

SPORTS LIGUES QUÉBEC

CONTRAT D'ÉQUIPE SOCCER



ÉTÉ 2020

1^{er} juin au 31 octobre

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..... | 6 |



RÈGLEMENTS LIÉS AU FONCTIONNEMENT

| | | |
|-----|-----------------------------------------------------------|----|
| 1. | FORMATION OFFICIELLE D'ÉQUIPE..... | 7 |
| 2. | MODIFICATION DE LA LISTE DE JOUEURS..... | 7 |
| 3. | CHANDAILS D'ÉQUIPE..... | 7 |
| 4. | REMPLAÇANTS..... | 7 |
| 5. | RÉCEPTION DE DOCUMENTS – INTERDICTION DE REMPLAÇANTS..... | 8 |
| 6. | RETARDS..... | 8 |
| 7. | DÉCLARATION D'UN MATCH PAR FORFAIT..... | 8 |
| 8. | PARTIES REPORTÉES..... | 8 |
| 9. | PROTÊT..... | 8 |
| 10. | INTÉRUPTION D'UN MATCH..... | 9 |
| 11. | PERTE PAR FORFAIT/DÉFAUT..... | 9 |
| 12. | SANCTIONS..... | 9 |
| 13. | PERTE DE FRANCHISE..... | 9 |
| 14. | JOUEURS BLESSÉS..... | 10 |
| 15. | SÉCURITÉ..... | 10 |
| 16. | SPECTATEURS..... | 10 |
| 17. | SUBSTANCES ILLICITES..... | 10 |
| 18. | POINTS AU CLASSEMENT..... | 10 |
| 19. | ÉGALITÉ AU CLASSEMENT..... | 11 |
| 20. | BOURSES..... | 11 |



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

1. LOIS FIFA

Tous les règlements qui n'apparaissent pas dans la section suivante sont identiques aux lois de jeu de la FIFA.

2. 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.

3. 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.

4. DURÉE D'UN MATCH

La durée d'un match est de 80 minutes en temps continu, séparée en deux demies égales de 40 minutes. Une pause de 2 minutes est accordée aux équipes entre les demies et de 8 minutes entre les matchs. Si les équipes ne sont pas sur le terrain, prêtes à jouer, le temps de jeu sera coupé pour respecter l'horaire imposé par les écoles.

5. 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.

6. 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 ensuite.

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 le seront.



7. TACLES

Le règlement est le même que celui utilisé par la FIFA.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. DIFFÉRENCE EN 7vs7

1. Il n'y a pas de hors-jeu
2. Les changements s'effectuent sans avoir besoin de l'accord de l'arbitre, n'importe quand pendant le match. Les changements doivent toutefois obligatoirement se faire au centre du terrain, sous peine d'un carton jaune.
3. Les autres règlements sont les mêmes que ceux décrits dans ce contrat.

12. 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.



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.

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 le 3^{ème} précédent les séries est entamé. Pour faire jouer deux gardiens de la même équipe dans un même match, l'un deux doit posséder un chandail d'équipe, sans quoi il sera considéré comme remplaçant.

3. CHANDAILS D'ÉQUIPE

Un joueur considéré sur la liste officielle de l'équipe doit absolument posséder un chandail d'équipe, soit un chandail identique aux joueurs de son équipe, avec un numéro imprimé, différent de celui des autres joueurs de l'équipe. Un joueur n'ayant pas de chandail et n'en n'ayant pas commandé ou loué ne peut jouer un match à titre de joueur officiel.

Les équipes doivent avoir TOUS leurs chandails d'équipe au premier match de saison. Si une équipe n'a pas TOUS ses chandails au 3^{ème} match de saison, elle se verra dans l'obligation de louer des chandails à SLQ au prix indiqué plus haut dans le contrat. Aucun rabais possible.

4. REMPLAÇANTS

En cas de manque de joueurs, l'équipe pourra aligner des joueurs non-inscrits à la formation, nommé joueur remplaçant. Ces joueurs ne peuvent faire partie d'une équipe de la même division.

Pour avoir les matchs comptabilisés en vue des séries, les remplaçants doivent se présenter avant le début du match auprès de l'arbitre avec une carte d'identité avec photo. Les seules cartes acceptées sont la carte d'assurance maladie ou le permis de conduire.

À noter que la ligue se réserve le droit de refuser un remplaçant, si elle considère que son niveau est trop élevé pour la ligue dans laquelle il remplace.

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.



5. RÉCEPTION DE DOCUMENTS – INTERDICTION DE REMPLAÇANTS

Sans la réception des documents suivants, une équipe ne peut pas avoir de remplaçants à ses matchs.

- Document d'information des joueurs
- Signatures du contrat d'équipe de tous les joueurs
- Si applicable
 - o Signature du contrat de location de chandail de tous les joueurs
 - o Dépôts de location de chandail de tous les joueurs

6. 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 ou 5 joueurs sur le terrain, selon la division), 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.

7. 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 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.

8. 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. À noter que le match reporté peut être repris en dehors des heures et jours habituels des matchs.

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.

9. PROTÊT/MODIFICATION DES STATISTIQUES

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.

Dans le cas d'une modification aux statistiques qui n'impacte pas le score du match, l'équipe a 48h suite à la réception des statistiques du match par son gérant pour demander une modification.

10. 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.

11. 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. Si l'équipe gagnant par forfait avait un différentiel supérieur à 3 buts pendant ce match, le score du match demeurera, plutôt que le 3-0.
- b) Joueur illégal

12. 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

Remboursement :

Un joueur suspendu ne se verra pas remboursé.

13. 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



14. 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 réglemente 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.

15. 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.

16. 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.

17. 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.

18. POINTS AU CLASSEMENT

Victoire : 3 points

Nulle : 1 point

Défaite : 0 point



19. 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)

20. BOURSES

Le montant des bourses est communiqué par Sports Ligues Québec dans la section d'inscription sur son site internet. Le montant des bourses est de 300\$ pour du A, 500\$ pour du AA et 750\$ pour du AAA. Les bourses sont remises aux champions des séries éliminatoires.

