

AVIS IMPORTANT : avant de lire les règlements :



Racisme. Des propos ou actions racistes ne seront tolérés en aucun temps dans l'édifice, que ce soit sur ou à l'extérieur du terrain. Les auteurs de tels gestes inexcusables seront immédiatement et indéfiniment suspendus de toute activité de la QCSL. L'équipe recevra pour sa part une amende.

Quitter le banc des joueurs / Bataille. IL EST INTERDIT DE QUITTER LE BANC DES JOUEURS durant une altercation sur le terrain. Il s'agit d'une sérieuse offense. Tout joueur ou membre d'une équipe qui quitte le banc des joueurs durant une bataille ou un incident sur le terrain recevra une amende et sera suspendu. Moins il y a de joueurs sur le terrain durant une altercation, plus facile il est pour les officiels et les dirigeants de la ligue de contrôler la situation.

Une bataille ou toute tentative de blesser délibérément quiconque résultera en une suspension immédiate et indéfinie.

Quitter le banc des joueurs : 200\$ d'amende pour l'équipe (possibilité de perdre par forfait et/ou d'être expulsé de la ligue) en plus des suspensions et amendes imposées aux joueurs fautifs par la ligue.

Joueur qui quitte le banc : Pour prendre part à une altercation ou une bataille : amende minimum de 50\$ et suspension minimum de 5 matchs.

Joueur qui quitte le banc : Pour toute autre raison : amende minimum de 20\$ et un carton rouge immédiat (selon les modalités du règlement sur les cartons rouges).

AVIS IMPORTANT :

- Toute suspension résultant d'une bataille ou d'un mauvais traitement envers un officiel ou un employé de la ligue sera accompagnée d'une suspension de TOUTES les activités de la QCSL, de la ligue et des équipes pour lesquelles le joueur évolue.



REGLEMENTS

RAPIDO (AVEC Bandes)

Table des matières :

- 1). Avant Chaque match
2. Uniformes
3. Équipement
4. Systeme de Pointage
5. Bris d'égalité
6. Durée d'un match et les 2 dernieres minutes de jeu
7. Tirs de barrage
 - 7.a) Prolongation en Saison Réguliere
 - 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) Coups de pied de but
 - 11.d) Règle de 5 secondes
 - 12.a) Distance sur Coups Francs
 - 12.b) Distance sur Coups de Pied de but
 - 12.c) Demande Distance
 - 12.d) Mauvaise remise en jeu
13. En Touche
14. Glissade et tackle glissé
15. Un gardien peut marquer à l'aide d'un lancer
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) Faute du dernier homme
 - 17.d) Delai de match
 - 17.e) Arret de match cause de blessure
 - 17.f) Recouperer le ballon dans le but de l'adversaire apres avoir marquer un but

18. Penalités

18.a) Pénalité mineur et majeur

18.b) Pénalité de banc

18.c) Double Pénalité mineurs

18.d) Pénalité simultannées

18.e) Pénalité non simultannées

18.f) Retarder le match (coup de pied du ballon après le sifflet)

18.g) Autres Pénalités pour retarder un match

18.h) Pénalité à retardement, joueur l'avantage

18.i) Pénalité sur le gardien de but

18.j) Vérification de l'équipement

18.k) Arrêt et reprise du chronometreurs

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 terminé avant temps reglementaire

27. Processus pour reprogrammation de match à l'horaire

28.a) Feuille de match

28.b) Frais d'arbitres

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. Categorisation des equips 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.a) Arbitres et Chronometreurs

42.b) Taches arbitres et chronometreurs

43. Comptes de la ligue et frais des arbitres

1. Avant chaque match

(a) INSCRIVEZ-vous. 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.

(b) Nouveaux joueurs. Tout nouveau joueur doit s'inscrire (faire faire son passeport et payer les frais de la ligue) auprès du directeur de la ligue avant de prendre part à n'importe quelle activité de la QCSL.

2. Uniformes

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.

Deux joueurs d'une même équipe ne peuvent pas jouer avec le même numéro. Si deux coéquipiers possèdent le même numéro, l'un des deux doit changer le sien. Ex : 7 = 07.

Si les deux équipes s'affrontant ont la même couleur de chandails, on déterminera au hasard (pile ou face) quelle équipe devra changer de chandails ou porter des dossards.

Les uniformes officiels d'une équipe doivent tous être de la même couleur, SAUF le GARDIEN. Un gardien ou un « sixième attaquant » doit porter un chandail d'une couleur différente de ses coéquipiers en tout temps. (Voir règlement sur le 6e attaquant)

Désorganisation:

Si les joueurs d'une équipe n'ont pas des maillots ou des t-shirts de la même couleur avec des numéros, cette dernière pourrait se voir refuser la permission de jouer et une amende de \$50 lui sera imposée.

3. Équipement

(a) AUCUN SOULIER À CRAMPONS n'est permis (seuls les souliers de course, les souliers de soccer intérieur et les souliers de soccer pour terrain synthétique sont acceptés). Si un joueur se fait prendre à jouer avec des souliers à crampons, il devra les changer et recevra une pénalité de 2 minutes.

(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

- A) Victoire en temps réglementaire : 3 points
- B) Victoire en prolongation : 2 points
- C) Égalité ou défaite en prolongation : 1 point
- D) Défaite en temps réglementaire : 0 point
- E) Défaite par Forfeit : -1 point dans le classement

5. Bris d'égalité

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

- A) Le plus de parties gagnées AU TOTAL (en temps réglementaire et en prolongation)
- B) Le plus de parties gagnées en temps réglementaire
- C) Le résultat ENTRE les deux équipes
- D) Différence entre les buts pour et les buts contre
- E) Équipe ayant le plus grand nombre de buts POUR
- F) Équipe ayant le moins de buts CONTRE
- G) Équipe ayant le moins de cartons rouges
- H) Moins de partie perdue par forfait
- I) Un match « but en or » sera joué.

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

Les matchs durent deux périodes de 24 minutes chacune.

Les deux dernières minutes du temps réglementaire se jouent avec l'arrêt du chronomètre lors des sorties du ballon si la différence de buts entre les deux équipes est de 2 ou moins.

L'arbitre et le chronométreur peuvent arrêter le chronomètre en tout temps selon leur jugement.

7. Tirs de Barrage:

'TIRES de BARRAGE' (joueur part du point du centre, un contre un en échappée 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 n'a pas le droit de sortir de sa zone. Si faute commise contre le gardien, ou qu'il sort ou touche le ballon hors de sa zone avec sa ou ses mains, ou faire trébucher le joueur, etc, un 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 à tirs de barrage. Chaque équipe sera accorder 3 tirs, (suivi par 1 chaque, si nécessaire) jusqu'au moment où un gagnant soit déclaré. N'importe quelle 3 joueurs peut prendre les tirs, mais un joueur ne peut pas prendre plus que une, tant qu'une rotation d'équipe soit compléter.

7.b) Prolongation en séries éliminatoires

- Durant les séries éliminatoires, si une partie est égale après le temps réglementaire, des périodes de prolongation de 24 minutes sont jouées sous le format « but en or », sans arrêt du chronomètre. Les règles concernant le format « but en or » s'appliquent. Les équipes joueront jusqu'à ce qu'un but soit marqué.

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 vont se faire durant le jeu (sur le coup).
- NOTE: Le joueur doit être sorti de la surface de jeu AVANT que son remplaçant est embarqué.

8. C) Substitution Obligatoire : Une substitution obligatoire doit se produire si:

- A) a) un joueur blessé a besoin de secours d'un physio
- B) b) partie arrêtée due à une blessure d'un joueur
- C) c) si un joueur saigne ou sang visible

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.

- a) Le changement peut s'effectuer en pleine action ou

- b) durant un bref arrêt de jeu. Une équipe peut demander à l'avance au chronométreur de se faire accorder un bref arrêt de jeu, sur le prochaine arrêt de jeu dans le but de remplacer son gardien par un 6^e 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 au soccer intérieur.

11.a) Coups francs

- Tous les coups francs sont DIRECTS.

- À NOTER : Un joueur ne peut jouer le ballon pour lui-même sur un coup franc, peu importe que ce soit directement ou par la bande. Le joueur qui frappe 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.

Un but peut être marqué sur un coup d'envoi.

11.c) Coups de pied 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 au gardien de reculer le ballon n'importe où dans sa boîte)

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 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 jouer le ballon. 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'autre équipe.

12.a) Distance sur coups francs

- 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 mineure de 2 minutes pour avoir retardé le match.

12.b) Distance sur coups de pied de but

- Un coup de pied de but peut être pris à partir de n'importe quel endroit dans la surface du gardien de but. PAR CONSÉQUENT, il est permis pour tout adversaire de se placer n'importe où À L'EXTÉRIEUR de la surface du gardien de but (incluant à la limite de la surface du gardien de but). Il est de la responsabilité du joueur effectuant le coup de pied de but de reculer le ballon plus près de la ligne de but, s'il en juge nécessaire.

12.c) Demande de distance

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

12.d) Mauvaise remise en jeu:

Si un joueur demande la distance à l'arbitre, il DOIT attendre le sifflet de l'arbitre avant de jouer le ballon. Cependant, si un joueur demande la distance et joue le ballon avant le sifflet de l'arbitre, la possession du ballon changera d'équipe.

13. En touche

- Si le ballon passe au-dessus de la bande (touche le filet protecteur) :
 - A) SUR LES CÔTÉS : Rentrée de touche au sol (une distance maximale de 3 pieds séparant le ballon de la bande sera tolérée).
 - B) DERRIÈRE LA LIGNE DE BUT : Coup de pied de coin ou coup de pied de but.
 - C) AU PLAFOND : Si le ballon frappe le plafond, un coup franc sera donné juste en dessous de l'endroit où le ballon a touché au plafond.
 - D) AU PLAFOND, AU-DESSUS DE LA SURFACE DE RÉPARATION : Si le ballon frappe le plafond au-dessus de la surface de réparation, un coup franc sera donné à l'extérieur de cette surface.

14. Glissade et Tackle Glissé

À NOTER : IL Y A UNE DIFFÉRENCE ENTRE UNE GLISSADE ET UN TACKLE GLISSÉ

- AUCUN TACKLE GLISSÉ ne sera toléré. En d'autres mots, il est interdit de glisser dans le but d'enlever le ballon à son adversaire. Une pénalité de 2 minutes sera décernée pour un tackle glissé (les arbitres utiliseront leur jugement pour différencier une GLISSADE LÉGALE d'un TACKLE GLISSÉ ILLÉGAL).

- GLISSADE... Un joueur peut glisser dans le but de jouer le ballon (sauver un but, marquer un but, intercepter une passe, etc.), tant et aussi longtemps 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 des glissades à l'extérieur de leur boîte de réparation. Exceptions : Les gardiens de but bénéficieront d'une plus grande liberté en rapport avec ce règlement, à condition :

- que la glissade s'effectue dans leur boîte de réparation;
- qu'il ne tente pas de blesser un joueur.

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

- Un gardien de but PEUT marquer un but en lançant le ballon avec ses mains directement dans le but de l'adversaire à condition qu'il soit dans sa surface de réparation.

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.

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 NORMAL. Par conséquent, s'il décide de ramener le ballon dans sa zone, il NE PEUT PAS le ramasser avec ses mains. S'il le fait, 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

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 plus grande 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) Faute du "dernier homme"

- Advenant une faute du dernier joueur (à l'intérieur ou à l'extérieur de la boîte du gardien), les conséquences seront les suivantes :

- Un carton jaune automatique (pénalité de 2 minutes) ET un tir de barrage (voir règlement No. 7 concernant le tir de barrage)

-À NOTER : Si le joueur marque sur le tir de barrage, la pénalité de 2 minutes est supprimée. Si le joueur ne marque pas, la pénalité de 2 minutes doit être purgée.

17d. Délai de Match

Si un joueur lance ou botte le ballon après le sifflet, il sera accordé une pénalité automatique pour avoir retardé le jeu.

17.e) Arrêt de match cause de blessure

Si le match (temps) est arrêté cause de blessure, ce joueur devrait quitter le terrain et se faire remplacer pour un minimum de UNE MINUTE.

17.f) Recouper le ballon dans le but de l'adversaire après avoir marqué un but

Si un joueur essaie de recouper le ballon dans le but de l'adversaire après que son équipe a marqué un but, ce joueur sera accordé automatiquement une pénalité. Noter : Ce geste n'est pas nécessaire car l'arbitre va toujours ajouter du temps nécessaire si une équipe essaie de retarder le jeu. (ALLANT CHERCHER LE BALLON DANS LE BUT DE L'ADVERSAIRE CAUSE TOUJOURS DES ALTERCATIONS INUTILE !)

18.a) Pénalités

Des pénalités de deux minutes peuvent être décernées sans émettre de carton jaune. Puisque les cartons sont comptabilisés, ce règlement aide à calmer la situation ou les joueurs pénalisés pour des infractions mineures, tout en n'enregistrant pas ces incidents dans les statistiques.

- Pénalités mineures

A) Pas de carton = pénalité de 2 minutes

B) Carton jaune = pénalité automatique de 2 minutes

note : La pénalité expire si l'adversaire marque un but en avantage numérique)

- **Pénalités majeures** (Carton rouge) pénalité automatique de 5 minutes, peu importe le nombre de buts inscrits par l'équipe adverse.

À noter : Peu importe le nombre de pénalités décernées à une équipe, celle-ci ne peut pas jouer avec moins de 4 joueurs sur le terrain.

Note : Il est de la responsabilité du chronométrateur d'aviser les équipes à quel moment une pénalité prendra fin. Il est aussi la responsabilité de l'équipe de demander l'officielle combien de temps qui reste.

18.b) Pénalité de banc

Un rappel aux équipes, entraîneurs et joueurs qu'il faut demeurer discipliné même à l'extérieur du terrain. Une pénalité de banc peut être décernée à N'IMPORTE QUELLE personne (entraîneur, gérant, joueur, etc.) qui se trouve sur le banc.

- Lorsqu'une pénalité de banc est décernée, un joueur qui se trouvait SUR LE TERRAIN devra purger la pénalité.

18.c) Doubles pénalités mineures

- Si un joueur qui s'est déjà vu décerner une pénalité mineure utilise un langage abusif envers un officiel ou commet une autre infraction, une DOUBLE PÉNALITÉ MINEURE (2 minutes additionnelle) peut lui être décernée.

18.d) Pénalités simultanées

- Lorsque les deux équipes reçoivent une pénalité en même temps, elles demeurent avec 6 joueurs chacun sur le terrain (5 plus le gardien). Les joueurs purgent la totalité des deux minutes de pénalité, peu importe le nombre de buts inscrits, tant et aussi longtemps qu'il n'y a pas d'avantage numérique pour l'une des deux équipes. Si un joueur pénalisé quitte le banc des punitions avant la fin de sa pénalité, il se verra décerner une pénalité additionnelle de 2 minutes pour avoir eu trop de joueurs sur le terrain.

18.e) Pénalités non simultanées

- Des pénalités non simultanées sont des pénalités qui n'ont pas lieu en même temps. Dans le cas où une équipe (A) purge une pénalité (5 contre 4), et que l'autre équipe (B) se voit décerner une pénalité AVANT la fin de la pénalité de l'équipe A, les deux équipes demeureront avec 4 joueurs chacun sur le terrain jusqu'à ce que la première pénalité prenne fin, même si un but est inscrit puisqu'il n'y a pas d'AVANTAGE NUMÉRIQUE.

18.f) Retarder le match (Coup de pied du ballon Après le sifflet)

- Tout joueur qui donne intentionnellement un coup de pied au ballon APRÈS LE SIFFLET pourrait recevoir une pénalité mineure de 2 minutes pour avoir retardé le match ou pour conduite antisportive.

- Toute autre tentative de retarder le match pourrait être sanctionnée par une pénalité mineure de 2 minutes.

18.g) Autres pénalités pour avoir retardé le match

- A) Une pénalité mineure de 2 minutes sera décernée pour les infractions suivantes :
- B) Une distance insuffisante lors d'un coup franc
- C) Jouer sans protège-tibias
- D) Jouer avec des souliers à crampons
- E) Trop de joueurs sur le terrain
- F) Botter le ballon après le sifflet
- G) Pénalité de banc

18.h) Pénalités à retardement / Jouer l'avantage

- L'arbitre peut permettre au jeu de se poursuivre si l'équipe NON pénalisée est en possession du ballon et qu'il juge qu'il y a un AVANTAGE ou une opportunité de but pour cette équipe. Dans cette situation, l'arbitre LÈVERA UN BRAS pour laisser savoir aux deux équipes qu'une pénalité à retardement sera décernée dès que l'avantage sera perdu. Si l'équipe NON pénalisée marque un but lors de cet « avantage accordé », la pénalité mineure sera effacée.

Si la faute commise mérite un carton jaune, le règlement sur l'avantage s'applique toujours, et un carton jaune pourra être décerné une fois le jeu arrêté. Si un but est inscrit, la pénalité de 2 minutes sera effacée, mais le carton sera tout de même décerné. Dans le cas d'une faute méritant un carton rouge, un joueur purgera la pénalité de 5 minutes en entier (même si un but est marqué lors de l'avantage accordé), puisque les buts sont illimités dans le cas des cartons rouges.

18.i) Pénalités au gardien de but

- Toutes les pénalités mineures décernées au gardien de but seront purgées par un joueur qui se trouvait sur le terrain lorsque l'infraction a eu lieu.
- Lorsqu'une pénalité majeure est décernée au gardien de but (carton rouge), ce dernier sera expulsé du match et devra être remplacé. L'équipe fautive jouera à court d'un joueur pendant 5 minutes.

18.j) Vérification de l'équipement

- Une équipe peut, en tout temps durant un match, demander un arrêt de jeu dans le but de demander une VÉRIFICATION DE L'ÉQUIPEMENT d'un joueur adverse, tel que le port adéquat de protège-tibias et/ou de souliers à crampons. Si l'équipe qui effectue la demande a raison, le joueur fautif devra purger une pénalité de 2 minutes pour avoir retardé le match. Toutefois, si l'équipement vérifié est jugé adéquat par l'officiel, l'équipe qui a fait la demande d'une vérification d'équipement recevra une pénalité de 2 minutes pour avoir retardé le match. Cette pénalité devra être purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de la demande.

18.k) Arrêt et reprise du chronomètre

- Lors de tout arrêt de jeu pour une pénalité, blessure, deux dernières minutes, etc., le chronométreur repartira le temps lorsque le jeu aura REPRIS (lorsque le ballon aura été joué).

19. Cartons jaunes

- Lorsqu'un joueur reçoit un carton jaune, il doit purger une pénalité mineure de 2 minutes et son équipe doit jouer à court d'un joueur pendant cette période. Si l'adversaire marque un but durant la période de temps où l'équipe est à court d'un joueur, la pénalité est résiliée.

- Si un joueur reçoit un deuxième carton jaune dans un même match, il recevra automatiquement un carton rouge et sera expulsé du match. Un coéquipier (qui se trouvait sur le terrain au moment du deuxième carton jaune) purgera une pénalité majeure de 5 minutes et ne pourra retourner sur le jeu qu'après la totalité des 5 minutes, peu importe le nombre de buts inscrits par l'autre équipe.

19.a) Accumulation de cartons jaunes

Un joueur qui accumule 5 cartons jaunes durant la saison sera suspendu le prochain match de son équipe.

20. Cartons rouges

- Un joueur qui reçoit un CARTON ROUGE est expulsé du match. Une pénalité majeure de 5 minutes est décernée à son équipe et doit être purgée par un joueur qui se trouvait sur le terrain au moment de l'infraction.
- Le joueur qui reçoit un carton rouge est automatiquement suspendu pour un minimum d'un match (le prochain match de son équipe) et se voit imposer une amende minimum de 20\$.
- À NOTER : Les pénalités majeures durent 5 MINUTES, PEU IMPORTE le nombre de buts que marque l'adversaire.
- Les cartons rouges seront comptabilisés tout au long de la saison.
- La règle est la même pour toute personne se trouvant sur le banc qui reçoit un carton rouge.
- Les suspensions pour carton rouge se transfèrent aux séries éliminatoires.

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 des buts un tir de pénalité sera accordé et un carton jaune (pénalité de 2 minutes) lui sera décerné. Le joueur fautif devra se rendre au banc des pénalités avant que le tir de pénalité soit effectué. Si un but est marqué sur le tir de pénalité, la pénalité sera effacée. S'il n'y a pas de but, le joueur demeurera au banc pour purger sa peine.
- Toutes autres fautes dans la zone des buts, un tir de barrage sera accordé. Le joueur fautif devra se rendre au banc des pénalités avant que le tir de barrage soit effectué.

22. Tirs de pénalité et tirs de barrage

- Les tirs de pénalité pour des infractions dans la zone du gardien seront remplacés par des 'TIRES de BARRAGE' (le joueur part du point du centre, un contre un en échauffement 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 est commise contre le gardien, ou qu'il sort ou touche le ballon hors de sa zone avec sa ou 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. Un tir de pénalité engendre automatiquement une pénalité de deux minutes. Le joueur fautif devra se rendre au banc des pénalités avant que le tir de barrage soit effectué. Dans le cas où la faute ait été commise par le gardien de but, un joueur sur le terrain au moment de la faute devra purger la pénalité.

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

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

23. Règle de pitié de 10 buts

- Si un différentiel de 10 buts est atteint au cours d'un match, la partie sera arrêtée. Toutefois, au moins une période entière doit être jouée. Le pointage demeurera celui affiché à la fin de la première demie.

24.a) Retards d'équipe

- Si une équipe arrive en retard ou ne présente pas un minimum de 4 joueurs (3 plus le gardien) prêts à jouer à l'heure prévue pour débiter le match, les modalités suivantes seront imposées : Après 5 minutes, le chronomètre sera mis en marche et...

- 5 minutes plus tard : le pointage sera de 1-0 pour l'équipe adverse, une pénalité de 2 minutes sera décernée et il ne restera que 19 minutes à jouer à la première demie.
- 10 minutes plus tard : le pointage sera de 2-0 pour l'équipe adverse, une pénalité de 2 minutes sera décernée et il ne restera que 14 minutes à jouer à la première demie.
- 15 minutes plus tard : LE POINTAGE FINAL sera de 3-0 (match perdu par forfait) et une amende de 25\$ devra être payée en argent comptant avant le prochain match de l'équipe.

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

NOTE : Une équipe **ne peut pas** ajouter un nouveau joueur à son alignement après que le match ait débuté, **même si** ce joueur est déjà inscrit auprès de la ligue avec une autre équipe d'une différente division.

- 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\$ qu'elles devront payer avant leur prochain match à l'horaire.

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.
- Si 75% du match n'a pas été joué, les deux équipes perdront le match.
- À noter : 75% du match équivaut à 12 minutes ou moins restant au temps réglementaire.

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 la demande des équipes. 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 au centre.

Conditions pour reprogrammer un match :

- A) Avoir une raison valable
- B) Aviser au moins une semaine à l'avance
- C) Avoir la disponibilité des terrains au centre
- D) Payer les frais d'administration et location de terrain de 125\$
- E) Avoir la disponibilité de l'équipe adverse

28.a) Feuilles de match

- Les feuilles de match sont fournies et préparées à l'avance par la ligue. Les équipes et les joueurs doivent s'inscrire avant chaque match auprès du directeur de la ligue, via fournir leur nom et numéro de chandail. Les joueurs qui arrivent en retard doivent aussi s'inscrire, DES QU'ILS ARRIVENT sinon ils pourraient être considérés comme des joueurs illégaux et leur équipe risquerait de perdre le match par forfait. Cette procédure permet également à la ligue de comptabiliser adéquatement les statistiques et matches des joueurs.

28.b) Frais d'arbitrage

- Chaque équipe doit payer ses frais d'arbitrage respectifs directement au directeur de la ligue ou au chronométreur AVANT le début du match. Les frais servent pour l'arbitre, le chronométreur et le statisticien.

29.a) Enregistrement des joueurs / Alignement

- TOUS les joueurs doivent s'inscrire avant leur premier match. L'enregistrement et les frais servent pour le passeport du joueur et les assurances.
- Aucun joueur ne pourra jouer sans avoir complété ces procédures en entier.
- Un joueur peut s'inscrire pour plus d'une équipe, MAIS pas dans la même ligue.
- Les frais d'enregistrement ne sont payés qu'une seule fois dans la saison, peu importe le nombre d'équipes avec lesquelles un joueur est inscrit.
- Une équipe peut enregistrer un maximum de 25 joueurs qui joueront pour elle au cours de la saison. Ils devront tous s'enregistrer auprès de la ligue et apparaître sur la liste maîtresse de l'équipe.
- Une personne ne pourra pas se trouver au banc et dans la zone des joueurs si elle n'est pas enregistrée auprès des responsables de la ligue.
- Un joueur qui n'est pas inscrit sera considéré comme illégal et son équipe perdra le match par forfait.

29.b) Âge minimum : L'âge minimum pour participer aux activités de la QCSL est de 15 ans.

Note : Tout joueur âgé de moins de 18 ans doit faire signer un formulaire de dérogation lors de son enregistrement par un parent ou gardienne majeur

30.a) Date limite pour inscrire de nouveaux joueurs

- Date limite inscription nouveau joueur saison hiver : **31 janvier**... saison été : **31 juillet**
- **Note:** Un joueur DOIT jouer au moins un match AVANT la date limite des inscriptions, ou il ne sera pas éligible à jouer, et ce même s'il fut ajouté à la liste des joueurs de son équipe avant la date limite.

30.b) Transferts de joueurs - Si un joueur souhaite transféré d'équipe au cours de la saison, les conditions suivantes doivent s'appliquer :

- 1) La ligue doit en être avisée au moins 7 jours avant le transfert
- 2) La personne responsable de son équipe DOIT être d'accord et accepter la libération du joueur
- 3) Un joueur peut changer d'équipe seulement UNE fois au cours de la saison
- 4) Frais de transfert : 100\$ pour la Coupe du Monde / 50\$ pour les autres ligues

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 6 matchs (avec cette équipe) au cours de la saison régulière (parties Super Cup inclus) 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 et joueurs (divisions)

a) Catégorisation des équipes : Au début de la saison, les équipes seront placées, le plus justement possible, dans la bonne division 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 (différentes divisions)

- La ligue déterminera, lors de l'enregistrement d'un joueur, dans quelle catégorie (A, B, C ou D) il évoluera.
- La ligue déterminera les catégories au meilleur de ses capacités et dans l'intérêt de toutes les équipes.
- Les équipes de la division A peuvent aligner autant de joueurs des divisions B, C ou D qu'elles le souhaitent.
- Les ligues de division A sont considérées comme des divisions ouvertes et les équipes peuvent enregistrer un nombre illimité de joueurs professionnels, semi-professionnels ou élites.
- Pour référence d'éligibilité, visiter la section PLAYER RANKINGS sur le site

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), celle-ci perdra automatiquement le match et devra payer une amende de 50\$, tandis que le joueur illégal recevra une suspension additionnelle de 5 matchs, en plus d'une amende.

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\$.

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 supporteurs, sur le terrain et en dehors, ainsi que partout au centre SPORTXPO.

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

- Il est de la responsabilité de l'entraîneur ou du capitaine de l'équipe de se renseigner sur le nombre de matchs de suspension qu'un de ses joueurs a obtenu. Il n'y a aucune tolérance pour l'ignorance. Si vous n'êtes pas certain, vous le demandez!

- Aucun joueur ou entraîneur suspendu ne sera permis derrière le banc de son équipe pendant la période de sa suspension.
- Tous les joueurs ou entraîneurs 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 qu'il en juge nécessaire.
- La ligue se réserve le droit d'expulser n'importe quel joueur ou équipe à n'importe quel moment. (suite...)

Toute suspension décernée en fin de saison sera transférée aux séries éliminatoires et à la saison suivante. --
Toute suspension décernée dans une ligue PEUT être transférée à un tournoi et/ou à toute autre activité de la ligue.

- Toute suspension décernée en tournoi PEUT être transférée dans une ligue.
- Toutes les suspensions sont finales. Aucun protêt ou appel ne sera accepté une fois la décision finale rendue.

À NOTER : Le directeur de la ligue, le chronométreur 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 perdra 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) pourra conserver ses droits sur le match, mais recevra tout de même une sanction.

À NOTER : Tout joueur qui quitte le banc des joueurs pour entrer sur le terrain durant une altercation sera suspendu et recevra une amende.

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 l'immeuble. Une équipe peut être punie et peut recevoir une amende pour tout acte de violence de la part de leurs supporteurs.

37. Abus envers les officiels

- Malmener ou manquer de respect envers un officiel, responsable ou 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 chronométrateur, d'un officiel 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 de la ligue :
- 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 l'horaire.
- 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 en plus d'une amende de 20\$.
- 1 carton rouge : Minimum un match de suspension, en plus d'une amende minimum de 20\$.
- 2e carton rouge au cours d'une saison : minimum 2 matchs de suspension, plus amende de 20\$.
- 3e carton rouge au cours d'une saison : minimum 3 matchs de suspension, plus amende de 30\$.
- cartons jaunes (dans une saison) : un match de suspension, en plus d'une amende de 20\$.

38.b) Continuation des suspensions - Tout carton et toute 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 et CHACUNE des activités de la QCSL, des ligues 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 tackle glissé sévère, taper, etc., en plus de tout carton rouge reçu.
- **MINIMUM 5 MATCHS POUR** : donner un coup de poing, un coup de pied, un coup de genou, cracher, donner de la bande sévèrement, se battre, intention de blesser un adversaire, commencer une bataille avec un spectateur, jouer sous le coup d'une suspension, jouer pour une autre équipe que celle pour laquelle le joueur est enregistré.
- **MINIMUM 10 MATCHES POUR** : donner un coup de tête, donner un coup de coude à la tête, mordre, menacer ou malmené un 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 ou 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.
- Toute suspension majeure (5 matchs ou plus) sera accompagnée d'une amende d'au moins 50\$.

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 par un joueur, entraîneur ou un membre de l'équipe, la personne fautive risque d'être suspendue de toutes les autres ligues, et activités de la QCSL.
- Si un joueur est suspendu dans une ligue, sa suspension NE PEUT PAS être purgée à l'intérieur d'une autre ligue ou d'un autre tournoi. Au contraire, sa suspension pourrait être transférée aux autres ligues ou tournois.

À NOTER : Aucune violence ou bagarre ne sera tolérée.

42.a) Arbitres / Chronomètres

- Un match est desservi par un arbitre et un chronométrateur.
- Le chronométrateur agit et doit être traité comme le deuxième officiel du match.
- Le chronométrateur peut aider l'arbitre à rendre une décision. Le chronométrateur ne peut pas annuler la décision ou le jugement de l'arbitre, mais 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.

42.b) Tâches des arbitres et chronométrateurs

- Il est du devoir de l'arbitre et du chronométrateur de :
- être ponctuels et se comporter et d'avoir l'air professionnel en tout temps
- porter des uniformes distincts et adéquatement identifiés, et d'être d'apparence professionnelle et soignée;
- lire, comprendre et avoir une bonne connaissance de tous les règlements de la ligue;
- fournir une clarification de tout règlement à une équipe qui en aurait besoin;
- être respectueux et polis envers tous les participants en tout temps;
- être impartiaux et justes à chaque match et d'appliquer les règlements de la ligue de la façon la plus juste et constante possible à toutes les équipes;
- soumettre tout rapport concernant des expulsions, cartons rouges et incidents qui se sont produits au cours d'un match et ce, de façon claire pour que le comité de la ligue puisse prendre les sanctions nécessaire

À NOTER : Les arbitres n'inventeront pas, ne changeront pas, n'ajouteront pas ou ne modifieront pas, d'aucune façon, AUCUN règlement de la ligue sans le consentement du comité de la ligue. En cas de doute à propos d'un règlement, les arbitres se doivent de consulter le comité de la ligue pour toute clarification. Un officiel peut arrêter le temps en tout temps dans le but de clarifier ou consulter un règlement de la ligue.

43. Comptes de la ligue et frais des arbitres

- Chaque équipe est responsable de payer ses frais et ses comptes de la ligue à la date prévue, en plus de respecter son contrat et l'échéance des paiements.

- À NOTER : À défaut de respecter ces consignes, une équipe pourra perdre des matchs par défaut ou se voir suspendre ou expulser de la ligue.

BONNE CHANCE A TOUS – AMUSER VOUS – RESPECT - FAIR PLAY –

OUBLIE PAS ... « Cest Uniquement un JEU ! »

