

# RÈGLEMENTS DE LA LIGUE

M.R.C. Drummond



Révisés et Adoptés par le Conseil d'Administration le 6 mai 2009

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1.0 DÉCLARATION</b> .....	1
<b>2.0 ADMISSIBILITÉ</b> .....	1
2.1 Conditions .....	1
2.2 Répondant à la Ligue .....	2
2.3 Frais d'inscription et date limite .....	2
2.4 Éligibilité des équipes .....	2
<b>3.0 QUALIFICATION DES JOUEURS</b> .....	3
3.1. Éligibilité des joueurs.....	3
3.2 En cas d'inéligibilité de joueurs.....	3
3.3 Contrôle des joueurs .....	4
3.4 Surclassement des joueurs .....	4
<b>4.0 RESPONSABLE D'ÉQUIPE</b> .....	5
4.1 Responsabilités .....	5
4.2 Qualification de l'entraîneur-chef.....	5
4.3 Surveillance des responsables.....	5
4.4 Présence de l'entraîneur sur le terrain.....	5
<b>5.0 ORGANISATION GÉNÉRALE</b> .....	5
5.1 Calendrier.....	5
5.2 Changement au calendrier.....	6
5.3 Retard.....	6
5.4 Nombre minimum de joueurs .....	7
5.5 Nombre maximum de joueurs .....	7
5.6 Classification des équipes .....	9
5.7 Durée des parties.....	9
5.8 Partie non terminée .....	9
5.9 Recommandations du nombre d'arbitres sur le terrain.....	8
5.10 Absences des arbitres.....	8
5.11 Feuille de partie .....	8
5.12 Statistiques.....	8
5.13 Remplacement - touche offensive.....	9
<b>6.0 DISCIPLINE</b> .....	9
6.1 Conduite des joueurs et des entraîneurs.....	9
6.2 Joueur blessé .....	9
6.3 Expulsion .....	9
6.4 Infractions répétitives.....	9
6.5 Retrait volontaire d'une équipe avant la fin de la partie .....	9
6.6 Protêt .....	10
6.7. Sanctions.....	10
<b>7.0 TABLEAU DES INFRACTIONS ET SANCTIONS</b> .....	11



# RÈGLEMENTS DE LA LIGUE DE SOCCER M.R.C. Drummond

## **1.0 DÉCLARATION**

Les présents règlements concernent les différentes activités de la Ligue M.R.C. Drummond et sont rédigés dans le but de faciliter la participation récréative et sécuritaire des joueurs.

Les règlements de la F.I.F.A. (Fédération internationale de football association), de la F.Q.S.F. (Fédération québécoise de soccer-football), de l'A.R.S.C.Q. (Association régionale de soccer du Centre du Québec), s'appliquent intégralement à moins de dispositions spécifiques des présents règlements.

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin.

## **2.0 ADMISSIBILITÉ**

### **2.1 Conditions**

De façon à faire les cédules de la saison le plus tôt possible, chaque Club doit faire connaître à la Ligue M.R.C. Drummond les catégories et le nombre des équipes qui participeront à la saison, au plus tard le 30 avril de l'année en cours.

Posséder le nombre adéquat de terrains de soccer, aménagés et praticables, ou fournir une copie du protocole d'entente permettant l'utilisation de terrains de soccer appartenant à un autre organisme. Les terrains devront être disponibles du début à la fin de la saison.

## 2.2 Répondant à la Ligue

Identifier un responsable par club qui sera mandaté par celui-ci afin qu'il en soit le répondant officiel à la M.R.C. Drummond. Le répondant fera le lien et diffusera l'information entre la Ligue et les équipes de son club.

Toute correspondance de la Ligue sera adressée à chacun des répondants mandatés par les Clubs.

## 2.3 Frais d'inscription et date limite

Pour être reconnue à la Ligue, une organisation devra respecter certaines règles à l'inscription lorsqu'elle enregistre une équipe.

**Tous les clubs devront déposer le bordereau d'inscription de chacune de ses équipes et la totalité des frais de fonctionnement avant le 30 avril de l'année en cours.**

1. **Équipe Soccer à 7 = 110\$ par équipe**, ce montant inclus le festival de fin de saison et les médailles de participation;

Note : Arbitrage, festival et finale des séries sont inclus dans l'inscription.

## 2.4 Éligibilité des équipes

**Soccer à 7** : Enregistrement d'un minimum de huit (8) joueurs par équipe et un maximum de treize (15) joueurs;

- Les listes des joueurs par équipe doivent comporter les renseignements suivants : (# Passeports, dates de naissance, adresses et téléphones) et sont déposées à la Ligue avant le début du calendrier soit le 31 mai de l'année en cours et sont révisées par la suite, s'il y a ajout de joueurs. Après cette date, cette liste et chaque modification de joueurs doit être transmise immédiatement à la Ligue.

**Les listes officielles des équipes doivent parvenir à la Ligue au plus tard le 28 juin de l'année en cours.**

- Liste des administrateurs du Club (adresse, téléphone, fax, courrier électronique) au plus tard le 30 avril de l'année en cours.

## 3.0 QUALIFICATION DES JOUEURS

### 3.1. Éligibilité des joueurs

Sont éligibles à jouer dans la Ligue les joueurs qui:

- a) ont l'âge requis par catégorie selon les règlements de la F.Q.S.F.;
- b) ont obtenu leur libération du Club pour lequel il s'est déjà inscrit cette année;
- c) **déménagement** : Si un joueur déménage, son club doit lui donner sa libération;
- d) ont obtenu leur passeport conformément aux règlements de la ligue et ce, pour la première partie;
- e) ont signé le passeport de joueur de la F.Q.S.F.;
- f) le nom du joueur doit apparaître sur la liste d'équipe. Une copie de la liste révisée devra être déposée à la Ligue M.R.C. Drummond;
- g) un joueur devra avoir participé à un minimum de quatre parties dans la Ligue et sa catégorie pour jouer dans les joutes de fin de saison. (Éliminatoires et finales).

### 3.2 Cas d'inéligibilité de joueurs

- a) si une équipe a aligné un joueur qui a été enregistré sous de fausses représentations.
- b) un joueur enregistré avec une équipe ne peut pas s'enregistrer avec une autre équipe durant la même année sans avoir obtenu sa libération ou son transfert;
- c) les joueurs qui composent une équipe sont ceux dont les noms apparaissent sur la liste déposée à la ligue;
- d) le nom d'un joueur ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe de la ligue.

### 3.3 Contrôle des joueurs

Tout joueur participant à une partie devra être muni d'un passeport de la F.Q.S.F. Ce passeport devra être remis à l'arbitre avant chaque partie.

L'entraîneur chef, le gérant ou le capitaine de l'équipe adverse peut demander de vérifier les passeports de l'équipe concurrente et ce, en présence de l'arbitre.

### 3.4 Sur classement des joueurs

- a) Les joueurs qui composent une équipe sont ceux dont les noms apparaissent sur les feuilles de parties.
- b) Seuls les sur classements de joueurs sont autorisés pour combler un déficit de joueurs dans une équipe si celle-ci ne réussit pas à aligner 11 joueurs réguliers pour le soccer à 7 (selon les listes officielles déposées à la Ligue).

c) **Le sur classement est permis pour seulement deux (2) classes ou une (1) catégorie supérieure.**

Un club ou un regroupement de soccer qui désire opérer un double sur classement d'un joueur doivent ajouter aux documents exigés une attestation médicale à l'effet qu'il n'encourt au joueur aucun danger supplémentaire pour sa santé.

- d) Aux fins d'interprétation, une équipe peut utiliser comme **joueur « réserve »** des joueurs de ses équipes œuvrant au sein de la Ligue ou de son réseau local.
- e) Aucun joueur enregistré avec une équipe de la Ligue n'est autorisé à jouer pour une équipe participant aux activités d'une équipe non-reconnue par la F.Q.S.F.

## 4.0 RESPONSABLE D'ÉQUIPE

### 4.1 Responsabilités

Toute équipe est sous la responsabilité d'un entraîneur-chef qui, dans la mesure du possible, est aidé d'un assistant-entraîneur et d'un gérant.

Toutes ces personnes doivent détenir un passeport valide pour l'année en cours, et cela dès la première partie, pour avoir le privilège de diriger l'équipe (être au banc des joueurs durant la partie).

### 4.2 Qualification de l'entraîneur-chef

L'entraîneur d'une équipe doit dans la mesure du possible, détenir une certification minimale adaptée à la catégorie d'âge entraînée. Être âgée d'au moins 16 ans sinon être avec un responsable d'équipe et détenir un passeport valide pour l'année en cours.

### 4.3 Surveillance des responsables

Compte-tenu de la grande influence des responsables d'équipe sur leurs joueurs, ces responsables peuvent faire l'objet d'une évaluation par la ligue à l'occasion des parties tenues par les équipes. Les arbitres officiant les parties seront tenus alors d'acheminer leurs observations à la ligue.

### 4.4 Présence des entraîneurs sur le terrain

La présence des entraîneurs sur le terrain durant les matchs est autorisée seulement pour le U-7 et U-8 et ce jusqu'au tournoi régional.

**Note :** Aucune présence de l'entraîneur n'est tolérée dans la zone de but et au centre du terrain à défaut d'un avertissement de l'arbitre et s'il y a récurrence l'entraîneur est expulsé du terrain et doit rester au banc des joueurs.

## 5 ORGANISATION GÉNÉRALE

### 5.1 Calendrier

Le calendrier des parties sera établi au plus tard, deux semaines avant le début de la saison de l'année en cours.

#### **Les parties de la Ligue seront jouées :**

- U7-8F : Lundi et mercredi
- U7M : Mardi et jeudi
- U8M : Lundi et mercredi
- U9F : Mardi et jeudi
- U9M : Mardi et jeudi
- U10F : Mardi et jeudi
- U10M : Lundi et mercredi

a) En aucun temps, une partie ne peut être mise à l'horaire après 21h00. Du lundi au vendredi, les parties ne peuvent commencer avant 18h30, sauf lors d'un congé civique ou scolaire. De plus, le calendrier doit respecter les prescriptions du règlement de sécurité.

b) Pour la demande de remise d'une partie à la ligue, après le dépôt du calendrier officiel, il doit y avoir une entente entre les deux équipes et l'on doit en aviser la Ligue immédiatement via le répondant à la ligue.

c) Lors de la demande à la ligue pour un changement de terrain, il doit y avoir une entente entre les deux équipes et l'on doit en aviser la Ligue immédiatement via le répondant à la Ligue.

d) Tout changement de date apporté au calendrier par le bureau de direction de la ligue devra être communiqué par (courriel ou fax) aux équipes concernées par écrit au moins quatre-vingt-seize (96) heures à l'avance.

## **5.2 Changement au calendrier**

Pour une raison exceptionnelle, un changement peut être accepté au calendrier.

En cas de mauvaise condition climatique, une partie peut être remise. Dans ce cas, l'entraîneur receveur doit aviser le responsable de l'autre équipe au moins 1 ½ h avant le début de la partie. Passé ce délai, ce sont les arbitres qui, sur le terrain ont l'autorité pour remettre la partie. Dans tous les cas, le receveur doit céder à nouveau la partie après entente avec l'entraîneur visiteur.

Pour une raison exceptionnel autre que celle précédemment mentionnée, un changement peut être accepté au calendrier des parties. Il doit y avoir entente entre les responsables des deux (2) équipes. Le Club receveur a la responsabilité d'avertir les arbitres des changements survenus et de s'assurer de la disponibilité ultérieure du terrain. S'il n'y a pas d'entente, la partie est simplement annulée et ne sera pas reprise.

## **5.3 Retard**

Si une équipe ne se présente pas à une partie ou n'a pas le nombre minimum requis de joueurs pour commencer un match quinze (15) minutes après l'heure fixée de début de match, l'équipe adverse présente sur le terrain effectuera une pratique ou fera un match amical en échangeant des joueurs avec l'équipe n'ayant pas le minimum requis de joueurs.

Dans le cas d'une partie perdue pour insuffisance de joueurs, l'arbitre ne sera pas tenu d'arbitrer une partie amicale et ce, même si les entraîneurs en font la demande.

#### **5.4 Nombre minimum de joueurs**

Une équipe ayant commencé une partie et ne pouvant plus présenter cinq (5) joueurs pour le soccer à sept (7), devra s'entendre avec l'équipe adverse pour la poursuite de la partie.

#### **5.5 Nombre maximum de joueurs**

Lors d'une partie, le nombre maximum de joueurs pouvant participer à la partie ne doit pas dépasser pour chaque équipe quinze (15) pour le soccer à sept (7).

#### **5.6 Classification des équipes**

La classification des équipes est déterminée selon la règle du 60% des joueurs évoluant dans l'équipe. Ex. : Pour la catégorie U-7 et U-8, une équipe ayant 60 % et plus de joueur U-7 peut inscrire son équipe soit dans de U-7 ou dans le U-8. Si moins de 60 % de joueurs U-7, l'équipe doit s'inscrire dans le U-8.

#### **5.7 Durée des parties**

La durée des demies pour les catégories:

U-7 U-8	20 minutes X 2
U-9 U-10	25 minutes X 2

#### **5.8 Partie non terminée**

Si une partie est arrêtée durant la 1<sup>ère</sup> demie et ne peut se continuer ensuite, la partie ne sera pas reprise.

Une équipe ayant débuté la 1<sup>ère</sup> demi et ne peut plus aligner plus pour le 5 joueurs pour le soccer à 7 sur le terrain,

Si une partie est arrêtée par un arbitre durant la 2<sup>ième</sup> demie et ne peut être complétée pour quelques raisons que ce soit, la partie sera comptabilisée comme ayant été jouée avec le pointage présent au moment de l'arrêt de la partie.

Si une partie arrêtée à la mi-temps ne peut être reprise pour la 2<sup>ième</sup> demie, cette partie sera considérée comme ayant été jouée au complet et sera comptabilisée avec le pointage présent au moment de l'arrêt de la partie.

## **5.9 Recommandations du nombre d'arbitres sur le terrain**

- Pour la catégorie soccer à 7, un arbitre en chef sur le terrain.

## **5.10 Absences des arbitres**

Si aucun officiel ne se présente, les deux (2) équipes ne pourront refuser de jouer si sur le terrain se trouve présent un arbitre officiel qui accepte de diriger la partie. En dernière ressource, chaque entraîneur ou dirigeant enregistré officiera à une demie de la partie. L'équipe receveuse arbitre la première moitié. Chaque équipe devra notifier son accord sur la feuille de partie.

Si les deux (2) équipes ne s'entendent pas, la partie sera remise à une date ultérieure.

## **5.11 Feuille de partie**

Les entraîneurs-chefs de chaque équipe reçoivent au début de la saison, une quantité suffisante de feuilles de partie.

L'entraîneur doit indiquer sur la feuille de parties, les joueurs surclassés (mention R = réserve) ou joueurs suspendus (mention S).

Au moins quinze (15) minutes avant la partie, l'arbitre reçoit la feuille de partie complétée et il vérifie les informations générales. Il procède ensuite à la vérification des passeports et note par un crochet les joueurs présents dont il a vérifié le passeport. Il s'assure que le nombre maximum de joueurs participants est respecté. " Référence art. 5.5."

Un joueur qui arrive après le début de la partie est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de partie et doit se prêter à la vérification de son passeport avant le début de la seconde demie.

A la fin de la partie, le nom des joueurs absents est définitivement rayé par l'arbitre. Ce dernier complète la feuille de partie en inscrivant le résultat de la partie, les compteurs de la partie, les protêts, s'il y a lieu, et s'assure de la signature des entraîneurs-chefs et des officiels ainsi que du numéro de passeport de ceux-ci. La copie de la feuille de partie est remise immédiatement à chaque entraîneur-chef.

L'arbitre doit décrire sur les feuilles de partie, la nature de toute infraction commise par les joueurs de même qu'y signaler l'expulsion ou le comportement anti-sportif de tout entraîneur, assistant-entraîneur ou gérant.

## **5.12 Statistiques**

Il n'y a pas de statistique dans la ligue MRC soccer à 7

### 5.13 Remplacement – Touche offensive

Pour toutes les catégories, aucun remplacement de joueur ne sera permis par l'arbitre dans les deux dernières minutes de chaque demie.

## 6 DISCIPLINE

### 6.1 Conduite des joueurs et des entraîneurs

En tout temps, avant, durant et après une partie, les joueurs et les entraîneurs doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Pendant une partie, les joueurs remplaçants doivent se maintenir assis sur le banc des joueurs, les entraîneurs et les responsables limités à un maximum de trois (3), assis ou debout, derrière le banc.

Chaque équipe doit obligatoirement avoir une de ces trois personnes, au banc, en tout temps durant la partie.

### 6.2 Joueur blessé

L'organisation qui reçoit a la responsabilité de faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou un hôpital. ***Tout incident doit être inscrit sur la feuille de partie.***

### 6.3 Expulsion

Un joueur ou un responsable d'équipe qui reçoit un carton rouge est automatiquement expulsé pour la partie en cours et la partie suivante. Il doit immédiatement quitter le site de la compétition.

L'arbitre doit remplir la section "observation de l'arbitre" sur la feuille de partie.

### 6.4 Infractions répétitives

Le statisticien a la responsabilité de compiler les infractions des joueurs ou responsables d'équipes, puis de communiquer au Président du Club concerné toutes sanctions applicables telles que définies au "**TABLEAU DES INFRACTIONS OU SANCTIONS**". La sanction est applicable dès sa communication au Président.

### 6.5 Retrait volontaire d'une équipe avant la fin de la partie

Une équipe ne peut sous aucun motif et en aucune circonstance se retirer de l'aire de jeu et ainsi entraver le bon déroulement de la partie.

## **6.6 Protêt**

Seul un responsable (entraîneur-chef ou gérant) peut déposer un protêt. Les protêts admissibles sont ceux qui concernent le respect des présents règlements ainsi que l'ignorance par un arbitre d'un règlement du jeu (faute technique) ayant désavantagé une équipe de façon importante. Un protêt à l'encontre du seul jugement de l'arbitre est irrecevable.

Le protêt peut être déposé au plus tard vingt-quatre (24) heures après la fin de la partie au cours de laquelle est survenu l'événement qui en fait l'objet; le cachet de la poste fait foi du respect du délai, les congés et jours fériés étant exclus.

Le protêt est déposé par une mention sur la feuille de partie, signée par le responsable et l'arbitre. Il peut aussi être déposé: par lettre adressée au directeur du comité de discipline, mise à la poste ou remise en main propre au destinataire dans le délai prévu.

Le protêt est acheminé au Président de la Ligue de Soccer Centre-du-Québec qui rend une décision par écrit dans les quinze (15) jours qui suivent la réception du protêt.

## **6.7. Sanctions**

Toute infraction à l'une ou l'autre des dispositions des présents règlements est passible d'une sanction. Les sanctions sont fixées par le Comité de Discipline de la Ligue M.R.C. Drummond.

## 7.0 TABLEAU DES INFRACTIONS ET SANCTIONS

À l'intérieur du calendrier normal annuel des parties de toutes les catégories qui sont sanctionnées par la Ligue, en y incluant les parties de séries éliminatoires et de séries finales, un joueur, un entraîneur, un assistant-entraîneur, un gérant ou un parent assistant comme responsable qui cumule:

- 3 cartons jaunes ou 1 carton rouge: 1 partie suspendue
- 5 cartons jaunes : 2 parties suspendues
- 6 cartons jaunes ou 2 cartons rouges : 3 parties suspendues
- 7 cartons jaunes : 4 parties suspendues
- 3 cartons rouges : 5 parties suspendues

La sanction devra être exécutée dans la ou les parties consécutives suivant l'infraction ou l'avis émis par le statisticien.