

Règlements Été 2016

Ligue SQC-Ninkasi



Ligue de Soccer Québec-Centre Ninkasi (Été- mixte et masculin)

Application

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue SQC Ninkasi masculine et mixte. Il couvre l'ensemble de la saison, incluant les éliminatoires, à moins d'une disposition spécifique à l'effet contraire.

Interprétation

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

District judiciaire

Le district judiciaire de la ligue est celui de Québec.

Compatibilité avec les règlements régionaux, nationaux et internationaux

Les règlements de la FIFA, de l'Association canadienne de soccer (ACS), de la Fédération et de l'ARSQ s'appliquent intégralement, à moins de dispositions contraires spécifiées au présent document.

Non-respect des règlements

L'ignorance des règlements ne pourra en aucun cas justifier le non-respect de ces derniers.

Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par le comité responsable de la compétition qui se référera aux règlements de la Fédération, de l'Association canadienne de soccer et de la FIFA.

Loi du jeu FIFA

http://fr.fifa.com/mm/Document/FootballDevelopment/Refereeing/02/36/01/11/LawsofthegamewebFR_French.pdf

1. Terrain de jeu

- La ligue SQC-Ninkasi utilisera les terrains mis à sa disposition par la Ville de Québec. Même si ces derniers ne respectent pas les spécifications de la loi 1 de la FIFA.
- L'arbitre ou le propriétaire du terrain ou son mandataire (Directeur général, responsable de la ligue, l'arbitre de la partie) dûment identifié auprès de l'Association sont les seuls qualifiés à déclarer un terrain impraticable ou à en interdire l'accès. Le responsable de ligue devra en être avisé le plus rapidement possible et il agira pour fixer à nouveau une date et le lieu de la reprise du match.

2. Ballon

Le ballon de match est le ballon 5 et répond aux spécifications de la FIFA. C'est la responsabilité des équipes d'apporter les ballons de match sur le terrain. Ils ont été remis aux équipes en début de saison. Si l'équipe perd le ballon, elle se doit fournir un ballon similaire approuvé FIFA. L'arbitre a le droit de choisir un autre ballon si ce dernier considère qu'il respecte les lois du jeu.

3. Nombre de joueurs

- Les équipes ne peuvent qu'utiliser des joueurs qui ont dûment rempli la fiche d'inscription de SQC (48 heures ouvrables avant la partie). Si un joueur joue sans être inscrit, une sanction sera appliquée au joueur en question et au responsable d'équipe (voir sanction). Les formulaires électroniques sont acceptés s'il a été signé à la main.

- Nombre de joueurs sur le terrain (**mixte**) : 10 dont trois filles + 1 gardien de but. Une fille comme gardien de but ne compte pas comme fille minimum sur le jeu exigée par la ligue. Si une équipe n'a pas de fille, elle perd le match par forfait. La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunit moins de 7 joueurs sur le terrain (gardien de but compris) suite à exclusion ou blessures.
- Pour la ligue masculine, voir FIFA.
- Nombre de joueurs pour débiter la partie : 6 + 1 incluant un gardien de but
- Tous les joueurs assis sur le banc doivent être en uniforme et en mesure de jouer. Si les joueurs sont blessés, le capitaine doit l'indiquer cela sur la feuille de match.
- Remplacements (changements) de joueurs se font après l'autorisation de l'arbitre selon les situations : un but marqué, coup de pied de but, blessure (joueur blessé uniquement) et, une rentrée de touche offensive (l'équipe qui demande le changement a une rentrer de touche en sa faveur). Lorsqu'elle se prévoit de ce droit, l'autre équipe peut également procéder à des changements lors de la même touche.
- Un joueur doit avoir joué un minimum de 4 parties pour participer aux séries de la fin de saison. **AUCUN AJOUT POSSIBLE** dès le début des séries.

Joueur retardataire

Un joueur ne peut pas prendre part au match à moins d'avoir son nom d'inscrit sur la feuille de match avant le début du match. Un joueur qui arrive après le début du match est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et doit se prêter à la vérification de sa carte d'affiliation et de son équipement.

4. Équipement des joueurs

- Toutes les équipes doivent avoir un ensemble de gilets identiques avec **numéros**. Si cette règle n'est pas respectée, l'équipe doit obligatoirement porter des dossards. Dans l'éventualité où les deux équipes auraient les mêmes couleurs, l'équipe receveuse doit porter des dossards.
- Seules les chaussures appropriées à la surface de jeu peuvent être employées (pas de crampons métalliques).
- Le gardien de but doit porter des couleurs **distinctes** de celles des équipes. Il a droit de porter un survêtement (culotte) long.
- Les protège-tibias sont obligatoires et ils doivent être recouverts complètement par un bas

Aucun bijou ne sera toléré

Prothèse et appareil orthopédique

Une prothèse temporaire ou permanente peut être interdite par l'arbitre si celui-ci la juge dangereuse. Cette dernière se devra d'être recouverte pour être sécuritaire pour le joueur ou son adversaire.

Lunettes et prothèse auditive

Le port de lunettes à lentilles de prescription et le port d'une prothèse auditive sont permis. Les lunettes de sport sont fortement recommandées. Nous suggérons fortement aux joueurs de ne pas porter des lunettes non sportives.

5. Arbitre et arbitre-assistant

Les arbitres sont désignés par l'assignateur de Soccer Québec-Centre. Ils doivent avoir leur grade District pour officier dans les ligues SQC-Ninkasi. Ils se doivent être affilié auprès de FSQ.

Toute équipe a la responsabilité d'assurer la protection des arbitres et arbitres-assistants présents à un match.

Responsabilité de l'arbitre

Les feuilles de parties et les équipements des joueurs doivent être vérifiés par l'arbitre avant le début de la partie.

Rapport de l'arbitre - expulsion

Lorsqu'il y a expulsion d'un membre lors d'une partie, l'arbitre du match doit soumettre un rapport écrit à la Ligue.

Manquements et irrégularités

L'arbitre fera état sur la feuille de match de tout manquement à la réglementation.

Retour des feuilles de match

La feuille de match doit être reçue au bureau de Soccer Québec-Centre le soir même pour les parties au parc Victoria, pour les autres terrains, la feuille de match doit être remise dans les 48 heures à condition que l'arbitre ait envoyé une copie numérique au responsable de ligue immédiatement après la partie.

6. Durée des rencontres

- La durée de toutes les rencontres sera de :
 - 2 x 40 minutes
 - Arrêt de 3 minutes à la demie.

Veillez prendre note qu'aucun temps pour un réchauffement n'est prévu à l'horaire de location. Les joueurs sont responsables de s'échauffer avant les parties pour éviter les blessures. Les joueurs peuvent s'échauffer sans ballon aux abords du terrain si l'espace le permet sauf réserve des règlements de terrain.

- En cas d'égalité, lors des parties régulières, la partie reste NULLE
- En cas d'égalité, lors des séries et de la finale :
 - 2 x 5 minutes (but en or) et si l'égalité persiste, il y aura une séance de tirs de réparation (5 tirs)
 - Les premiers tirs se font par les joueurs sur le terrain (incluant le gardien de but). Après 5 tirs, si l'égalité persiste, les deux équipes prennent le même nombre de joueurs sur le banc (le nombre de joueurs est déterminé par le plus petit nombre de joueurs des deux équipes) pour participer à la deuxième ronde. S'il y a encore égalité, tous les joueurs de l'équipe peuvent être impliqués.

Absence/retard

Une équipe qui n'a pas sept (7) joueurs pour commencer 10 minutes après l'heure prévue du coup d'envoi perd le match par forfait. Si les deux équipes sont en défaut, le forfait sera infligé aux deux équipes. Le retard dû à un match joué plus tôt la même journée ne soustrait pas les équipes à leur obligation de se présenter à l'heure. Les cas de force majeurs seront étudiés par le comité responsable de la Ligue, dont la décision sera finale et sans appel.

Début des parties

Toutes les parties se doivent de commencer à l'heure prévue. Si la partie débute en retard en raison des équipes, il se peut que l'arbitre n'ajoute pas de temps additionnel ou en ajoutera peut. De plus, en cas de perte de temps excessive avant le début de la partie ou de la seconde mi-temps, l'arbitre se réserve de réduire le temps de la période ou des périodes en avisant les capitaines.

De plus, on s'attend à une collaboration des équipes pour nous aviser lorsque des gens non autorisés sont sur le terrain 30 minutes ou moins avant la partie.

7. Coup d'envoi et reprise de jeu

Adversaires doivent rester au moins à 9.15 mètres et de son côté défensif.
Il est possible de marquer un but directement sur coup d'envoi.

8. Ballon en jeu et hors du jeu

Voir la Loi 9 des lois du jeu de la FIFA.

9. But marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux Lois du jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe ayant marqué le but.

10. Hors-jeu

Voir la Loi 11 des lois du jeu de la FIFA.

11. Fautes et incorrections

Voir la Loi 12 des lois du jeu de la FIFA.

Clarification

- touche délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Les considérations :

- Est-ce que la main va vers le ballon ou le ballon va-t-il vers la main?
- Est-ce que les mains/bras du joueur sont dans une « POSITION NATURELLE » ou non?
- Est-ce que le joueur a tenté d'éviter que le ballon frappe sa main?
- Est-ce que le ballon frappe la main sur une courte ou sur une longue trajectoire?
- Est-ce que le joueur utilise sa main ou son bras volontairement pour toucher ou bloquer le ballon?
- Est-ce que le joueur empêche un adversaire de prendre possession du ballon en le touchant de la main?
- Est-ce que le joueur tente de marquer un but en touchant volontairement le ballon de la main?
- Est-ce que le joueur empêche une opportunité évidente de marquer en touchant volontairement le ballon de la main?

12. Coup franc

Voir la Loi 13 des lois du jeu de la FIFA.

13. Coup de pied de réparation

Exécution au point de réparation fixe, 11m de la ligne de but.

14. Rentrée de touche

La rentrée de touche est une des procédures de reprise du jeu.

Lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de touche au sol ou en l'air, une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse du joueur ayant touché le ballon en dernier.

Il n'est pas possible de marquer un but directement sur une rentrée de touche.

15. Coup de pied de but

Voir loi 16 des lois du jeu de la FIFA.

16. Coup de pied de coin (corner)

Voir loi 17 des lois du jeu de la FIFA.

Exclusifs à notre ligue

I. Calendrier

Le calendrier comprend 16 semaines à raison d'un match semaine.

- Saison régulière : elle s'étale sur 16 matchs
- Séries éliminatoires : C'est un tournoi sous forme d'élimination directe ou toutes les équipes jouent au moins un match.

II. Feuille de match

- La feuille de match doit être remise à l'arbitre ou au responsable de la ligue par le capitaine après avoir signalé les présences de ses joueurs
- En aucun cas le capitaine ne pourra ajouter des joueurs non inscrits sur la feuille de match
- La procédure est de passer par le bureau de l'Association de Soccer de Québec-Centre (ajouter des joueurs officiellement ou des réservistes).

III. Changement de joueurs

Les équipes ont des changements illimités.

Voir la loi 4 de ce document.

IV. Forfait

- Les équipes n'ont que cinq minutes pour se présenter après l'heure prévue pour le match, sinon, forfait avec un différentiel de 7 buts (0-7)
- Si une équipe, suite à une exclusion, se trouve à moins de 7 joueurs, elle sera déclarée forfaitaire avec un différentiel de 7 buts (0-7)
- Si une équipe accumule plus de 3 forfaits durant la saison, elle ne pourra pas participer aux séries éliminatoires.
- Aucun point de Bon Comportement ne peut être attribué à une équipe qui déclare forfait.

V. Match interrompu

Pour être considéré valide, un match doit durer au moins 75 % du temps réglementaire (60 min.).

VI. Écart de 7 buts

S'il y a un écart de 7 buts, le pointage est final. La partie peut être continuée si les deux équipes le désirent. L'arbitre doit accepter d'officier la partie à moins qu'il juge qu'elle est trop violente. De plus, les cartons attribués compteront à la fiche des joueurs et de l'équipe pour les points de Bon Comportement

VII. Points au classement

- Victoire aux points ou par arrêt de match avec BC 4 points

- Victoire 3 points
- Nulle 1 point
- Défaite 0 point
- Défaite par forfait -1 point
- Bon comportement 1 point

***BC** = bonne conduite. Une équipe mérite son point de bonne conduite si elle accumule moins de 3 cartons jaunes au cours du match. Tout carton rouge annule le point de bonne conduite.

Forfait

Lors d’une victoire par forfait l’équipe accule 3 points pour une victoire et 1 point de Bon Comportement si l’équipe répond aux conditions. De plus, une victoire de 7 à 0 sera attribuée à l’équipe gagnante donc de ce fait l’équipe qui déclare forfait aura une défaite de ce pointage à leur fiche. De plus, l’équipe qui déclare forfait ne peut accumuler des points de Bon Comportement.

VIII. Bris d’égalité

Les critères suivants sont appliqués dans l’ordre :

- Le nombre de points récoltés des parties des équipes à égalité
- Le nombre de victoires
- Différence des buts pour et buts contre, des parties entre les équipes à égalité
- Différence des buts contre, sur l’ensemble du calendrier
- Quotient des buts pour et contre, sur l’ensemble du calendrier
- Le plus grand nombre de points de bonne conduite
- Coup de pied de réparation.

IX. Sanction disciplinaire (suspensions)

- Un joueur ayant accumulé 3 cartons jaunes au cours de la saison se voit suspendu pour un match
- Suite à la 1re suspension, le même joueur se verra suspendu à chaque deuxième carton jaune de la saison
- Un joueur qui reçoit un deuxième avertissement dans un même match (2 jaunes = rouge) se voit automatiquement exclu pour le prochain match
- Un joueur qui reçoit une Expulsion (carton rouge) dans un match, se voit suspendu automatiquement pour le match suivant de son équipe sans préjuger des autres sanctions qui pourraient lui être infligées par les instances officielles eu l’égard à la gravité de la faute commise.

Tableau des infractions

10	
----	--

Tout membre qui est sanctionné par un arbitre pour les gestes énumérés ci-dessous est suspendu automatiquement pour le nombre de matchs suivants, en plus de sa suspension automatique prévue aux articles.

Infraction	Nombre de cartons	Suspension
Empêcher volontairement le ballon d'entrer dans le but avec le bras ou la main (le joueur dans sa surface de réparation et en dehors de celle-ci, le gardien de but en dehors de cette même surface	1 ^{er} et les suivants	1 match
Enfreindre avec persistance les lois de jeu ou	1 ^{er}	1 match
anéantir une occasion de but manifeste d'un adversaire ou	2 ^e	2 matchs
faute grossière ou	3 ^e et plus	DCDC
critiquer les décisions de l'arbitre		
Tenir des propos blessants, injurieux ou grossiers à l'endroit d'un joueur, d'un arbitre, d'un spectateur ou d'un responsable de la ligue	1 ^{er}	2 matchs + DCDC
	2 ^e	4 matchs + DCDC
bousculer un joueur ou un spectateur		
menacer un joueur ou un spectateur [verbalement ou par geste, mais sans contact]		
Refus de quitter le terrain immédiatement après l'expulsion		
Frapper, tenter de frapper, cracher sur un joueur ou un spectateur	1 ^{er}	3 matchs minimum
	2 ^e	6 matchs + DCDC
instigateur, troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille		
Menacer un arbitre	1 ^{er}	5 matchs +DCDC
Bousculer un arbitre	1 ^{er}	20 matchs + DCDC
Frapper ou cracher sur un arbitre	1 ^{er}	1 an ferme + DCDC
Violence physique envers un arbitre, un joueur ou un spectateur	1 ^{er}	DCDC

Blesser, causer des lésions corporelles à un arbitre, un joueur ou un spectateur	1 ^{er}	DCDC
----------------------------------------------------------------------------------	-----------------	------

DCDC = Décision du comité de discipline de Club qui est composé du Directeur général, responsable de la ligue et du chef arbitre.

L'infraction devra être indiquée sur la feuille de match par l'arbitre. Le rapport de l'arbitre devra être envoyé au chef arbitre du club et évalué par ce dernier.

Si un joueur vole du matériel de SQC ou commet des actes de vandalisme sur le matériel de SQC ou de la Ville de Québec, l'Association de Soccer de Québec-Centre se réserve le droit de le suspendre pour un minimum de 10 matchs ou de l'exclure de la ligue. Pour ces situations la personne sera rencontrée par le comité de discipline, qui est composé du Directeur général, responsable de ligue ou du chef arbitre.

Application de la suspension automatique

La sanction automatique qui suit un carton rouge direct ou un cumul d'avertissements s'applique d'office par voie administrative, sans audition des parties. Elle n'est susceptible d'aucun recours.

Suspension avec une autre équipe

Un membre suspendu pour un/plusieurs carton [s] reçu [s] avec une équipe doit purger la suspension avec ladite équipe et ne pourra rejouer un match de championnat à l'intérieur d'une même saison, toutes équipes confondues, tant que la suspension n'aura pas été purgée.

Suspension non purgée

Si, après avoir été expulsé d'un match, un membre ne purge pas la suspension automatique d'un match, son équipe perdra par forfait,

Joueurs suspendus : Interdit aux abords du jeu

Tout membre qui est sous le coup d'une suspension ne peut se trouver aux abords de la surface de jeu. Il peut assister au match, mais doit se trouver dans les estrades.

Suspension en fin de championnat

Toute suspension automatiquement encourue en cours de championnat doit être purgée en championnat même si cette dernière devait se prolonger sur le championnat de l'année qui suit l'année d'affiliation.

Cumul des cartons

À partir de la demi-finale le cumul des cartons jaunes sont remis à zéro.

Protêt ou appel

Aucun protêt ou appel ne seront accepté.

