

## AVIS IMPORTANT : Avant de lire les règles :

**Racisme.** Le racisme ne sera PAS toléré sur ou en dehors du terrain de jeu. Cet acte inexcusable entraînera des amendes ainsi que la suspension immédiate et indéfinie de toutes les activités de QCSL.

**Quitter le banc de joueurs.** NE JAMAIS QUITTER VOTRE BANC pendant une altercation sur le terrain. Tout joueur/ou équipe qui quitte son banc lors d'un altercation ou incident sur le terrain risque une amende et une suspension. Moins il y a de monde sur le terrain lors d'un incident, le plus il sera facile pour les officiels et la ligue de contrôler la situation.

Amende d'équipe de 200,00 \$, perte de match possible (-1 pts au classement), suspensions et/ou expulsion de la ligue)

Joueur qui quitte le banc pour s'impliquer dans une altercation ou se battre sur le terrain: Minimum de 50,00 \$ d'amende plus expulsion et suspension.

**Instigation ou participation a une bagarre** ou une tentative délibérée de blesser quelqu'un entraînera une suspension immédiate et indéfinie

**Abus envers les officiels de la ligue :** Tout abus envers un officiel ou un employé de la ligue entraînera un suspension de TOUTES les activités de la ligue et équipes de la QCSL auxquelles ce joueur participe.

**Les gestes provocateurs,** incitatifs, menaçants ou obscènes entraîneront une expulsion automatique ; La ligue ne tolérera pas les combats, ni l'incitation verbale à des combats.

**Spectateurs :** Les équipes seront tenues responsables de tout dérangement causé par leurs spectateurs, amis ou famille :

**Toute personne soupçonnée d'être en état d'ébriété** ou sous l'influence de l'alcool ou de toute substance illégale ou étrangère, y compris la marijuana, ne pourra participer à aucun match ni être autorisée sur le banc de l'équipe et pourra être invitée à quitter l'installation.

**Il est strictement INTERDIT et ILLÉGAL** d'apporter OU de consommer de l'alcool à l'intérieur ou à l'extérieur de l'établissement qui n'a pas été acheté dans cet établissement. ATTENTION il y a des *permis* en place, donc les équipes/joueurs SERONT sanctionnés et risque expulsion de la ligue.

# REGLEMENTS

Table des matières :

- 1), Avant Chaque match
2. Uniformes
3. Équipement
4. Système de Pointage
5. Bris d'égalité
- 5b) égalité entre 3 équipes
6. Durée d'un match
7. Tirs de barrage
- 7.a) Prolongation en Saison Régulière
- 7.b) Prolongation en Séries Éliminatoires
- 8.a) Composition des équipes
- 8.b) Substitutions
- 8.c) Substitutions Obligatoires
9. Règle du 6e attaquant
10. Hors jeu
- 11.a) Coups francs
- 11.b) Coups d'envoi
- 11.c) Coup d'envoi du gardien de but
- 11.d) Règle de 5 secondes
- 12.a) Distance sur Coups Francs
- 12.b) Demande Distance
- 12.c) Mauvaise remise en jeu
- 12.d) Distance sur coup de pied coin
13. Les Touches
14. Glissade et tackle glissé
15. Un gardien ne peut PAS marquer de but à l'aide d'un lancer a main
16. Passe arriere au gardien de but
- 17.a) Un gardien jouant le ballon à l'extérieur de sa zone
- 17.b) Un gardien manipulant le ballon à l'extérieur de sa zone
- 17.c) Delai de match
- 17.d) Récupérer le ballon dans le but de l'adversaire après avoir marquer un but
18. Penalités
- 18b) Aucune inferioritee numerique
19. Carton Jaunes
- 19.a) Accumulation de cartons jaunes

20. Cartons Rouges
21. Infractions dans la zone des buts
22. Tirs de pénalité et tirs de barrage
23. Règle de pitié de 10 buts
- 24.a) Retards d'une équipe
- 24.b) Absence d'une équipe
- 24.c) Arrivé tardive d'un joueur
25. Match par défaut ou par forfait
26. Matchs terminés avant temps réglementaire
27. Processus pour reprogrammation de match à l'heure
28. Feuille de match
- 29.a) Enregistrement des joueurs et alignement
- 29.b) Age minimum
- 30.a) Date limite pour inscrire de nouveaux joueurs
- 30.b) Transferts de joueurs
31. Admissibilité pour les séries
32. Categoriisation des équipes et joueurs (Divisions)
33. Joueurs illégaux
34. Protêt
35. Suspensions et Discipline
- 36.a) Quitter le banc des joueurs
- 36.b) Altercations des spectateurs
37. Abus envers les officiels
- 38.a) Tableau des suspensions et amendes
- 38.b) Continuation des suspensions
39. Suspensions
40. Paiement d'amendes
41. Tableau des suspensions et amendes
42. Arbitres et Chronometreurs
43. Comptes de la ligue

## 1. Avant chaque match

(a) Donner votre présence. Tous les joueurs DOIVENT s'inscrire auprès du directeur de la ligue avant chaque match ou dès qu'ils arrivent. Cela consiste à donner son **nom et numéro de chandail**. Cela permet d'assurer l'exactitude des statistiques et l'éligibilité des joueurs.

## 2. Uniformes

- (a) Chaque équipe doit porter des chandails distincts. Chaque joueur doit avoir un numéro sur son chandail qui correspond à celui sur la feuille de match.
- (b) Deux joueurs d'une même équipe ne peuvent pas jouer avec le même numéro.
- (c) Si les deux équipes s'affrontant ont la même couleur de chandails, on déterminera par (pile ou face) quelle équipe devra changer de chandails ou porter des dossards.
- (d) Les uniformes officiels d'une équipe doivent tous être de la même couleur ou d'une même couleur dominante.
- (e) Le gardien (*ou 6ième attaquant*) de but doit porter un chandail d'une couleur différente de ses coéquipiers.

**Désorganisation:** Si un joueur d'une équipe n'a pas de maillot ou t-shirts de la même couleur avec numéro, cette dernière pourrait se voir refuser la permission de jouer. Si un équipe n'a pas d'uniformes, une amende de \$50 lui sera imposée.

## 3. Équipement

- (a) Souliers Intérieurs /turf/ crampons sont acceptés. Crampons en métal sont interdits
- (b) LES PROTÈGE-TIBIAS SONT OBLIGATOIRES et imposés par les officiels. Un joueur recevra une pénalité de 2 minutes s'il se fait prendre à jouer sans protège - tibias.

## 4. Système de pointage

Victoire en temps réglementaire : 3 points

Victoire en prolongation : 2 points

Égalité ou défaite en prolongation : 1 point

Défaite en temps réglementaire : 0 point

Défaite par Forfeit : - 1 point au classement

## 5. Bris d'égalité

En cas d' égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, le classement est établi de la façon suivante : en ordre suivant :

Le plus de parties gagnées AU TOTAL (en temps réglementaire et en prolongation)

Le plus de parties gagnées en temps réglementaire

Le résultat ENTRE les deux équipes

Différence entre les buts pour et les buts contre

Équipe ayant le plus grand nombre de buts POUR

Équipe ayant le moins de buts CONTRE

Équipe ayant le moins de cartons rouges

Moins de partie perdue par forfait

Un match « but en or » sera joué.

## 5b) Egalite entre 3 équipes.

Si 3 équipes sont à égalité de points, bris d'égalités comme suit dans l'ordre de :  
(Voir l'ordre dans la section 5.) Remarque : Dès qu'une équipe est jugée supérieure aux deux autres, les 2 équipes restantes sont déterminées en fonction du résultat face à face entre ces 2 équipes.

## 6. Durée d'un match et les deux dernières minutes

Les matchs consiste de deux demis de 25 minutes chacune. L'arbitre contrôle/ajoute ou arrête le temps de jeu nécessaire et signalera lorsqu'il les 2 minutes a jouer a chaque demi.

## 7. Tirs de Barrage:

'TIRES de BARRAGE' (joueur part du point du centre, un contre un en echapee contre le gardien. Le joueur sera accorder UNE seule chance. Il n'y a AUCUN retour sur les tirs de barrage. Le gardien a le droit de se promener n'importe où dans sa zone, MAIS na pas le droit de sortir de sa zone. Si le gardien commis une faute , ou qu'il sort ou touche le ballon hors de sa zone avec sa/ses mains, ou faire trébucher le joueur, etc, une tir de pénalité 'standard' sera accorder. Note : Un joueur qui termine un match en punition ne pourra pas participer à une éventuelle fusillade.

### 7.a) Prolongation en saison régulière -

Si une partie est égale après le temps réglementaire, les équipes procéderont immédiatement au tirs de barrage. Chaque équipe sera accordé 1 tir jusqu'au moment où un gagnant soit déclaré. N'importe quel joueur peut prendre les tirs, mais un joueur ne peut pas prendre plus qu'un, tant qu'une rotation d'équipe soit complétée.

### 7.b) Prolongation en séries éliminatoires -

Pendant les séries éliminatoires (à l'exclusion de la finale), si le pointage est égal à la fin du temps réglementaire, il y aura une période de prolongation de 5 minutes de BUT en OR. (sudden death) Les équipes joueront jusqu'à ce qu'un but soit marqué. Si aucune équipe ne marque dans les 5 minutes, alors le gagnant sera décidé par tir de barrage. UNE tir chaque équipe jusqu'à ce qu'un gagnant soit déterminé.

**Lors d'une FINALE seulement,** SUDDEN DEATH (Golden Goal) jusqu'à ce qu'une équipe marque un but.

### 8.A) Composition des équipes

Chaque équipe évolue avec 6 joueurs sur le terrain (5 joueurs + 1 gardien)

Le nombre minimum de joueurs pour disputer un match est de 4 par équipe, incluant le gardien

### 8. B) Substitutions

Toutes les substitutions peuvent se faire pendant le jeu (sur le coup).

NOTE: Le joueur doit être sorti de la surface de jeu AVANT que son remplaçant peut embarquer.

### 9. Règle du 6e attaquant

Si une équipe souhaite remplacer son gardien de but par un 6e attaquant, ce dernier DOIT porter un chandail ou un dossard de couleur différente de ses coéquipiers.

Le changement peut s'effectuer en pleine action OU demande un bref arrêt de jeu.

Une équipe peut demander à l'avance à l'arbitre de se faire accorder

un **bref** arrêt de jeu, sur le prochain arrêt de jeu, dans le but de remplacer son gardien de but par un 6e attaquant.

*À NOTER : Ce bref arrêt ne peut être demandé qu'une seule fois par équipe par match, et dans l'objectif unique de changer son gardien de but pour un 6e attaquant.*

**10. Hors - jeu** Il n'y a PAS de hors-jeu

### **11.a) Coups francs**

Tous les coups francs sont DIRECTS.

Le joueur qui effectue le coup franc doit attendre que le ballon soit touché par n'importe quel autre joueur avant de pouvoir jouer le ballon de nouveau.

### **11.b) Coups d'envoi**

- Un coup d'envoi est utilisé au début de chaque période et pour reprendre le jeu après un but. Note : Un but peut être marqué sur un coup d'envoi.

### **11.c) Coup d'envoi du gardien de but**

Les coups de pied de but doivent être pris à partir de n'importe quel endroit dans la surface du gardien de but et le ballon doit sortir de cette surface avant qu'un autre joueur puisse le toucher.

À NOTER : Un adversaire peut se positionner n'importe où À L'EXTÉRIEUR de la surface du gardien de but, sans se soucier de la règle de distance. C'est bien au gardien (joueur) de se reculer de plus dans sa zone s'il veut plus de distance pour effectuer son jeu. **Note : Le règlement de 5 secondes s'applique.**

### **11.d) Règle des 5 secondes -**

**GARDIEN DE BUT :** Lorsqu'un gardien de but a le ballon dans ses mains, il bénéficie de 5 secondes pour le relâcher et/ou le mettre le ballon en jeu. -

**REPRISE DE JEU :** Lors de la reprise de jeu suite à un arrêt (coup franc, coup de pied de but, coup de pied de coin, etc.), le joueur bénéficie de 5 secondes pour mettre le ballon en jeu. L'arbitre avisera les joueurs en comptant à haute voix de 1 à 5. Si les 5 secondes sont écoulées, la possession du ballon sera transférée à l'adversaire.

### **12.a) Distance sur coups francs**

La distance suffisante pour laisser jouer doit se faire automatiquement ! soyez logique. Ca fait partie de 'fair play'

La distance demandée pour tous les coups francs est de 3 mètres (10 pieds). Le joueur qui ne respecte pas cette règle à la demande de l'arbitre POURRAIT se voir décerner une pénalité de 2 minutes pour avoir retardé le match.

Un joueur peut jouer le ballon rapidement sans demander la distance.

Joueur en équipe défendant ne peut en aucune façon empêcher/ interrompre le jeu rapide en se mettant à moins d'une mètre du ballon.

### 12.b) 'Demande' de distance

- Quand un joueur demande à l'arbitre pour "la distance", il sera dans l'obligation d'attendre le sifflet avant de mettre le ballon en jeu.

### 12.c) Mauvaise remise en jeu:

Si un joueur demande la distance à l'arbitre, il DOIT attendre le sifflet avant de jouer le ballon. Cependant, si un joueur demande la distance et joue le ballon avant le sifflet, le jeu sera recommencer. Si un joueur fait ça par expresse afin de mauvaise fois, ou retarder le jeu, une pénalité (2 minutes) pourrait se faire accorder.

### 12. d) Distance sur coup de pied coin:

Distance à donner sur coup de pied coin est obligatoire. Joueur doit se placer automatiquement en arrière de la ligne indiquée sur le terrain. Si aucune ligne est indiquée, la boîte de gardien de but sera utilisée comme référence.

## 13. Les touches

Il n'y a pas de lancer du ballon à mains pour recommencer le jeu.  
Toutes remises en jeu seront faites par coup de pied.

## 14. Glissade vs. tackle glissé

À NOTER : IL Y A UNE DIFFÉRENCE ENTRE UNE GLISSADE ET UN TACKLE GLISSÉ  
AUCUN TACKLE GLISSÉ ne sera permis.

En d'autres mots, il est interdit de glisser dans le but d'enlever le ballon à son adversaire. (peu importe ceci pour éviter des blessures)

GLISSADE... Un joueur **peut** glisser dans le but de jouer le ballon (sauver un but, marquer un but, intercepter une passe, etc.), **tant qu'il n'y a pas d'adversaire près de lui et qu'il n'y a pas de danger de blesser qui que ce soit.**

**GARDIEN DE BUT :** La même règle s'applique aux gardiens de but lorsque ceux-ci effectuent de glissade à l'extérieur de sa zone.

Exceptions : Les gardiens de but bénéficieront d'une plus grande liberté en rapport avec ce règlement, à condition que la glissade s'effectue dans sa zone **ET** qu'il ne tente pas ou peut causer de blesser un joueur.



### 15. Un gardien ne peut plus marquer à l'aide d'un lancer

- Un gardien de but ne PEUT pas marquer un but en lançant le ballon avec ses mains directement dans le but de l'adversaire

### 16. Passe arrière au gardien -

Si un joueur passe intentionnellement le ballon AVEC SON PIED à son gardien de but, ce dernier ne peut pas toucher le ballon avec ses mains. Il peut cependant jouer le ballon avec les autres parties de son corps. Résultat pénalité (2) minutes et un coup franc direct ou l'infraction s'est produite.

### 17.a) Un gardien jouant le ballon à l'extérieur de sa zone

Lorsqu'un gardien de but joue le ballon à l'extérieur de sa zone, IL DEVIENT UN JOUEUR. Donc, s'il décide de ramener le ballon dans sa zone, il NE PEUT PAS le ramasser avec ses mains. Si le cas, une pénalité de 2 minutes lui sera décernée pour avoir retardé le match.

### 17.b) Un gardien manipulant le ballon à l'extérieur de sa zone

Un gardien de but ne peut pas toucher intentionnellement le ballon avec les mains à l'extérieur de sa zone.

À NOTER : Si un gardien touche le ballon avec les mains à l'extérieur de sa zone, une pénalité de 2 minutes lui sera décernée, MÊME si ses pieds sont demeurés à l'intérieur de sa zone.

Toutefois, les gardiens de but bénéficieront d'une liberté en rapport avec ce règlement s'ils touchent le ballon à l'extérieur de leur zone en raison de leur *élan* et si l'arbitre juge que le geste n'est pas délibéré.

### 17.c) Délai de Match

Si un joueur lance ou kick le ballon après le sifflet, il sera accordé une pénalité pour avoir retardé le jeu, ou conduite anti sportif

### 17.d) Recouper le ballon dans le but de l'adversaire

Récupérer le ballon dans le but de l'adversaire après avoir marqué un but est interdit. Le joueur recevra une pénalité de 2 minutes. Ceci évite beaucoup de conflits et possibilité de bagarre, surtout quand le ballon devient la possession de l'équipe qui s'est fait marquer! Donc pas de droit de le toucher. L'arbitre contrôle le temps.

## 18. Pénalités

L'arbitre peut accorder une pénalité de **2 minutes** à un joueur sans émettre de carton jaune.

**Cartons jaunes.** Le carton jaune est une pénalité automatique de 2 minutes.

L'équipe jouera en infériorité numérique pendant 2 minutes à moins que l'adversaire ne marque pendant ce temps. Là où, la pénalité sera terminée.

2 cartons jaunes même match = carton rouge et expulsion.

L'équipe jouera en désavantage numérique pendant 5 minutes entières, quel que soit le nombre de buts marqués.

**18b) Aucune Infériorité numérique.** Si 2 équipes purge des pénalités en même temps et les équipes se trouvent à 4 vs 4, ou 3 vs 3 etc (aucune infériorité numérique), les équipes continuent à purger ces pénalités même si une équipe marque un but

## 19. Cartons

de cartons jaunes Un joueur qui accumule cinq cartons jaunes durant la saison sera suspendu lors du prochain match de son équipe.

## 20. Cartons rouges –

Un joueur qui reçoit un CARTON ROUGE sera expulsé du match. Il aura (**minimum 1** match de suspension) Le joueur devra quitter le terrain et son équipe jouera un joueur de moins pour 5 minutes. Après les 5 minutes, l'équipe peut remplacer ce joueur. Si une même équipe reçoit 3 cartons rouges lors du même match, le match sera terminé et l'équipe perdra le match par défaut, peu importe le pointage à ce moment.

## 21. Infractions dans la zone des buts

Si un joueur (n'évoluant pas en tant que gardien de but) touche le ballon avec sa main dans la zone de gardien, un tir de pénalité sera accordé. - Pour toutes autres fautes dans la zone, un tir de barrage sera accordé.

## 22. Tirs de pénalité et tirs de barrage

Les tirs de pénalité pour des infractions dans la zone du gardien (sauf ballon touché à main) seront remplacés par des 'TIRES de BARRAGE' (joueur part du point du centre, un contre un en échappée contre le gardien. Le joueur sera accordé UNE seule chance. Il n'y a AUCUN retour sur les tirs de barrage.

Le gardien a le droit de se promener n'importe où dans sa zone, MAIS n'a pas le droit de sortir de sa zone. Si une faute commise contre le gardien, ou qu'il sort ou touche le ballon hors de sa zone avec sa/ses mains, ou fait trébucher le joueur, etc, un tir de pénalité '**standard**' sera accordé.

Noter : N'importe quel joueur qui se trouve sur le terrain au moment de la faute, peut effectuer le tir de barrage.

À NOTER : Il n'y a pas de retour sur un tir de pénalité ou tir de barrage. Si un but n'est pas marqué, le jeu reprendra sous la forme d'un coup de pied de but.

Note : Dès que le gardien fait contact avec le ballon, le jeu est ARRÊTÉ

### **23. Règle de 10 buts -**

Le match sera terminé au moment où une différence de 10 buts est atteinte.

### **24.a) Retards d'équipe**

Respecter vos horaires de matches. Les centres ont des mesures strictes à propos de finir à l'heure que la ligue a réservé. Si une équipe arrive en retard ou ne présente pas un minimum de 4 joueurs (3 plus le gardien) qui sont prêts à jouer à l'heure prévue, l'équipe risque de perdre le match par défaut.

Les équipes/joueurs doivent être enregistrés auprès du responsable de la ligue au moins 15 minutes avant le début du match. Après la période de grâce de 5 minutes, le temps commencera. Après quoi:

1-5 minutes de retard, pénalité de 2 minutes pour l'équipe.

5-10 minutes de retard 1-0

10-15 minutes de retard 2-0

À partir de 15 minutes, match terminée. Résultat : forfait 3-0.

### **24.b) Absence d'une équipe**

Si une équipe ne se présente pas au match, elle recevra une amende de 50\$ et perdra le match par forfait, au compte de 3 - 0 et 1 point sera déduit du classement.

### **24.c) Arrivée tardive d'un joueur**

Un joueur peut arriver à n'importe quel moment durant le match, à condition qu'il est déjà enregistré avec cette équipe

Tout joueur qui arrive en retard doit se rapporter au gérant de la ligue

immédiatement à son arrivée et ne peut entrer sur le terrain avant de s'être fait « vérifier ».

Une équipe ne peut pas ajouter un nouveau joueur à son alignement après que le match ait débuté, et ce, même si ce joueur est déjà inscrit auprès de la ligue avec une autre équipe

Aucun joueur ne pourra jouer ou s'inscrire pour une équipe si ce dernier n'a pas disputé au moins 1 match avant la date limite d'inscription.

## **25. Matches par défaut et par forfait**

Tous les matchs perdus par défaut ou par forfait seront enregistrés comme une défaite de 3-0 au classement. L'équipe gagnante se verra attribuer la victoire et l'équipe perdante la défaite ainsi -1 point sera déduit du classement

Toutes les équipes qui perdront un match par forfait recevront une amende de 50\$ payable avant leur prochain match.

## **26. Match terminé avant le temps réglementaire**

Si 75% du match a été joué, le match sera considéré comme complet et le pointage à ce moment sera considéré comme final. (Terminé pour quelque raison que ce soit : Force majeure/ Pluie forte / éclair, panne de courant, etc.)

Si la différence de but est de 2 ou moins, Le RESTANT du match sera programmé en conséquence.

Si 75% du jeu n'a pas été complété, le jeu sera programmé pour continuer d'où il a été laissé. (Ex. Temps restant et pointage actuel)

Aucune équipe ne peut AJOUTER joueurs sur la feuille de match du jeu reporté.

À noter : 75% du match équivaut à 12 minutes ou moins restant au temps.

## **27. Reprogrammation de matchs à l'horaire / Processus**

À noter que la disponibilité des terrains est limitée durant la saison. Malgré cette contrainte, les responsables de la ligue feront de leur possible pour réaliser que tous les matchs seront complétés.

Par contre, les responsables ne peuvent rien garantir et il est parfois impossible de reprogrammer un match en raison de la disponibilité des équipes, des officiels, et des terrains, ainsi que les disponibilités des 2 équipes.

## **28. Feuilles de match**

- Les feuilles de match sont fournies et préparées à l'avance par la ligue. Les équipes et les joueurs doivent tout simplement s'inscrire avant chaque match auprès du directeur de la ligue de fournir leur nom et numéro de chandail. Les joueurs qui arrivent en retard doivent spécialement se présenter au gérant de la ligue des que a

son arrivée. Cette procédure permet à la ligue de comptabiliser adéquatement les statistiques des joueurs et des équipes et de contrôler des joueurs admissible.

### **29.a) Enregistrement des joueurs / Alignement**

TOUS les joueurs doivent s'inscrire avant leur premier match.

Aucun joueur ne pourra jouer sans avoir complété ce procédure

Un joueur peut s'inscrire pour plus d'une équipe, MAIS pas dans la même division.

Une équipe peut enregistrer un maximum de 20 joueurs au cours de la saison.

Ils devront tous s'enregistrer auprès du directeur de la ligue et apparaître sur la liste maîtresse de l'équipe. Personne ne pourra pas se trouver au banc de joueurs si elle n'est pas enregistrée auprès de la ligue.

Un joueur qui n'est pas inscrit sera considéré comme illégal et son équipe perdra le match par forfait et mis a l'amende.

### **29.b) Âge minimum**

L'âge minimum pour participer aux activités de la QCSL est de 16 ans.

Tout joueur âgé de moins de 18 ans doit faire signer un formulaire de dérogation (par un parent/gardien legal lors de son enregistrement.

### **30.a) Date limite pour inscrire de nouveaux joueurs**

Saison Hiver semaine du 31 janvier / Saison Été semaine de 31 juillet.

### **30.b) Transferts de joueurs -**

Si un joueur souhaite être transféré d'équipe au cours de la saison, les conditions

suivantes doivent s'appliquer : La ligue doit en être avisée au moins 7 jours l'avance

La personne responsable de son équipe DOIT être en accord et accepter la libération du joueur. Un joueur peut changer d'équipe seulement UNE fois au cours de la saison

Frais de transfert : 25\$

### **31. Admissibilité pour les séries**

Un joueur/gardien de but doit jouer, être habillé ou être présent sur le banc de l'équipe pour un minimum de 3 matchs au cours de la saison régulière pour être admissible à prendre part aux séries.

Si un joueur est blessé, il peut être enregistré pour un match joué s'il est présent au banc de son équipe. (Cela ne s'applique pas dans le cas de joueurs suspendus)

À NOTER : Les matchs purgés pour une suspension NE PEUVENT PAS être comptabilisés comme des matchs joués pour un joueur.

## 32. Catégorisation des équipes (Divisions) et joueurs (Rankings)

### a) Catégorisation des équipes

Au début de la saison, les équipes seront placées, le plus justement possible, dans la division adéquate pour s'assurer de la compétitivité et de la parité de la ligue pour toutes les équipes.

Advenant une situation où une équipe ait été placée dans une catégorie inappropriée, la ligue fera de son possible pour corriger la situation le plus rapidement possible, dans l'intérêt de toutes les équipes.

Dans ces circonstances, certains matchs pourraient être rejoués, alors que d'autres pourraient être annulés.

### b) Catégorisation et admissibilité des joueurs

La ligue déterminera, lors de l'enregistrement d'un joueur, dans quelle catégorie (A, B, C ou R) il évoluera.

La ligue déterminera les catégories au meilleur de ses capacités et dans l'intérêt de toutes les équipes.

Note : Pour référence d'éligibilité, faire référence à la section PLAYER RANKING sur le site de la ligue

## 33. Joueurs illégaux -

Si une équipe aligne un joueur suspendu ou illégal au cours d'un match (joueur qui ne figure pas sur la liste maîtresse de l'équipe, qui appartient à une autre équipe de la même division ou qui est suspendu), cette équipe perdra automatiquement le match et devra payer une amende de 50\$, tandis que le joueur illégal recevra une suspension additionnelle en plus d'une amende.

Note: -1 point sera déduit du classement à l'équipe fautif.

## 34. Protêt

Seuls les protêts ÉCRITS concernant L'ADMISSIBILITÉ D'UN JOUEUR seront permis.

L'équipe qui émet un protêt doit déposer un bon de garantie de 50\$ en argent comptant au plus tard 60 minutes après le match. Si l'équipe gagne le protêt, le bond de garantie lui sera remboursé et l'équipe fautive recevra une amende de 50\$.

Si elle perd sa cause, elle perdra le bon de garantie.

À NOTER : Aucun protêt ne sera accepté à propos de suspensions ou de décisions de l'arbitre ou de la ligue.

### 35. Suspensions et discipline

Les entraîneurs et les capitaines d'équipe doivent démontrer un effort à contrôler le comportement de leurs joueurs et supporters, sur le terrain et en dehors les centres ou deroule les activitees QCSL

Les suspensions sont déterminées à partir des éléments suivants : le rapport de l'arbitre, le point de vue des dirigeants de la ligue, l'historique du joueur et tableau des suspensions.

Il est de la responsabilité de l'équipe ou du capitaine de l'équipe de se renseigner sur le nombre de matchs de suspension/amende que ses joueurs ont obtenu. Il n'y a pas d'excuses, toute sera bien indiquer sur la page d'équipe sur le site.

Si vous n'êtes pas certain, vous le demandez!

Aucun joueur suspendu ne sera permis derrière le banc de son équipe pendant la période de sa suspension.

Tous les joueurs qui sont expulsés d'un match doivent quitter le banc des joueurs Immédiatement.

Le comité de discipline de la ligue se réserve le droit d'imposer des suspensions q'il en juge nécessaire.

La ligue se réserve le droit d'expulser n'importe quel joueur ou n'importe quelle équipe à n'importe quel moment et ca, SANS REMBOURSEMENT

Toute suspension décernée en fin de saison sera transférée aux séries éliminatoires et/ou à la saison suivante.

Toutes les suspensions sont finales, car les sanctions applicable pour chaque infraction sont belle et bien indiquer a l'avance sur le site. Aucun protêt ou appel ne sera accepté une fois la décision finale rendue.

À NOTER : Le directeur de la ligue, ou tout autre employé ou officiel de la ligue peut, en tout temps, aider l'arbitre à rendre une décision (expulsion ou autre) en se basant sur tout événement qu'un officiel assigné n'était pas en mesure de voir par lui - même.

### **36.a) Quitter le banc des joueurs**

Advenant une altercation sur le terrain, LES JOUEURS DOIVENT DEMEURER SUR LEUR BANC RESPECTIF. - Une mêlée générale (les bancs qui se vident) ne sera pas tolérée et sera sévèrement punie. - Une équipe dont les joueurs quittent le banc devra déboursier 200\$ en amende avant son prochain match. -

Advenant que les joueurs des deux équipes quittent leur banc respectif et qu'aucun instigateur n'est déclaré, l'arbitre a l'autorité d'arrêter le match. -

Dans le cas où les joueurs quitteraient leur banc ou advenant une mêlée générale où les bancs se videraient, l'équipe qui, selon les officiels, aura vidé son banc EN PREMIER peut perdre le match, recevra une amende et sera adéquatement punie. Toutefois, l'équipe qui vide son banc (en deuxième) pour se défendre (dans l'opinion de l'officiel) peut aussi recevoir tout de même une sanction. Tout joueur quittant le banc et entrant dans le champ de jeu pour quelque raison que ce soit pendant une altercation entraînera une pénalité majeure de 5 minutes.

RESTER sur vos bancs, la situation se control mieux avec moins de monde sur le terrain

### **36.b) Altercations avec les spectateurs**

Les altercations avec les spectateurs dans les estrades ne seront pas tolérées et seront sévèrement punies. N'oubliez pas que les équipes sont responsables de leurs spectateurs et supporteurs partout dans et à l'entour de l'immeuble. Une équipe peut être punie et peut recevoir une amende pour tout acte de Violence et menaces de la part de leurs supporteurs.

### **37. Abus envers les officiels**

Malmener ou manquer de respect envers un officiel, un responsable ou un employé de la ligue NE SERA PAS TOLÉRÉ.

Advenant un abus verbal ou physique d'un joueur ou tout autre membre d'une équipe à l'égard d'un arbitre, d'un officiel/gérant de la ligue ou d'un employé, les modalités suivantes s'appliqueront : SE RUER vers, MENACER, générer un CONTACT physique, FRAPPER ou CRACHER sur un OFFICIEL

RÉSULTAT : Minimum 10 matchs de suspension, allant même jusqu'à une suspension à vie, en plus d'une amende de 100\$ payable par l'équipe avant son prochain match

À NOTER : Si après avoir reçu un carton rouge, un joueur commence à sacrer et à insulter un officiel, il recevra une suspension additionnelle. Ce règlement s'applique à toute action faite partout dans l'immeuble ET n'importe quand après le match.



### **38.a) Tableau des suspensions et amendes**

2 cartons jaunes (même match) : suspension pour le prochain match de son équipe, en plus d'une amende de 20\$.

1 carton rouge : minimum un match de suspension, et amende minimum de 20\$.

2e carton rouge au cours d'une saison : minimum 2 matchs de suspension et 30\$

3e carton rouge au cours d'une saison : suspension indéfinie et amende \$50

5 cartons jaunes (dans une saison) : un match de suspension, et 20\$

### **38.b) Continuation des suspensions**

Tout carton rouge et suspension sera transféré aux séries éliminatoires. AVIS

IMPORTANT : Un joueur suspendu en raison d'une bagarre ou de tout mauvais traitement à l'égard d'un officiel ou d'un employé sera suspendu pour TOUTES des activités de la QCSL, et des équipes pour lesquelles il évolue.

### **39. Suspensions -**

Les suspensions ci - dessous seront décernées pour les infractions suivantes :

MINIMUM 1 MATCH POUR : pousser, bousculer, sacrer, menacer de se battre, faire trébucher, effectuer un tacle glissé sévère, taper, etc.,

MINIMUM 5 MATCHS POUR : donner un coup de poing, un coup de pied, un coup de genou, cracher, se battre, intention de blesser un adversaire, commencer/instiguer, provoquer une bataille avec un spectateur, ou joueur.

MINIMUM 10 MATCHS POUR : donner un coup de tête, donner un coup de coude à la tête, mordre, menacer ou malmener un joueur, ou officiel de la ligue.

UN AN DE SUSPENSION À LA SUSPENSION À VIE : si un joueur ou un entraîneur tente de blesser quelqu'un sérieusement, l'utilisation d'un objet illégal pour blesser/tenter de blesser qui que ce soit.

À NOTER : Les matchs purgés pour une suspension ne peuvent pas être comptabilisés comme un « match joué » durant la saison.

### **40. Paiement d'amendes**

Toutes les amendes doivent être payées avant le prochain match de l'équipe fautive, à défaut de quoi d'autres suspensions pourraient s'ajouter. L'équipe pourrait aussi perdre son match par forfait.

### **41. Sanctions et discipline**

- Si l' une des infractions mentionnées précédemment est commise la personne fautive sera suspendue de toutes les, activités et de la QCSL.

**À NOTER : Aucune violence ou bagarre ne sera tolérée.**

**42.a) Arbitres / Gerant de ligue** - Le gérant peut aider l'arbitre à rendre une décision et il peut intervenir pour clarifier un règlement, pour consultation ou pour agir à titre de témoin afin d'aider l'arbitre à prendre une décision éclairée et adéquate lors de toute action qui aurait pu échapper à ce dernier. -

Un arbitre peut arrêter un match en tout temps s'il se sent menacé d'une quelconque façon ou s'il juge que le match est hors de contrôle ou sur le point de le devenir. Dans ce cas, l'équipe fautive perdra probablement le match et le comité de discipline décidera des actions appropriées à entreprendre. - Les arbitres ne déterminent pas le nombre de matchs de suspension imposés à un joueur; les équipes ne doivent donc PAS s'adresser aux arbitres à ce sujet. - Menacer verbalement ou physiquement un officiel ne sera pas toléré.

Des suspensions possibles d'une saison ou à vie pourraient être décernées. Les suspensions pour abus à l'égard d'un officiel de la ligue SERONT TRANSFÉRÉES DANS TOUTES LES LIGUES DE LA QCSL AUXQUELLES LE JOUEUR PARTICIPE.

BONNE CHANCE A TOUS – AMUSER VOUS – RESPECT - FAIR PLAY –  
OUBLIE PAS ... « Cest Uniquement un JEU ! »