

RÈGLES D'OPÉRATION LIGUE SENIOR 7VS7



1. PRÉAMBULE

La direction de la *Ligue Laval* est responsable de l'interprétation des présents règlements ou de l'application de règlements nécessaires et non spécifiés dans les présents règlements. Aux fins d'interprétation du présent règlement, l'emploi du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit absolument pas une attitude discriminatoire à l'égard de l'un ou l'autre genre. Dans ce document le terme désignant Membre affilié signifie toute personne affiliée pour la saison en cour et peut aussi bien être joueur, entraîneur ou autre personne.

2. AFFILIATION ET LISTE D'ÉQUIPE

- 2.1. Toute inscription doit être accompagnée des frais d'inscription sinon l'inscription ne sera pas considérée complète.
- 2.2. Une équipe qui se retire de la Ligue après son inscription sera pénalisée selon le tableau des frais. Aucun remboursement des frais d'inscriptions ne sera considéré dès le début de la confection des calendriers.
- 2.3. Voici le tableau du nombre de joueurs inscrits sur la liste officielle de l'équipe et le nombre de joueurs habillés pour un match :
 - Enregistrement minimum : 8
 - Enregistrement maximum : 16
 - Maximum de joueurs habillés : 16
 - Maximum sur la liste d'équipes incluant les réservistes : 25
- 2.4. **Limite d'âge**

Un joueur ne peut évoluer dans une catégorie pour laquelle il a dépassé la limite d'âge.
L'âge d'un joueur est déterminé par l'année de naissance de ce dernier au premier (1er) janvier de chaque année.
Exception :

 - Les équipes de la catégorie 0-30 peuvent assigner jusqu'à une (1) joueuses nés en 2004 et moins.
 - Les équipes de la catégorie 0-35 peuvent assigner jusqu'à deux (2) joueurs nés en 1984-1985.
- 2.5. **Limite de classe**

Les équipes seniors de classe locale n'ont pas le droit d'inscrire de joueur ayant joué en AA & AAA au courant de la saison estivale précédente.

3. CALENDRIER

- 3.1. Les équipes se conforment au calendrier officiel publié chaque année par la Ligue.
- 3.2. Seule la Ligue détient le pouvoir de remettre un match ou de faire un changement à la version définitive du calendrier.
- 3.3. Une équipe ne peut pas refuser de jouer un match prévu au calendrier sous peine de forfait.
- 3.4. Aucune demande de changement de match ne sera acceptée.

4. LOI DU JEU

Les règles du jeu édictées dans les Lois du Jeu, publiées par la FIFA dans le Guide Universel à l'usage des arbitres dans son édition la plus récente, sauf les spécifications contraires prévues au présent règlement et/ou aux règlements de la Fédération.

5. ÉQUIPEMENT

- 5.1. Les équipes devront faire connaître à la Ligue, avant le début de la saison, la couleur de leur équipement pour les matchs disputés à domicile. Les équipes devront respecter leur couleur lorsqu'ils joueront à domicile.
- 5.2. En cas de conflit de couleur :
 - Si l'équipe receveur porte les couleurs établies dans son cahier de charge, l'équipe visiteur doit changer de couleur.
 - Si l'équipe receveur ne porte pas les couleurs établies dans son cahier de charge, l'équipe receveur devra changer de couleur de chandail.
- 5.3. Le gardien de but doit porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.

6. FEUILLE DE MATCH

- 6.1. Le délégué du match assigné par la ligue procédera aux vérifications des joueurs et personnel d'équipe avec la feuille de match électronique et les listes d'identification électronique.
- 6.2. La seule responsabilité des équipes est de s'assurer que tous les joueurs voulant prendre part au match sont affiliés au club et validés par la ligue.
- 6.3. Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. C'est la responsabilité de l'équipe d'aviser le nom de tout joueur qui ne se présente pas au match.
- 6.4. Un joueur qui arrive après le début du match est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match.

7. CONFIRMATION DES RÉSULTATS

- 7.1. Les résultats seront disponibles sur le site PTS-Ligue www.tsisports.ca/sc/soccer/ligue/
- 7.2. Le délégué du match assigné par la ligue procédera à la transmission des résultats dans les 24 heures suivant l'heure prévue de la partie.
- 7.3. Le délégué du match devra indiquer le résultat du match ainsi que cocher chacun des joueurs ayant participé au match et les joueurs qui ont marqué des buts ou reçu des cartons.
- 7.4. Dans les 48 heures suivant la confirmation des résultats du match par la ligue au PTS, l'équipe pourra par le biais d'un courriel adressé à info@soccer-laval.gc.ca demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et correction applicable. Dès ce délai expiré, aucune révision ne sera acceptée.

8. MATCHS

- 8.1. La durée du match est de deux périodes de 35 minutes.
- 8.2. L'équipe receveuse doit fournir 2 ballons de match.
- 8.3. Le nombre maximum de joueurs inscrits sur la feuille de match est de :
 - Sur le terrain : 7 joueurs dont le gardien de but
 - Le minimum sur le terrain : 5 joueurs habillés et aptes à jouer
 - Le maximum inscrit sur la feuille de match est de 16 joueurs.
- 8.4. Les substitutions sont illimitées et auront lieu lors des situations suivantes, L'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre
 - Après un but
 - Lors d'un coup de pied de but
 - Lors d'une rentrée de touche offensive (l'autre équipe peut également changer des joueurs après que l'équipe offensive ait demandé le changement)
 - Mi-temps
 - Lorsqu'un joueur est blessé. Si l'un des entraîneurs est appelé sur le terrain, le joueur blessé devra obligatoirement quitter le jeu, à l'exception du gardien de but.

8.5 Écart de buts (saison régulière seulement)

Lorsqu'il y a un écart de 7 buts, l'arbitre devra :

1. Demander aux officiels d'équipe de l'équipe perdante s'il désire poursuivre le match. L'arbitre mettra fin au match si ce n'est pas le cas et passera à l'étape suivante si ce dernier désire poursuivre.
2. Demander aux officiels d'équipe de l'équipe gagnante s'il désire poursuivre le match. L'arbitre mettra fin au match si ce n'est pas le cas et poursuivra le match si ce dernier désire poursuivre.

Dans tous les cas, le pointage deviendra immuable suite à cet écart et seules les sanctions disciplinaires seront comptabilisées.

- 8.6 Si une équipe ne se présente pas, un forfait est automatique. Cette règle s'applique quinze (15) minutes après l'heure fixée pour le début du match. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux 2 équipes. Les cas de force majeurs seront étudiés par le commissaire de la Ligue qui rendra une décision finale, dans les 5 jours ouvrables.
- 8.7 Pendant un match, les entraîneurs et responsables d'équipe sont limités à un maximum de 3 personnes identifiées sur la feuille de match et au banc.
- 8.8 Toute personne présente au banc des joueurs, autres que celles prévues aux règlements, seront exclues par l'arbitre. L'entraîneur à la responsabilité de s'assurer du respect de cette règle.
- 8.9 Un match est considéré comme joué si l'arbitre arrête le match lorsqu'une équipe n'a plus le nombre minimum de joueurs requis par le règlement de la Ligue. Cette équipe perdra par forfait.
- 8.10 En cas de match arrêté pour cause de force majeure, avant la fin du temps réglementaire, pour que la Ligue considère le match valide, il faudra que soixante-quinze (75%) pour cent du temps réglementaire du match se soit écoulé. En cas de match arrêté pour toute autre raison, la Ligue décidera de la validité du match.

9 CHAMPIONNAT

9.1 Le classement se fera par l'addition des points :

- Match gagné = 3 points
- Match nul = 1 point
- Match perdu = 0 point
- Match forfait = -1 point

9.2 Un match perdu par forfait le sera par le compte de 3 à 0.

9.3 Une équipe qui se voit pénalisée de forfait de match comme sanction à une irrégularité perdra les points de match auxquels elle avait droit ainsi que les buts marqués par elle au cours du match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points de match et du plus grand nombre de buts entre les 3 buts automatiques et les buts qu'elle a marqués.

10 BRIS D'ÉGALITÉ

10.1 Dans le cas d'une égalité entre deux ou plusieurs équipes, le classement est déterminé comme suit :

- Le nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes (seulement en cas de double égalité)
- La différence entre les buts marqués et les buts concédés dans les matchs entre les équipes (seulement en cas de double égalité) ;
- Le plus grand nombre de matchs gagnés dans la saison régulière ;
- La différence entre le total des buts marqués et le total des buts concédés au cours de la saison régulière;
- En tenant compte du plus grand nombre de buts marqués ;
- En tenant compte du plus petit nombre de buts concédés ;
- En tenant compte du nombre de cartons. L'équipe gagnante sera celle ayant le moins cumulé de points de cartons. Le compte des points de cartons se fera comme suit :
 - Un carton jaune = 1 point

- Un carton rouge = 2 points
- En procédant à des tirs de barrage entre les équipes ex æquo selon les règlements de la FIFA.

11 ENTRAÎNEUR

- 11.1 Un entraîneur ou membre du corps technique qui a été suspendu ou expulsé pour une infraction quelconque ne peut d'aucune façon s'impliquer pendant le match ou à la fin du match. Il devra quitter le terrain et ne devra pas être à portée de voix de la surface de jeu ou même des estrades.
- 11.2 Les équipes sont responsables de la protection des arbitres et des officiels. Toute infraction à cet article sera référée au comité de discipline provincial.
- 11.3 Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, durant et après chaque match.

12 SÉRIES

- 12.1 Toutes les équipes y participent, les modalités sont déterminées en début de saison.
- 12.2 En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match éliminatoire et de finale, le match est prolongé de deux (2) périodes de dix (10) minutes chacune. Si un but est marqué pendant les périodes supplémentaires, le match prendra fin. Par la suite, si l'égalité persiste, des tirs de réparation sont effectués selon les règlements de la FIFA.
- 12.3 Pour les matchs de séries éliminatoires ou de final, aucun retard n'est permis aux équipes.
- 12.4 Une équipe qui ne se présente pas à un match de séries éliminatoires ou de barrage se verra infliger une amende dont le montant est fixé au tableau des frais et le match sera perdu par forfait.
- 12.5 Pour participer aux séries de fin de saison, un joueur réserve ou assigné à l'équipe doit avoir joué au minimum deux (2) matchs de saison régulière avec l'équipe avant le 1er match de séries.

13 DISCIPLINE

- 13.1 La présente politique relative aux sanctions est applicable en tout temps.
- 13.2 Tout membre affilié expulsé est automatiquement suspendu pour le match suivant.
- 13.3 À l'intérieur du calendrier normal annuel des matchs de toutes les catégories d'équipes qui sont sanctionnées par la ligue, en y incluant les matchs d'éliminatoires, un joueur (et comme joueur réserve), qui cumule :

a. 3 ^e carton jaune	1 match de suspension
b. 5 ^e carton jaune	1 match de suspension
c. Chaque carton jaune supérieur à 5	1 match de suspension
d. 2 ^e carton jaune (dans le même match)	1 match de suspension
e. 1 ^{er} carton rouge	1 match de suspension
f. 2 ^e carton rouge	3 matchs de suspension
g. 3 ^e carton rouge	5 matchs de suspension

- 13.4 Les matchs de suspensions doivent être purgés **avec l'équipe d'assignation;**
- 13.5 Tous les cartons jaunes et rouges accumulés pendant la saison régulière sont maintenus pour les séries.
- 13.6 Pour être considérés « purgés », les matchs de suspension doivent être des matchs réellement joués. Par exemple, un match gagné ou perdu par forfait parce qu'une des 2 équipes ne s'est pas présentée pour le match ne sera pas comptabilisé comme « match purgé ». D'un autre côté, si un match est joué et qu'une équipe perd par forfait parce qu'elle a utilisé un joueur ou un officiel illégal, ce match sera comptabilisé comme « match purgé » pour le joueur suspendu;
- 13.7 Les équipes sont responsables de comptabiliser elles-mêmes le nombre de cartons jaunes et rouges reçus par leurs joueurs, le système informatique utilisé par la Ligue n'a que valeur de support ;
- 13.8 Tout club alignant un membre affilié inéligible durant la saison perd par son match par forfait.

13.9 Toute équipe qui quitte ou envahi le terrain avant la fin du match, sera minimalement sanctionnée d'une défaite par forfait.

14. SANCTIONS ADDITIONNELLES

14.1 Sanctions additionnelles

Des suspensions supplémentaires sous forme de sanctions additionnelles peuvent être décernées par le comité responsable de la compétition sur la base du rapport disciplinaire de l'arbitre.

14.2 Tableau des sanctions additionnelles

Sous réserve de l'application des règlements de la Fédération, suite à une expulsion du match par l'arbitre, toute personne à qui sera reproché d'avoir commis une ou plusieurs des infractions décrites ci-dessous se verra imposer automatiquement, en plus du match de suspension automatique pour l'exclusion, les sanctions suivantes :

- a) Cracher ou adopter un comportement violent (bagarre ou autre) envers un joueur ou officiel d'équipe : 1 à 4 matchs de suspension
- b) Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers toute personne : 2 matchs de suspension
- d) Commettre une faute grossière : 2 matchs de suspension
 - Tacle qui met en danger l'intégrité physique d'un adversaire
 - Tout joueur qui assène un coup à un adversaire lorsqu'ils disputent le ballon, de devant, de côté ou de derrière, avec une jambe ou les deux, avec une force excessive et de nature à compromettre la sécurité de l'adversaire, se rend coupable d'une faute grossière.

Les suspensions additionnelles sont effectives dès que la ligue en avise les parties impliquées (contrevenant, club, entraîneur de l'équipe).