

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES :

1.1 Préambule

Aux fins d'interprétation du présent document, l'utilisation du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit absolument pas la discrimination envers l'un ou l'autre sexe.

1.2 Application

Le présent cahier de règlements s'applique aux activités de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle.

1.3 Compatibilité avec les autres règlements

Les règlements de la FIFA et de la FSQ, s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques contenues dans le présent cahier de règlements.

1.4 Lexique

FIFA : Fédération Internationale de Football Association

FSQ : Fédération de Soccer du Québec

Dirigeant : Entraîneur, entraîneur-adjoint, gérant

Ligue : Ligue de Soccer Intérieur Industrielle

2. LIMITES D'ÂGE, CATÉGORIES ET DIVISIONS :

2.1 Limites d'âge

Seuls les joueurs ayant droit à participer à une activité de soccer senior selon les règlements en cours à la FSQ sont admissibles à participer aux activités de la ligue.

3. ADMISSIBILITÉ DES ÉQUIPES ET DES JOUEURS :

3.1 Admissibilité des équipes participantes

Toutes les équipes participantes doivent soumettre à la ligue une liste complète des joueurs. La ligue se réserve le droit de refuser une équipe, si elle juge que sa présence pourrait nuire à la bonne opération des activités de la ligue.

3.2 Admissibilité des joueurs

Tous les joueurs participants, doivent être dûment inscrits sur la liste d'équipe fournie à la Ligue pour pouvoir participer aux parties.

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

3.3 Liste d'équipe

Le nom d'un joueur déjà enregistré avec une équipe de la ligue, ne peut apparaître sur la liste d'une autre des équipes inscrites dans une même division de la ligue. Sauf si un joueur souhaite être transféré d'équipe au cours de la saison, la condition suivante devra s'appliquer: un joueur peut changer d'équipe seulement une fois au cours de la saison dans la même division et ce après son 1^e match disputé.

4. NOMBRE DE JOUEURS POUR UNE PARTIE :
--

4.1 Nombre maximum de joueurs et dirigeants

Peuvent prendre part à une partie et être présents au banc d'une équipe, un maximum de seize (16) joueurs éligibles habillés et aptes physiquement à jouer et trois (3) dirigeants ou personnes reliées à l'équipe et dûment inscrits auprès de la ligue pour la saison d'activités courante.

4.2 Nombre minimum de joueurs

Le nombre minimum de joueurs éligibles et aptes physiquement à jouer que chaque équipe doit habiller et inscrire sur la feuille de match à l'occasion de chaque partie est de cinq (5).

4.3 Validation de l'identité d'un joueur

Les officiels de la ligue se réservent le droit d'exiger une preuve d'identité de la part de tout joueur présent lors d'une rencontre pour valider son éligibilité.

4.4 Responsable d'Équipe

Toute équipe doit assigner un joueur ou un entraîneur dûment inscrit en tant que responsable d'équipe en l'indiquant clairement sur la feuille de match dans la case correspondante.

4.5 Responsable suspendu ou expulsé

Tout responsable d'équipe suspendu ou expulsé ne peut, durant le déroulement de la partie, communiquer par quelque moyen que ce soit avec ses joueurs. Il doit s'abstenir de se promener sur le terrain, et doit demeurer dans l'aire réservée aux spectateurs, et surtout, garder en tout temps un comportement responsable.

4.6 Participation d'un joueur non-inscrit sur la feuille de match

Une équipe qui fait jouer un joueur dont le nom ne figure pas sur sa feuille de match, perd la partie par forfait.

4.7 Participation d'un joueur non-admissible

Une équipe qui fait jouer un joueur non-admissible perd la partie par forfait. Si une équipe, alors qu'elle en a été avisée, fait jouer un joueur dont le conseil d'administration de la ligue ne reconnaît plus l'admissibilité, l'équipe perd le match par forfait.

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

5. INSCRIPTION DES JOUEURS :

5.1 Liste d'équipe

Pour toutes les équipes inscrites à la ligue, un joueur doit obligatoirement être inscrit sur la fiche d'inscription pour participer à une rencontre. Chaque équipe a le droit d'inscrire jusqu'à trente (30) joueurs sur la liste. L'entraîneur de chaque équipe doit expédier à la ligue, l'original du formulaire avant le début du championnat. Le formulaire peut être envoyé par email à shrarbitrage@gmail.com dans ce cas, le responsable d'équipe doit conserver l'original car il peut être exigé en tout temps au courant de la saison.

5.2 Ajout de joueur

Une équipe peut ajouter un nouveau joueur en tout temps, à l'intérieur de la limite permise de trente (30) en faisant parvenir par courrier électronique, les informations requises et contresignées par le responsable de l'équipe.

5.3 Joueur admissible dans les séries éliminatoires

Un joueur doit avoir joué un minimum de trois (3) parties en Division 2, 3, 4, 5 et 6 durant la saison régulière ou doit avoir l'autorisation écrite du responsable de la Ligue pour pouvoir participer aux séries éliminatoires (blessures, gardien de but ou erreur dans les statistiques). Toute équipe qui utilise un joueur non-admissible en séries perdra la partie par forfait.

6. ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS :

6.1 Ballon de match

La ligue fournit deux (2) ballons de match par plateau de manière permanente. Ces ballons seront garantis de qualité supérieure.

6.2 Gilets

Les gilets des équipes en présence lors d'une partie doivent être de couleurs suffisamment différentes pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs, l'équipe visiteur est responsable d'obtenir, en prévision de cette partie, d'autres gilets ou dossards permettant de différencier convenablement les équipes en présence. Si l'une des équipes (même receveurs) n'a pas d'uniformité en ce qui a trait aux gilets, elle sera responsable de porter des dossards uniformes.

6.3 Souliers

Les souliers permis sont ceux avec semelle pour le soccer en salle. Les souliers à crampons d'extérieur (moulés ou visés) sont interdits.

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

6.4 Gardien de but

Le gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles des équipes en présence, sauf un gilet noir. Il a le droit de porter un survêtement (culotte) long.

6.5 Protège-tibias

Les protège-tibias sont obligatoires.

6.6 Numéros des joueurs

Tous les joueurs d'une équipe, inscrits sur la feuille de match, doivent être identifiés par un numéro différent, d'au moins huit (8) pouces de haut, apposé dans le dos du maillot.

6.7 Identification du capitaine

Les équipes doivent clairement identifier leur capitaine par le port du brassard.

6.8 Trousse de premiers soins

C'est la responsabilité des équipes d'avoir une trousse de premier soin adéquate.

7. DÉROULEMENT DES PARTIES :

7.1 Durée des rencontres

La durée de toutes les rencontres sera de 2 x 25 minutes, avec un arrêt d'au plus 5 minutes à la mi-temps.

7.2 Conduite des joueurs et des responsables d'équipe

En tout temps, avant, durant et après une partie, les joueurs et les responsables d'équipe doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut-être sanctionnée par un arbitre sous forme d'expulsion. Pendant une partie, les entraîneurs et autres responsables d'équipes, ainsi que les joueurs remplaçants de chaque équipe doivent se maintenir assis de chaque côté du banc, à une distance d'au moins un mètre de la ligne de côté; ils ne sont pas autorisés à se déplacer pour suivre le jeu le long du terrain.

7.3 Présentation de la feuille de match

La feuille de match fournie par la ligue avant le début du match ou à la mi-temps doit être remise à l'officiel qui se trouve au bureau de la Ligue à la fin du match. Le capitaine de chaque équipe doit cocher le nom de tous les joueurs qui participent à la rencontre ainsi qu'ajouter tout nom de joueur qui ne serait pas déjà inscrit sur la feuille de match. Tout joueur inscrit et coché sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé à la rencontre. C'est la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur qui ne se présente pas à la partie.

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

7.4 Vérification de l'équipe adverse

Le dirigeant d'une équipe peut exiger de vérifier l'admissibilité des joueurs de l'équipe adverse en tout temps.

7.5 Évacuation des blessés

Le dirigeant de l'équipe du blessé a la responsabilité de s'occuper à faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou l'hôpital.

8. TERRAIN DE JEU :

8.1 Les terrains

Toutes les parties seront jouées sur l'un des trois plateaux du Stade du Haut-Richelieu, sis au 335, avenue du Parc à St-Jean-sur-Richelieu. La dimension de chacun des plateaux est d'environ 30 m (100 pi) de large, par 56 m (184 pi) de long et par 12 m (40 pi) de haut pour toutes les catégories. Les buts seront de grandeur officielle (6 pi de haut, par 18 pi de large), et les remises en touche se feront à la main. Il s'agit de trois plateaux de soccer à 7 contre 7.

8.2 La surface de réparation

La surface de réparation aura la forme rectangulaire officielle du soccer à 7 contre 7, avec une largeur de 16.5 m par une profondeur de 7.3 m. Le point de penalty sera situé à 8 m de la ligne de but.

8.3 Obstacles

Si la balle touche un obstacle, un coup franc indirect sera accordé à l'autre équipe de l'endroit où le ballon a frappé celui-ci, à l'exception de la surface de réparation, où l'on placera le ballon à l'extérieur, le plus près possible du point d'impact.

9. FEUILLE DE MATCH :

9.1 Contenu

Avant le début de chaque partie, les responsables des équipes en présence remplissent une feuille de match. Elle doit être dûment remplie et remise à l'officiel de la ligue, à la table centrale, au moins dix (10) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi. La feuille de match doit contenir obligatoirement les informations suivantes :

- a) La date, l'heure et le numéro de la partie
- b) Le numéro du plateau (terrain)
- c) Le nom des équipes en présence
- d) Le nom des joueurs de l'équipe
- e) Le nom des joueurs ou responsables sous le coup d'une suspension
- f) Le nom des responsables prenant place sur le banc
- g) Les commentaires, protêts ou autres

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

9.2 Joueurs participant à la partie

Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer à la partie. Un joueur qui arrive après le début de la partie peut, après vérification par l'officiel de la ligue à la table centrale, être autorisé à participer à la partie si son nom est inscrit sur la feuille de match.

10. CHANGEMENT DE JOUEURS :

10.1 Changement de joueurs

Une équipe peut effectuer un changement de joueur en tout temps au cours d'une partie. Cependant, les changements doivent s'effectuer par le centre du terrain, et le joueur qui entre sur le terrain, peut le faire uniquement lorsque son coéquipier remplacé a quitté la surface de jeu. Le joueur remplacé peut revenir au jeu lors d'un prochain changement, puisque le nombre permis de changements est illimité. Dans aucun moment les changements doivent retarder les reprises du jeu.

11. POINTS AU CLASSEMENT :

11.1 Les points au classement

- a) Une victoire procure trois (3) points au classement
- b) Un match nul procure un (1) point au classement
- c) Une défaite procure zéro (0) point au classement
- d) Une défaite par forfait procure moins un (-1) point au classement (buts 3-0)

11.2 Exclusion du championnat

Lorsqu'une équipe est exclue du championnat de la ligue où déclarée forfait général en cours d'épreuve, les buts marqués et alloués, et les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre cette équipe sont annulés.

11.3 Arrêt d'une partie avant la fin

En cas de partie arrêtée avant la fin du temps réglementaire, pour cause de force majeure, la ligue considérera le match comme valide seulement si la partie était rendue en deuxième mi-temps.

12. LE JEU :

12.1 Le hors-jeu

Dû aux limites du terrain réduites le règlement du hors-jeu n'est pas appliqué.

12.2 Coup d'envoi

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur d'un cercle d'un rayon de cinq (5) mètres.

12.3 Coup de pied de but

Le ballon est placé n'importe où à l'intérieur de la surface de réparation, et les joueurs adverses doivent respecter la distance de cinq (5) mètres.

12.4 But marqué sur un coup de pied de but

Un but peut être marqué sur un coup de pied de but. La distance que doivent respecter les joueurs de l'équipe adverse au moment du coup est de cinq (5) mètres.

12.5 Coup de pied de coin

Le coup se fait avec les pieds. La distance respectée par les joueurs de l'équipe adverse au moment du coup est de cinq (5) mètres.

12.6 Coup franc

- a) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.
- b) Si un joueur de l'équipe défendant commet intentionnellement, dans la surface de réparation une des 9 fautes majeure décrite dans les Lois du jeu de la FIFA, il est pénalisé d'un coup de pied de réparation.
- c) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui, en temps normal au soccer à 11, est pénalisée d'un soccer à 7 indirect, le ballon est placé au point le plus près de l'infraction mais à l'extérieur de la zone de réparation et ce coup franc est direct. Tous les coups francs qui au soccer à 11 sont indirects et contre la défensive à l'intérieur de la surface de réparation, sont exécutés du point le plus proche de l'infraction mais à l'extérieur de la zone de réparation et ce coup franc est direct.
- d) Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 5 mètres.

12.7 Tir de pénalité (penalty)

Lors du tir de pénalité, tous les joueurs doivent se situer à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le tireur, sauf évidemment le tireur lui-même ainsi que le gardien adverse.

12.8 Les remises en touche

Toutes les remises en touche doivent être faites à la main. **Aucun but ne peut être marqué sur une remise en touche.**

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

12.9 Jeu du gardien de but

Le gardien de but peut jouer le ballon dans sa zone selon les mêmes règlements qui régissent le soccer extérieur. Cependant, il ne peut tacler un adversaire en dehors de la surface de réparation.

12.10 Les tacles

Les tacles sont interdits au soccer intérieur seulement s'ils sont exécutés de façon à contrer un adversaire. Glisser pour intercepter un ballon en absence d'adversaire n'est pas considéré comme un tacle.

13. RETARDS :

13.1 Les forfaits

Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas cinq (5) joueurs pour commencer une partie, le forfait peut-être réclamé par l'équipe présente sur le terrain. Cette demande peut-être faite dix (10) minutes après l'heure fixée pour le début du match. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes. Les cas de force majeure seront étudiés par le conseil d'administration de la ligue qui rendra une décision finale.

13.2 Forfait d'une équipe en cours de partie

Une équipe ayant commencé une partie et ne pouvant plus présenter cinq (5) joueurs, ou si elle décide de quitter la partie avant la fin, se voit perdre par forfait.

13.3 Retard des arbitres

Si dix (10) minutes après l'heure prévue pour le début de la partie, l'arbitre n'est toujours pas disponible pour officier la rencontre, et qu'il n'y a aucun autre officiel qualifié (autre que les deux entraîneurs) disponible pour arbitrer, les deux équipes en présence pourront disposer, et la ligue prendra arrangement pour la reprise du match, si cette éventualité est toujours possible. Si l'arbitre arrive avant l'expiration du délai, alors qu'une ou les deux équipes ont déjà quitté, la ou les équipes fautives perdront par forfait.

14. SÉRIES ÉLIMINATOIRES :

14.1 Participation des équipes aux séries éliminatoires

Divisions à huit (8) ou dix (10) équipes

Quarts de Finale :	A)	1 ^e Position	vs	8 ^e Position
	B)	2 ^e Position	vs	7 ^e Position
	C)	3 ^e Position	vs	6 ^e Position
	D)	4 ^e Position	vs	5 ^e Position

Demi-Finales :	E)	Gagnant A	vs	Gagnant D
----------------	----	-----------	----	-----------

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

F) Gagnant B vs Gagnant C

Coupe de Bronze : G) Perdant E vs Perdant F

Coupe d'Or et d'Argent: H) Gagnant E vs Gagnant F

Divisions à douze (12) équipes

Huitième de finales : A) 1^e Position vs 12^e Position
B) 2^e Position vs 11^e Position
C) 3^e Position vs 10^e Position
D) 4^e Position vs 9^e Position
E) 5^e Position vs 8^e Position
F) 6^e Position vs 7^e Position

Quarts de Finale : G) Gagnant A vs 2^e meilleur perdant 1/8 de finale
H) Gagnant B vs 1^{er} meilleur perdant 1/8 de finale
I) Gagnant C vs Gagnant F
J) Gagnant D vs Gagnant E

Demi-Finales : K) Gagnant G vs Gagnant J
L) Gagnant H vs Gagnant I

Coupe de Bronze : M) Perdant K vs Perdant L

Coupe d'Or et d'Argent :N) Gagnant K vs Gagnant L

**** Critères pour définir le Meilleur Perdant du huitième de finale:**

1. Différentiel de buts pour, buts contre dans le match de huitième de finale
2. Nombre de buts marqués dans le match de huitième de finale
3. Meilleur classement en saison régulière

Divisions à quatorze (14) équipes

Huitième de finales : A) 1^e Position vs 14^e Position
B) 2^e Position vs 13^e Position
C) 3^e Position vs 12^e Position
D) 4^e Position vs 11^e Position
E) 5^e Position vs 10^e Position
F) 6^e Position vs 9^e Position
G) 7^e Position vs 8^e Position

Quarts de Finale : H) Gagnant A vs meilleur perdant 1/8 de finale

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieure Industrielle Hiver 2015

	I)	Gagnant B	vs	Gagnant G
	J)	Gagnant C	vs	Gagnant F
	K)	Gagnant D	vs	Gagnant E
Demi-Finales :	L)	Gagnant H	vs	Gagnant K
	M)	Gagnant I	vs	Gagnant J
Coupe de Bronze :	N)	Perdant L	vs	Perdant M
Coupe d'Or et d'Argent :O)		Gagnant L	vs	Gagnant M

** Critères pour définir le Meilleur Perdant du huitième de finale:

1. Différentiel de buts pour, buts contre dans le match de huitième de finale
2. Nombre de buts marqués dans le match de huitième de finale
3. Meilleur classement en saison régulière

14.2 Départage des équipes en cas d'égalité de points au classement de la saison régulière

1. La différence des buts pour et des buts contre entre les équipes à égalité.
2. Équipe avec le plus grand nombre de buts marqués.
3. Le nombre de victoires.
4. Résultats des parties entre les équipes à égalité.
5. Tirage au sort.

14.3 Prolongation en séries éliminatoires

Il n'y aura aucune prolongation en séries éliminatoires. En cas d'égalité après le temps réglementaire, le match ira automatiquement aux tirs de pénalité.

14.4 Tirs de Pénalité (Penalty)

Les premiers tirs se font par cinq (5) des joueurs présents sur le terrain (le gardien peut en faire partie). Après les 5 tirs, si l'égalité persiste, d'autres joueurs doivent être désignés un à un (incluant ceux sur le banc) au choix de l'entraîneur jusqu'au bris d'égalité. Si l'une des deux équipes présente un nombre total de joueurs inférieur à l'autre, lorsqu'elle aura fait appel à son dernier joueur comme tireur, elle pourra recommencer avec le joueur de son choix. À ce moment-là, le même privilège sera octroyé à l'autre équipe, même si elle avait encore des joueurs non-utilisés de disponible sur le banc.

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

15. AVERTISSEMENT

15.1 Avertissements (carton jaune)

Tout joueur qui reçoit un troisième (3^e) avertissement (carton jaune) se voit automatiquement suspendu pour la partie suivante, exception faite des parties où le dit joueur aurait été expulsé. Après un cinquième (5^e) avertissement (carton jaune), il y aura une autre partie de suspension automatique. Après chaque avertissement (carton jaune) supplémentaire, un minimum d'un match de suspension automatique s'appliquera, et le cas du joueur sera jugé par le comité de discipline à chaque nouvelle sanction. Ces suspensions surviennent ipso facto, sans qu'un avis ne soit nécessaire.

À son deuxième (2^e) avertissement (carton jaune) dans le même match, un joueur est automatiquement suspendu pour le match suivant, prévu au calendrier ou partie éliminatoire.

15.2 Avertissements (carton jaune) en séries

Les cartons jaunes cumulés durant la saison s'annulent avant le début des séries éliminatoires. Cependant, si un joueur reçoit un carton jaune lors de la dernière partie de la saison, et que son cumulatif de cartons lui signifie une suspension, cette suspension devra être purgée durant les séries, car ce qui s'annule ce sont les cartons et non les suspensions. Un joueur suspendu pour cumul de cartons en championnat de la saison régulière devra donc purger dans la catégorie concernée par le cumul de cartons et pourra participer aux séries dans une autre division sauf dans le cas d'une suspension pour brutalité, violence ou insultes (référence à l'Article 16.3). Tout joueur qui reçoit un deuxième (2^e) avertissement en séries éliminatoires, se verra automatiquement suspendu pour le match suivant.

15.3 Expulsion pour deux (2) avertissements

Tout joueur qui est expulsé d'une partie suite à deux (2) avertissements (carton jaune) se voit automatiquement suspendu pour la prochaine partie de son équipe; s'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements (carton jaune) dans une partie subséquente, il se voit automatiquement suspendu pour deux (2) autres parties. Si cela se produit une troisième fois, il se verra automatiquement suspendu pour un minimum de 3 parties, et son cas sera évalué par le comité de discipline. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis ne soit nécessaire.

16. EXPULSION

16.1 Expulsion (carton rouge)

Un joueur expulsé (carton rouge) est automatiquement suspendu pour la partie suivante. Si, après avoir été expulsé, un joueur ou un entraîneur ne purge pas la suspension automatique d'une (1) partie, son équipe perdra par défaut la partie en question, et l'entraîneur sera automatiquement suspendu pour deux (2) autres parties.

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

16.2 Récidive

À sa deuxième expulsion, il se voit automatiquement suspendu pour trois (3) parties. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire. Le cas sera de plus évalué par le comité de discipline.

16.3 Expulsion pour Brutalité ou Insulte

Lorsqu'un joueur est expulsé d'une partie pour un geste brutal sans ballon (coup de poing, coup de pied, coup de tête), pour avoir craché sur quelqu'un, pour avoir insulté un officiel pendant ou après la partie, pour avoir proféré des menaces ou des insultes à caractère raciste, ou tout autre geste de violence physique ou verbale envers qui que ce soit, il se verra automatiquement imposer une suspension de trois (3) parties. De plus, si les autorités présentes le jugent nécessaire (arbitre ou commissaire), le cas pourrait être soumis au comité de discipline. Dans le cas d'une récidive pour ce genre de geste, la suspension automatique sera de cinq (5) parties. Dans tous les cas, la Ligue se réserve le droit d'empêcher un joueur de jouer en attente de sa sanction.

16.4 Joueur Expulsé

Une équipe peut se faire expulser un ou deux joueurs et continuer la partie avec un ou deux joueurs en moins. Cependant, après l'expulsion d'un troisième joueur, l'équipe perdra la partie par forfait.

16.5 Suspension

Un joueur suspendu dans une division ne peut participer à aucun match de la Ligue dans les autres Divisions avant d'avoir purgé sa suspension dans la catégorie concerné. Toute équipe qui utilise un joueur suspendu dans une autre division perd la partie par forfait.

17. DEVOIR DES ÉQUIPES

Les équipes sont responsables des bris et/ou actes de vandalisme causés par un ou des membres de sa liste de joueurs et responsables.

18. PARTICIPATION À LA LIGUE

18.1 Forfait de compétition

Pour participer à la Ligue, une équipe doit acquitter des frais de compétition, basés sur un calendrier de 12, 13 matchs ou 14 matchs de championnat, plus 2 semaines de séries éliminatoires dans chacune des divisions, incluant les services suivants:

- Location de la surface de jeu et des facilités disponibles;
- Arbitrage qualifié sanctionné par l'ARSRS et la FSQ;
- Commissaire de championnat sur place à chaque match;

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

- Ballons de match de qualité supérieure fournis par la Ligue;
- Trophée pour équipe championne du calendrier régulier;
- Coupe pour équipe championne des séries éliminatoires;
- Accès au site internet de la Ligue;

18.2 Frais et modalités de paiement

Les frais de compétition pour la saison d'Hiver 2015 seront de :

- 2, 100.00 \$ par équipe pour les Divisions 2, 3, 4, 5 et 6 (15 semaines)

Le tout payable pour le 06 février 2015. Le chèque devra être émis au nom du **Club de Soccer du Haut-Richelieu ou SHR**.

19. CALENDRIER

19.1 Confection du calendrier de la Ligue

La Ligue fabrique un calendrier comprenant :

- Le numéro des parties;
- La date, l'heure et le plateau (terrain) de chaque partie;
- Le nom des équipes en présence;

19.2 Le nombre de parties

Le nombre de parties durant la saison régulière sera sur un calendrier de 12, 13 matchs ou 14 matchs de championnat selon les divisions plus 2 semaines de séries éliminatoires dans chacune des divisions.

19.3 Début et fin du calendrier

Le calendrier de la saison régulière débutera dans la semaine du 5 janvier 2015 et se terminera par des séries éliminatoires qui se dérouleront entre le 13 et 16 avril 2015 selon les différentes divisions.

19.4 Relâche

Aucune relâche durant la saison Hiver 2015

19.5 Parties annulées

À moins d'avis contraire des responsables de la Ligue, aucune partie ne peut être annulée.

19.6 Remise de matchs

Seule la Ligue détient le pouvoir de remettre une ou des parties.

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

20. ARBITRAGE

Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre, qui est assigné par la Ligue. Il n'y a pas d'arbitre assistant. Toutes les décisions de l'arbitre pendant le jeu sont sans appel. Il est en droit de sanctionner tout geste antisportif de la part d'un joueur ou dirigeant.

21. COMITÉ DE DISCIPLINE

La Ligue possède un comité de discipline formé par le responsable des arbitres, le commissaire de compétition et le président de la Ligue. Ce comité a pour mandat de juger tous manquements aux statuts et règlements, plaintes ou protêts. Il impose, selon le cas, les sanctions prévues.

Le comité siège régulièrement afin de pouvoir délibérer dans les quinze (15) jours sur toute question dont il est saisi, et communiquer ses décisions par écrit, aux parties concernées dans les plus brefs délais.

22. PROCÉDURE DE PLAINE ET PROTÊT

22.1 Protêts

- a) Pour être pris en considération par le comité de discipline, un protêt doit être confirmé par écrit, s'il vise à faire modifier le résultat de la partie.
- b) Le dépôt d'un protêt doit se faire par la poste sous peine de déchéance du protêt, et être envoyé par courrier certifié au bureau de la Ligue dans les deux (2) jours suivant l'incident qui a donné naissance au protêt. Le protêt doit être accompagné d'un dépôt de 100 \$ (à l'ordre du Club de Soccer Haut-Richelieu). Le cachet de la poste fait seule foi de la date d'expiration.
- c) Une copie du protêt doit être envoyée par courrier certifié par le club protestataire, dans les délais prévus au paragraphe précédent, au club contre qui il proteste.
- d) Dans tous les délais prévus dans le présent chapitre, le jour qui marque le point de départ n'est pas compté, le jour qui marque le point d'arrivée est compté. Si le jour d'arrivée tombe un jour de fin de semaine ou un jour férié, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant.
- e) Un protêt ne doit porter que sur une seule plainte. Plusieurs plaintes dans la même partie doivent faire l'objet d'autant de protêts.
- f) Si le comité de discipline donne raison au plaignant, le dépôt exigé lui sera remis.
- g) Au contraire, lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le comité de discipline de la Ligue, le dépôt est confisqué.

Cahier de Règlements de la Ligue de Soccer Intérieur Industrielle Hiver 2015

22.2 Plainte

Toute plainte doit être signalée à l'arbitre à la fin de la partie, indiquée sur la feuille de match et signée par l'entraîneur réclamant.