

SPORTS LIGUES QUÉBEC

CONTRAT D'ÉQUIPE SOCCER



ÉTÉ 2018

TABLE DES MATIÈRES



ENTENTE DE PRINCIPES

1. FRAIS ET MODALITÉ D'INSCRIPTION	4
2. REMBOURSEMENTS.....	4
3. VOLS.....	4
4. AUTORISATION PHOTO ET VIDÉO	4
5. LOCATION DE CHANDAILS	4

RÈGLEMENTS DE JEU

1. NOMBRE DE JOUEURS SUR LE TERRAIN	5
2. CHANGEMENT PENDANT UN MATCH	5
3. DURÉE D'UN MATCH	5
4. TROP DE JOUEURS SUR LE TERRAIN	5
5. DIFFÉRENTIEL.....	5
6. TACLES.....	6
7. CARTON JAUNE	6
8. SÉRIES ÉLIMINATOIRES	6
9. MIXTE.....	6
10. 7vs7	6
11. COUP D'ENVOIE ET REPRISES DE JEU.....	7
12. REMISES EN JEU	7
13. TIR DE PÉNALITÉ.....	7
14. COUP FRANC INDIRECT DANS LA ZONE DU GARDIEN	7
15. HORS-JEU	7
16. MAIN.....	7



RÈGLEMENTS LIÉS AU FONCTIONNEMENT

1. FORMATION OFFICIELLE D'ÉQUIPE.....	8
2. MODIFICATION DE LA LISTE DE JOUEURS	8
3. REMPLAÇANTS.....	8
4. RETARDS.....	9
5. DÉCLARATION D'UN MATCH PAR FORFAIT	9
6. PARTIES REPORTÉES.....	9
7. PROTÊT	9
8. INTÉRUPTION D'UN MATCH.....	10
9. PERTE PAR FORFAIT/DÉFAUT	10
10. SANCTIONS.....	10
11. PERTE DE FRANCHISE	11
12. JOUEURS BLESSÉS.....	11
13. SÉCURITÉ.....	11
14. SPECTATEURS	11
15. SUBSTANCES ILLICITES.....	11
16. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT	12
17. BOURSES	12



ENTENTE DE PRINCIPES

1. FRAIS ET MODALITÉ D'INSCRIPTION

- A. En formule 11x11, les frais d'inscription sont de 3444,23\$, taxes en sus (3960\$ taxes incluses) par équipe. Le premier paiement de 1980\$ doit être fait au moment de l'inscription et le deuxième, avant le premier match amical. Une fois le premier paiement fait, l'équipe s'engage à compléter le deuxième paiement. L'équipe s'engage à payer le montant total de l'inscription, peu importe le nombre de joueurs inscrits dans celle-ci. Aucun remboursement n'est possible.
- B. En formule 7x7, les frais d'inscription sont de 1722,11\$, taxes en sus (1980\$ taxes incluses) par équipe. Le premier paiement est de 990\$.
- C. Pour un joueur seul ou un groupe de joueur qui ne constitue pas une équipe complète dans une ligue de 11x11, les frais d'inscription sont de 191,35\$, taxes en sus (220\$ taxes incluses) par joueur. Le premier paiement est de 150\$ par joueur.
- D. Pour une joueuses seule ou un groupe de joueuse qui ne constitue pas une équipe complète dans une ligue de 7x7, les frais d'inscription sont de 143,51\$, taxes en sus (165\$ taxes incluses) par joueuse. Le premier paiement est de 150\$ par joueuse.

2. REMBOURSEMENTS

Après le 1^{er} mars, aucun remboursement n'est fait de la part de Sports Ligues Québec, pour toute raison qui soit. Avant cette date, 50\$ de frais administratifs sont chargés par joueurs.

3. VOLS

Sports Ligues Québec n'est pas responsable des vols commis sur ou en dehors des terrains. Nous vous proposons d'apporter vos biens directement sur le terrain afin d'éviter des situations fâcheuses.

4. AUTORISATION PHOTO ET VIDÉO

Les membres de l'équipe acceptent d'être photographiés et filmés par Sports Ligues Québec. Ceux-ci acceptent également que ces photos et vidéos soient utilisés à des fins promotionnelles via des médias, par exemple : le site internet de Sports Ligues Québec, réseaux sociaux ou tous matériels publicitaires physiques comme des affiches, banderoles ou autres. Sports Ligues Québec n'aura pas besoin de futures autorisations de leur part pour utiliser tout contenu pris lors de la saison courante. Les membres de l'équipe exonèrent Sports Ligues Québec de toute poursuite en signant ce document.

5. LOCATION DE CHANDAILS

Une location de chandails peut être faite pour la saison au coût de 10\$ taxes incluses/chandail. Si l'équipe désire faire une location de chandails à Sports Ligues Québec, celle-ci doit en avvertir la ligue et signer un contrat de location.



RÈGLEMENTS DE JEU

La première moitié de cette section concerne les règlements de jeu utilisés chez Sports Ligues Québec qui diffèrent intégralement ou en partie des règlements régis par la FIFA.

1. NOMBRE DE JOUEURS SUR LE TERRAIN

Le nombre de joueurs maximal permis sur le terrain par la même équipe est de 11, gardien inclus. Une équipe peut toutefois évoluer à 8 joueurs dans le cas où l'équipe n'est pas en mesure d'aligner 11 joueurs sur le terrain. En 7 contre 7, le minimum est de 5 joueurs.

2. CHANGEMENT PENDANT UN MATCH

Les changements sont illimités. Les changements peuvent être faits sur une touche offensive, un coup de pied de but, un but ou lors d'un changement de l'équipe adverse. Le joueur qui entre sur le terrain doit attendre la sortie complète du joueur qui en sort avant d'embarquer. Le changement doit s'effectuer au centre du terrain. Un joueur qui entre ou sort du terrain en dehors du centre du terrain recevra un carton jaune. Les joueurs peuvent changer pendant les 5 dernières minutes du match.

3. DURÉE D'UN MATCH

La durée d'un match est de 80 minutes en temps continu, séparée en deux demies égales de 40 minutes. La mise au jeu peut se faire par derrière.

4. TROP DE JOUEURS SUR LE TERRAIN

Si une équipe se retrouve avec trop de joueurs sur le terrain, un carton jaune sera décerné au capitaine de l'équipe. Le capitaine de l'équipe est le joueur ayant rencontré l'arbitre avant la rencontre.

5. DIFFÉRENTIEL

Si un match atteint un différentiel de 7 buts, l'équipe en recul peut décider de continuer la partie, de l'arrêter ou encore, avec acceptation du capitaine adverse, de jouer amicalement.

A. Continuer la partie

La partie sera jouée en entier. Il n'est pas possible de changer de décision pendant le match.

B. Arrêter la partie

Les équipes quittent le terrain.

C. Continuer amicalement

Avant de continuer amicalement, l'arbitre consultera le capitaine adverse à savoir si son équipe désire jouer amicalement ou si elle préfère simplement quitter le terrain. Dans l'option où l'équipe en avance décide de continuer amicalement, les points ne seront pas comptabilisés, mais les cartons seront comptabilisés comme dans un match normal.



6. TACLES

Un tacle impliquant un contact entre les joueurs est interdit si le joueur en possession du ballon n'est pas en mesure de voir venir son adversaire. Un tacle avec crampons levés sera automatiquement sanctionné. En ligue 35 ans et +, les tacles ne sont pas permis.

7. CARTON JAUNE

Lorsqu'un joueur reçoit un carton jaune, ce dernier doit sortir de jeu et changer pour un joueur de son équipe. Il pourra retourner sur le terrain cinq minutes plus tard.

8. SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Les matchs de séries éliminatoires sont composés de deux demies de 35 minutes. Si le temps réglementaire ne fait pas de gagnant, les équipes joueront une prolongation de 15 minutes séparée en deux demies de 7min30sec. Si après 15 minutes, l'égalité persiste, les équipes se dirigeront vers des tirs de barrage à 5 joueurs. En mixte, au moins une femme doit tirer. Si l'égalité persiste après 5 tireurs, les équipes peuvent choisir de réutiliser ou non les joueurs ayant déjà tiré. Un joueur ne peut tirer 2 fois dans le même bloc de 5 tireurs. En mixte, une femme doit tirer dans chaque bloc de 5 tireurs. Les joueurs doivent être sur le jeu pour avoir la possibilité de tirer lors de la séance de tirs de barrage. Tous les joueurs doivent avoir une carte d'identité avec eux et la présenter aux arbitres afin de s'identifier avant le match.

9. MIXTE

En formule mixte, l'équipe doit avoir au moins trois femmes sur le terrain en tout temps, excluant la gardienne. Si une équipe n'a aucune femme dans son alignement lors d'un match, elle ne peut disputer celui-ci. Si l'équipe a seulement une femme dans son alignement, elle devra jouer à 9 joueurs, gardien inclus. Si l'équipe a deux femmes dans son alignement, elle devra jouer à 10 joueurs, gardien inclus. Si une équipe a une seule joueuse sur le terrain et que celle-ci se blesse, l'équipe pourra continuer le match avec un joueur de moins sur le jeu.

10. 7vs7

En formule 7vs7, il n'y a pas d'hors-jeu. Les autres règlements sont les mêmes que ceux décrits dans ce contrat.

La deuxième moitié de cette section se veut être un rappel des règlements souvent mal compris par les joueurs. Tous les autres règlements de jeu non-inscrits dans ce document sont identiques à ceux régis par la FIFA.



11. COUP D'ENVOIE ET REPRISES DE JEU

Au début du match, au retour de la mi-temps et après tous les buts, il y a une mise au jeu au centre. Une remise directe par derrière est acceptée.

12. REMISES EN JEU

Sur un ballon arrêté (coup franc, corner et coup de pied de but), le joueur adverse doit se tenir à au moins 9,15 mètres du ballon. Le règlement reste le même, même si un joueur de l'équipe offensive se rapproche de son coéquipier qui fait le corner.

13. TIR DE PÉNALITÉ

La distance d'un tir de pénalité est de 11 mètres.

14. COUP FRANC INDIRECT DANS LA ZONE DU GARDIEN

Un coup franc indirect dans la zone du gardien pour l'équipe en défensive s'effectue à l'extérieur de la surface de but (petite zone du gardien).

15. HORS-JEU

Un joueur est en position hors-jeu si au moment où la passe de son coéquipier est faite, il est plus près de la ligne de but adverse que l'avant-dernier adversaire. Un joueur ne peut être en position hors-jeu dans sa propre moitié de terrain, sur un coup de pied de but, sur une entrée de touche ou sur un corner.

Le joueur en position de hors-jeu qui commet l'une des infractions suivantes sera sanctionné : Intervention dans le jeu, interférer avec un adversaire ou tirer avantage de sa position.

Retour d'hors-jeu : Si un joueur est hors-jeu au moment où le ballon lui est envoyé, celui-ci sera toujours considéré comme hors-jeu, même au moment de recevoir le ballon, celui-ci ne se retrouve plus en position hors-jeu.

Déviations : Si un joueur en position hors-jeu reçoit un ballon qui a été dévié intentionnellement par un joueur adverse, celui-ci ne sera pas sanctionné. Ceci étant dit, si le joueur en position hors-jeu influence le défenseur à dévier le ballon, le joueur fautif sera sanctionné.

16. MAIN

Si le ballon touche la main ou le bras d'un joueur, deux circonstances peuvent faire en sorte que le joueur soit sanctionné :

1. Si le joueur touche le ballon de la main de façon délibérée
2. Si le positionnement des bras du joueur n'est pas naturel. (les bras ne sont pas collés sur le long du corps) Exception : Le joueur dont le bras touche le ballon se trouve dans l'environnement immédiat du joueur qui exécute le tir ou du joueur qui dévie le ballon sur sa main.



RÈGLEMENTS LIÉS AU FONCTIONNEMENT

1. FORMATION OFFICIELLE D'ÉQUIPE

Voici le nombre maximal de joueurs permis, inscrits à la formation officielle d'une équipe :
Formule 11x11 : 23 joueurs. Formule 7x7 : 16 joueuses. En ligue 35 ans et +, 2 joueurs par équipes peuvent être âgés entre 30 et 34 ans. L'âge des joueurs est comptabilisé au 1^{er} mai de l'année en cours.

2. MODIFICATION DE LA LISTE DE JOUEURS

L'équipe peut ajouter des joueurs à sa formation officielle au courant de l'année. Ceux-ci doivent toutefois s'équiper d'un chandail d'équipe avec un numéro différent de ce que les autres joueurs possèdent déjà, ainsi que signer le contrat d'équipe 24h avant la date prévue du prochain match. Si un joueur vient en remplacer un autre, il est permis que le nouveau joueur devienne propriétaire du chandail de l'ancien joueur. La liste des joueurs est finale au moment où il reste 3 matchs à la saison. Pour faire jouer deux gardiens de la même équipe dans un même match, l'un deux doit posséder un chandail d'équipe.

3. REMPLAÇANTS

En cas de manque de joueurs, l'équipe pourra aligner un maximum de trois joueurs non-inscrits à la formation, nommé joueur remplaçant. Ces joueurs ne peuvent faire partie d'une équipe de la même division. Dans le cas où même avec 3 remplaçant, l'équipe ne peut aligner 12 joueurs lors du match, il sera toléré d'avoir plus de 3 remplaçants pour le match (formule 11vs11). Dans ce cas, le nombre total de joueurs présents à ce match ne peut pas excéder 12, gardien inclus. Un remplaçant ne peut pas porter un chandail d'équipe. Si une équipe habille un joueur remplaçant, elle s'expose à une pénalité de 10 points au classement. Si l'équipe n'a pas 10 points au classement au moment de l'infraction, la pénalité s'appliquera sur les futurs points de l'équipe. Voici des exemples de l'application de cette règle.

Formule 11x11						
Nombre de joueurs sur la formation officielle présents	7	8	9	10	11	12
Nombre de remplaçants tolérés	5	4	3	3	3	3
Nombre total de joueurs tolérés au match	12	12	12	13	14	15
Formule 7x7						
Nombre de joueurs sur la formation officielle présents	3	4	5	6	7	8
Nombre de remplaçants tolérés	5	4	3	3	3	3
Nombre total de joueurs tolérés au match	8	8	8	9	10	11

Avant le match, tous les remplaçants doivent se présenter en début auprès des arbitres avec une carte d'identité avec photo. Les seules cartes acceptées sont la carte d'assurance maladie ou le permis de conduire.



Pour jouer le match en tant que joueur sur la formation officielle de l'équipe, un joueur y étant inscrit qui a oublié son chandail doit avoir une carte d'identité, à même titre qu'un remplaçant. Le joueur ayant oublié son chandail sera compté comme un joueur inscrit.

Séries : Les remplaçants à avoir participé à au moins 3 matchs de saison seront éligibles à participer aux séries éliminatoires. Le maximum toléré par match est de 3.

4. RETARDS

Sans le nombre minimal de joueurs sur le terrain pour une équipe, le match ne peut débuter. À l'heure prévue du début de match (ou au moment où une première équipe aura au moins 8 joueurs sur le terrain), l'arbitre activera un chronomètre. Si l'équipe adverse arrive avant la fin de ces 5 minutes, le temps perdu ne sera pas repris. Si l'équipe arrive après 5 minutes, le match est perdu par forfait.

5. DÉCLARATION D'UN MATCH PAR FORFAIT

Si même avec des remplaçants, l'équipe n'est pas en mesure d'aligner le nombre de joueurs minimum sur le terrain, elle doit aviser la ligue au moins 24h à l'avance pour que celle-ci puisse avertir l'équipe adverse. Si l'équipe n'avertit pas la ligue, ou moins de 24h à l'avance, non seulement l'équipe perdra le match par forfait, mais elle se verra infligée une pénalité supplémentaire de 3 points au classement. Si l'équipe n'a pas 3 points au classement au moment de l'infraction, la pénalité s'appliquera sur les futurs points de l'équipe. Une équipe qui doit déclarer forfait pour manque de joueurs présents au terrain perd également trois points au classement. Si une équipe déclare forfait pour un match alors que celui-ci aurait dû être reporté pour une raison incontrôlable, le match ne sera pas annulé et sera reporté.

6. PARTIES REPORTÉES

Advenant une annulation de match en dehors du contrôle des deux équipes, la ligue fera tout en son possible pour reporter la partie annulée, mais ne s'engage pas à faire le remboursement en cas où les équipes ne soient pas disponibles pour reprendre le match selon la disponibilité des terrains. Le match doit être repris avant la fin de la saison. La ligue ne repoussera pas de matchs de séries pour permettre de jouer des matchs reportés. Aucune raison n'est considérée comme valable pour que les équipes décident elles-mêmes de reporter un match, sans l'accord de la ligue.

Éclairs : Puisqu'ils sont toujours temporaires, jamais un match n'a été annulé à cause des éclairs. Les équipes sont invitées à se rendre au terrain et si des éclairs sont présents, à attendre au plus 15 minutes, le temps que ceux-ci se distancent du terrain.

7. PROTÊT

Si une équipe désire faire un protêt sur le match (joueur illégal ou autre tricherie), celle-ci doit en faire mention à la ligue au plus tard à 12h00, le lendemain du match. Un protêt ne sera pas entendu, si mentionné après cette échéance.



8. INTÉRUPTION D'UN MATCH

Si un match est interrompu pour toute raison incontrôlable, ce dernier sera remis à une date ultérieure. Le match reprendra à la minute où il aura été arrêté avec le score du match. Dans le cas où les équipes ne seraient pas en mesure de reprendre le match, le match sera comptabilisé comme match annulé. La ligue fera tout en son possible pour reporter la partie annulée, mais ne s'engage pas à faire le remboursement en cas où les équipes ne soient pas disponibles pour reprendre le match selon la disponibilité des terrains. Le match doit être repris avant la fin de la saison. La ligue ne repoussera pas de matchs de séries pour permettre de terminer le match interrompu.

Si un match complété à plus de 60% est interrompu, il ne sera pas repris et le score au moment de l'arrêt du match sera le score final.

9. PERTE PAR FORFAIT/DÉFAUT

Dans le cas d'une défaite par forfait, l'équipe fautive perd la partie 0-3

- a) Expulsion d'un joueur qui mène le total de joueurs en deçà du nombre minimal de joueurs sur le terrain.
- b) Joueur illégal

10. SANCTIONS

Carton jaune :

Si un joueur reçoit 3 cartons jaunes à l'intérieur de ses 10 derniers matchs disputés, ce dernier recevra une suspension d'un match. Les cartons sont effacés lors des séries éliminatoires. Ceci dit, si le joueur devait recevoir un match de suspension à la suite de son dernier match de saison, ce match serait purgé lors du premier match de série de l'équipe.

Carton rouge :

Lorsqu'une expulsion de partie a lieu (carton rouge ou deux cartons jaunes au même joueur), la ligue se réserve le droit de donner une sanction allant jusqu'à l'expulsion à vie du joueur de la ligue. La peine minimale est d'un match. Lors d'une peine de plus d'un match, un rapport sera remis à l'équipe fautive. Voici la liste de peines minimales pour des gestes méritant une expulsion.

1. Ne pas quitter le terrain suite à une expulsion : 1 match supplémentaire
2. Geste antisportif : 2 matchs supplémentaires
3. Menaces envers un joueur ou un arbitre : 3 matchs supplémentaires
4. Agression d'un joueur ou d'un arbitre : 5 matchs supplémentaires

Remplaçants :

Les remplaçants accumulent les cartons jaunes de la même façon que les joueurs officiels. Ceci dit, tous les cartons jaunes des remplaçants sont cumulés sous l'équivalent d'un seul joueur. Exemple : Match 1 : L'équipe invite un remplaçant qui se voit décerner un carton jaune. Match 2 : L'équipe invite deux remplaçants qui se voient décerner un carton jaune chacun. Au match 3, l'équipe n'aura droit à AUCUN remplaçant, ceux-ci purgeant leur match de suspension. Pour un carton rouge, les remplaçants seront également suspendus pendant un match.



Remboursement :

Un joueur suspendu ne se verra pas remboursé.

11. PERTE DE FRANCHISE

- a) Trois matchs perdus par forfait
- b) Flagrant manque d'esprit sportif

L'équipe qui perd sa franchise n'est pas remboursée

12. JOUEURS BLESSÉS

Sports Ligues Québec n'est responsable d'aucune blessure se produisant sur ses terrains. En signant ce contrat, le joueur reconnaît que Sports Ligues Québec régleme ses ligues de façon à ce que celles-ci soient sécuritaires pour ses joueurs et donc, s'engage à ne pas tenir Sports Ligues Québec responsable de blessures encourues dans le cadre de ces activités. Si un joueur se blesse et que le nombre de joueurs devient inférieur au nombre toléré, la partie continue.

Aucun remboursement pour un joueur blessé.

13. SÉCURITÉ

1. Tout équipement dur que le joueur possède doit être recouvert de façon à ne pas être dangereux pour ses adversaires. Par exemple, une protection pour le genou doit être recouverte de tissu. Autre exemple : Une attelle de plastique pour le bras doit être recouvert d'un tissu.
2. Les bijoux sont interdits pendant un match. Si un joueur possède des piercings qu'il ne peut pas enlever, il doit les recouvrir avec du papier collant. L'objectif étant naturellement de protéger les joueurs adverses d'éventuelles blessures.
3. Si un joueur possède des *stretches* et décide de ne pas les recouvrir, il est conscient qu'il prend un risque de blessure envers lui-même et s'engage à ne pas accuser ou poursuivre la ligue pour d'éventuelles blessures.
4. Un joueur qui porte des lunettes en verre est conscient qu'il prend un risque de blessure envers lui-même et s'engage à ne pas accuser ou poursuivre la ligue pour d'éventuelles blessures.
5. Pour jouer, un joueur doit absolument porter des protège-tibias et des souliers fermés.

14. SPECTATEURS

Si le terrain possède des estrades, les spectateurs sont interdits sur les lignes de touche. Ils doivent visionner le match à partir des estrades. Si l'arbitre identifie un danger, il peut demander aux enfants de s'éloigner des lignes de touche.

15. SUBSTANCES ILLICITES

Interdiction d'avoir avec soi de l'alcool près des terrains. Une consommation avant ou pendant le match amènera une expulsion directe de l'équipe de la ligue. Aucun remboursement.



16. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

L'égalité au classement final est rompue selon les critères suivants

1. Nombre de victoires le plus élevé
2. Différentiel le plus élevé
3. Nombre de buts inscrits le plus élevé
4. Résultat des rencontres impliquant les équipes à égalité (victoires)
5. Résultat des rencontres impliquant les équipes à égalité (différentiel)

17. BOURSES

Le montant des bourses est communiqué par Sports Ligues Québec dans la section d'inscription sur son site internet. Les bourses sont remises aux champions des séries éliminatoires.

