d'administration de la ligue.
 - a. Ce comité pourra tenir des audiences additionnelles à des endroits et des dates différentes.
 - b. Les personnes concernées seront alors convoqués selon les règles.
8. Un joueur ou dirigeant exclu (carton rouge), sera convoqué 'ipso facto' au comité de discipline si et seulement si celui-ci est exclu pour une des raisons mentionnées à la loi 12 'fautes et comportement antisportif' paragraphe des fautes passibles d'exclusion (carton rouge) pour la raison citée au point 2 'brutalité' ou au point 3 'craché' ou au point 6 'propos-injurieux' du guide universel à l'usage des arbitres des lois du jeu.
 - a. Seulement les joueurs ou dirigeants exclus pour les point 2, 3, ou 6 de la lois 12 tel que mentionné ci dessus seront convoqués.

- b. C'est la responsabilité des équipes de s'assurer que l'arbitre inscrive clairement la raison de l'exclusion (carton rouge) sur la feuille de match.
 - c. Un joueur ou dirigeant exclu pour une des raisons précitées sera auditionné et systématiquement inclus à l'agenda du comité de discipline et ce dans les plus brefs délais.
9. Une personne qui aurait le devoir de se présenter au comité de discipline devra confirmer l'heure prévue de son audition avec l'organisateur de la ligue.
10. En fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre, dans les cas sans facteur aggravant, l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue pourra appliquer les sanctions disciplinaires automatiques tel que prévues au tableau en annexe, et ainsi gracié un intimé de se présenter devant le comité de discipline.
11. Une personne graciée se verra confirmer la sanction disciplinaire correspondante à la faute commise.
 - a. Cette confirmation se fera de façon verbale par l'employé de la ligue (point c) au moment où l'intimé tentera de confirmer l'heure de son audition.
 - b. Par la suite l'employé de la ligue confirmera le tout par courriel au responsable du club.
12. Tout joueur suspendu par le comité de discipline de la ligue ou de l'organisme mandaté par celle-ci est exclu de toutes activités sanctionnées et/ou reconnues par la ligue jusqu'à la fin de sa suspension.
13. Nonobstant les articles respectifs des règlements généraux de la F.S.Q., la procédure pour un examen de cas disciplinaire par le comité nommé est la suivante:
 - a. Le comité de discipline ou l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue étudiera les plaintes, si ces dernières sont recevables, les intéressés seront convoqués à une audition. Suivant la gravité des cas, le dossier peut être transféré à la F.S.Q..
 - b. Le plaignant et l'intimé dûment convoqués doivent se présenter devant le comité de discipline à la date et au lieu prévu par ce dernier.
 - c. Des témoins visuels seront autorisés, le Oui-dire n'est pas accepté.
 - d. Dans le cas du plaignant un rapport (écrit, vidéo, ect) pourra servir d'acte d'accusation.
 - e. Dans le cas où, la personne inculpée ou un représentant de son club ne se présenterais pas à l'audition, le cas pourra être traité in absentia. Dans certains dossiers (plus grave), le comité de discipline pourra suspendre l'intimé de toutes activités de soccer (sous sa juridiction) jusqu'à ce que cette personne demande une audition.
 - f. Un rapport disciplinaire n'est pas nécessaire quand le comité de discipline de la ligue demande à un membre d'une équipe de se présenter devant le comité
14. Les suspensions infligées par le comité de discipline de la ligue ne peuvent se confondre avec celles prévues comme automatiques par les articles précédents du présent règlement.
15. Les suspensions devront être communiquées verbalement par l'organisateur au joueur suspendu et confirmées ensuite par écrit.
16. Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre des activités de la ligue la suspension sera purgée au début de la saison d'activités suivante de la ligue.
17. En tout temps et pour quelque raison que se soit qu'il juge suffisamment grave, le comité de discipline peut convoquer un joueur ou une personne reliée à une équipe et appliquer les sanctions qu'il juge appropriées.

10. Lois du jeu

- A l'exception des modifications stipulées dans les règlements de ce présent document, les règles du jeu publié par la FIFA sont appliquées.
- Seul les tacles et jeux au sol sont interdits dans cette ligue et est un règlement maison.
- Un carton rouge sera donné pur les tacles par derrière.
- Un cartons Jaune et un coup franc indirect sera donné un tacle.
- Un coup franc indirect sera donnée pour un jeu au sol si un adversaire se trouve à moins de 3 mètres de lui.
- Les coup franc auront lieu à l'endroit ou la faute à été commise même dans la zone de pénalité.

- Ce document représente les lois et les règlements de la Ligue Adulte. Pour toutes lois, situations ou cas n'ont décrit dans ce document, il faut se référer aux Lois en vigueur de la FIFA.

- **Terrain**

1. Le terrain de jeu doit
 - a. être régulièrement et visiblement tracé,
 - b. avoir des buts réglementaires munis de filets en bon état,
 - c. posséder 4 drapeaux de coin réglementaires,
2. L'arbitre et/ou le propriétaire du terrain est le seul qualifié pour déclarer un terrain impraticable et / ou en interdire l'accès.
- 3.

- **Ballon**

1. Les ballons, qui devront être conformes pour toutes les équipes, sont fournis par le Club.
2. Le ballon # 5 doit avoir une circonférence de 68 cm à 71 cm.

- **Nombre de joueurs**

1. Peuvent prendre part à un match et être présent sur le banc d'une équipe :
 - a. un maximum de dix-huit (18) joueurs éligibles et physiquement aptes à jouer et de 7 minimums
2. Les équipes doivent clairement identifier leur capitaine par le port d'un brassard sur un bras.
3. Chaque équipe devra avoir un capitaine et 1 assistant obligatoire.
4. Le capitaine devra avoir en sa possession et à tous les matchs sa feuille passeport
5. Le capitaine aura la responsabilité des ballons.
6. Si le capitaine ne peut être présent ses responsabilités seront attribuées à son assistant
7. En cas de manque de joueur, le capitaine pourra compléter leur formation avec des substitués :
 - a. Selon la liste des joueurs substitués ; liste qui sera disponible pour les capitaines. Les joueurs devront être appelés et remplacer un joueur de même calibre en se fiant à l'évaluation faite par le C.A.
 - b. Lorsqu'il y a un ou des substitués, l'équipe pourra avoir un maximum de 12 joueurs incluant le gardien de but.
 - c. Chaque équipe peut appeler au besoin un gardien d'une autre équipe pour compléter son équipe en saison régulière ; en séries éliminatoires cette même règle s'applique si et seulement si l'équipe ne peut aligner plus de 12 joueurs pour jouer son match de série.
8. Pendant la partie les substitutions sont illimitées et s'effectuent en tout temps, mais toujours de façon à ne pas influencer le jeu
9. Tout joueur ou capitaine suspendu ou expulsé d'une équipe ne peut se tenir du même côté du terrain que le banc des joueurs.
10. Toute infraction doit être rapportée au comité de discipline de la ligue pour action disciplinaire appropriée.
11. Si une équipe fait jouer un joueur dont le nom ne figurait pas sur la liste homologué par l'organisateur de la ligue, le match est déclaré forfait à l'adversaire.
12. Si une équipe a fait jouer un joueur inéligible à cause d'une suspension connue, le match est déclaré forfait à l'adversaire.
13. Si une équipe, alors qu'elle en a été avisée, fait jouer un joueur dont l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue ne reconnaît pas l'éligibilité, le match est déclaré forfait à l'adversaire.
14. Tous forfaits reliés aux articles ci-dessus seront pénalisés tel que prévu

- **Arbitre**

1. Les arbitres et les arbitres assistants sont assignés par le Club

2. L'arbitre et les arbitres assistants devront être présents sur le terrain au moins trente (30) minutes avant l'heure prévue du match.
3. En cas d'absence de l'arbitre désigné,
 - a. l'arbitre assistant senior prendra la responsabilité du match.
 - b. En cas d'absence des deux (2) précités, l'arbitre assistant junior officiera.
4. L'arbitre devra s'assurer que soient inscrites lisiblement sur son carnet personnelh les informations suivantes;
 - a. Le numéro du match.
 - b. La date du match.
 - c. Le nom du terrain.
 - d. La division du match.
 - e. Heure prévue du coup d'envoi du match.
 - f. Heure à laquelle le match a débuté.
 - g. Si l'heure prévue et l'heure débutée sont différentes. Il est impératif d'indiquer clairement la raison qui justifie ce retard. Un point au classement général (-1) sera perdu pour l'équipe ou les équipes responsables du retard.
 - h. Nom des équipes pour ce match (receveur, visiteur).
5. L'arbitre doit
 - a. Inscrire tout commentaire pertinent dans l'espace prévue à cet effet.
 - b. Inscrire tout manquement au terrain et aux installations
6. Son autorité et l'exercice des pouvoirs qui lui sont conférés par les lois du jeu.
7. Ses décisions concernant des faits survenus dans le courant du match, seront sans appel pour autant que cela concerne le résultat du match.
8. À défaut d'arbitre,
 - a. **L'arbitre assistant senior prendra la responsabilité du match.**
 - b. **En cas d'absence des deux (2) arbitres précités, l'arbitre junior officiera.**
 - c. **En cas d'absence de tous les arbitres, le match n'a pas lieu et il sera repris ultérieurement.**

- **Assistant Arbitre**

1. **A défaut** d'assistant arbitre, l'arbitre désignera des assistants arbitres si nécessaire.
2. Les assistants arbitres ont comme unique mission de signaler, sous réserve de décision de l'arbitre, que le ballon est sorti du jeu.
3. En cas d'ingérence non justifiée ou de conduite répréhensible d'un assistant arbitre, l'arbitre renoncera à ses services et prendra ses dispositions pour le faire remplacer.

- **Durée du match**

1. Un match comporte deux périodes égales de 45 minutes.
2. En cas de match arrêté par l'arbitre avant la fin du temps réglementaire, la ligue considérera le match comme valide :
 - a. Si lors d'un arrêt de jeu, l'équipe perdante demande à l'arbitre d'arrêter la partie. L'arbitre arrêtera alors la partie, et ce sans réprimande éventuelle, si et seulement si l'équipe qui fait cette demande perd par un écart de 6 buts ou plus. Les sanctions disciplinaires (cartons) et les buts seront comptabilisés comme toutes autres parties.
 - b. si 80% (72 minutes) du match a été joué (noirceur, orage, éclaires, etc...), et l'écart de buts marqués entre les équipes était égale ou supérieur à deux buts : Il reste entre dix (10) et vingt (20) minutes et la différence des buts entre les équipes est supérieure à deux (2) buts.
3. Tous les joueurs d'une équipe inscrits doivent être identifiés par un numéro différent, d'au moins huit (8) pouces de haut (20 cm), apposé dans le dos du maillot.
4. Il ne peut être formulé de protêt au sujet du terrain de jeu après le coup d'envoi.
5. Responsabilités des équipes

-
- a. Les équipes sont responsables de la protection des arbitres.
 - b. Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, durant et après le match.
6. Toute équipe qui se présente sur le terrain avec un équipement inadéquat ou qui n'est pas prête à débiter le match à l'heure prévue, sera pénalisée d'un point au classement générale (-1). Pour être applicable, cette infraction doit être signalée par l'arbitre.
 7. Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas huit joueurs pour commencer le match, le forfait peut être réclamé par celle présente sur le terrain trente (10) minutes après l'heure fixée du début de match.
 8. Si aucune des deux équipes ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes.
 9. Les cas de force majeure seront étudiés par la ligue qui rendra une décision finale.
 10. Si une équipe perd à trois reprises ou plus pour la cause précitée, elle sera convoquée par la ligue et passible de sanctions supplémentaires.
 11. Une équipe ayant commencé un match et ne pouvant plus présenter 8 joueurs sur le terrain perdra la partie par défaut.
 12. Si une équipe refuse de jouer un match, de le terminer ou si elle néglige de se présenter sur les lieux et de jouer un match originalement prévu au calendrier ou qui a été remis par l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue, elle perd automatiquement le match.