



RÈGLEMENT OFFICIAL DES LIGUES

Le présent document présente les règlements que les joueurs inscrits aux activités de **Soccer 365 Québec** doivent respecter.

Contact : socceracademy2019@outlook.com

Contenu

1. Objectifs des ligues	1
2. Présentation et format de la ligue	1
2.1 Ligue d'Élite	1
2.2 Ligue des 30 ans et plus	1
2.3 Dispositions communes.....	2
3. Inscription et nombre de joueurs permis par équipe	2
4. Les périodes du Mercato	3
4.1 Mercato libre (gratuit)	3
4.2 Mercato payant	3
4.3 Fin du Mercato	3
5. Tenues et équipements des joueurs	3
6. Gestion des changements durant le match	5
7. Différentiel de buts marqués–encaissés.....	6
8. Feuille de match, vérification et retards.....	6
9. Pointage	6
10. Critères de classement.....	7
11. Cartons jaune et rouge, et autres sanctions	7
12. Les fautes	8
13. Exemples de fautes non permises et sanctions prévues	8
13.1 Carton jaune (systématique)	8
13.2 Carton rouge (systématique).....	9
14. Règlement spécifique aux phases finales	10
15. Respect de l'environnement et des lieux	11
16. Droit d'auteur et droits à l'image	11
18. Remboursement	11
18.1 Principe.....	11
18.2 Désistement ou expulsion d'une équipe	12
19. Responsabilités.....	12

20. Situations particulières	13
21. Protocoles sanitaires liés à la pandémie de COVID-19.....	13
22. Contestation et opposition	13
23. Dispositions générales	14

1. Objectifs des ligues

Les ligues (ligue d'Élite et ligue des 30 ans et plus) ont pour objectif de permettre une meilleure intégration des différentes communautés du Québec et du Canada, et de favoriser le vivre-ensemble dans la région de Québec. À cet effet, nous encourageons la formation d'équipes provenant de différentes origines.

Les ligues sont amicales, mais se veulent compétitives. Le fair-play, la sécurité des joueurs et des officiels, ainsi que le respect de l'autre constituent nos principales valeurs et nos priorités absolues.

2. Présentation et format de la ligue

Les ligues s'étendent sur des périodes saisonnières. La durée de chaque saison ainsi que le nombre de matches varient selon plusieurs facteurs comme le nombre d'équipes et la disponibilité des terrains.

2.1 Ligue d'Élite

- **Jours de match** : un match par semaine, soit le lundi, mardi, mercredi ou jeudi, selon le calendrier (soirée variable). La répartition des matches se fait de façon équitable entre toutes les équipes. Toutefois, il est possible d'accommoder les équipes selon leurs préférences, sans préjudice pour les autres.
- **Horaire** : de 22 h à 23 h
- **Nombre d'équipes** : 4, 6, 8 ou 10 équipes
- **Format** : soccer à 7 masculin (7 contre 7, gardiens compris)
- **Niveau** : équivalent à un niveau AA masculin et plus
- **Lieu** : stade TELUS de l'Université Laval (stade Honco ou autre, au besoin)
- **Âge minimal**: 18 ans accomplis

2.2 Ligue des 30 ans et plus

- **Jours de match** : un match par semaine, le vendredi (soirée variable). La répartition des matches se fait de façon équitable entre toutes les équipes. Toutefois, il est possible d'accommoder les équipes selon leurs préférences, sans préjudice pour les autres.
- **Horaire** : de 21 h à 23 h, selon le calendrier
- **Nombre d'équipes** : 4, 6, 8 ou 10 équipes
- **Format** : soccer à 7, masculin (7 contre 7, gardiens compris)
- **Niveau** : équivalent à un niveau AA masculin et plus
- **Lieu** : stade TÉLUS de l'Université Laval (stade Honco ou autre, au besoin)
- **Âge minimal** : 30 ans, avec possibilité d'intégrer un maximum de 2 joueurs âgés de moins de 30 ans

2.3 Dispositions communes

- Le nombre de matches pour chaque équipe varie selon la saison.
 - Le format de la ligue peut varier d'une saison à l'autre selon le nombre d'équipes inscrites, les disponibilités des terrains, etc. Par exemple, le championnat peut se dérouler en deux phases (aller-retour) avec ou sans barrages et finales.
 - En plus des matches de classement, il peut y avoir des phases finales : demi-finales et finale, selon le nombre d'équipes inscrites.
 - Si les conditions et le contexte le permettent, il est possible de jouer une super-finale entre le champion de l'automne et le champion de l'hiver, ainsi qu'une finale intergénérationnelle entre le super-champion d'Élite et le champion de la ligue des 30 ans et plus.
 - Les détails concernant les phases finales seront fournis, le cas échéant.
 - Aucun prix financier ni trophée n'est à gagner.
 - Des médailles peuvent être offertes aux champions.
 - Des pièces d'identité peuvent être demandées pour vérifier l'âge et l'identité des joueurs.
 - Une équipe ne peut être formée de plus de 14 personnes.
-

3. Inscription et nombre de joueurs permis par équipe

- Les coûts d'inscription sont établis **par équipe**, comprenant un maximum de 12 joueurs (liste nominative exigée).
- Le capitaine d'équipe doit fournir la liste des joueurs à inscrire. Il doit saisir dans le site de gestion de la ligue, pour chaque joueur : nom et prénom, adresse courriel, photo «d'identité», âge et **numéro de maillot** (numéro fixe pour toute la session).
- Pour chaque joueur supplémentaire, un coût de 50 \$ doit être ajouté, sans dépasser un maximum de 14 joueurs par équipe :
- Une équipe peut ajouter **deux joueurs désignés**.
- Tous les joueurs doivent être inscrit dans la liste de l'équipe y compris les remplaçants sur appel, aucun joueur non inscrit n'a le droit de jouer.
- Les remplaçants non-inscrits n'ont pas le droit de jouer à l'**exception** du gardien.
- **Contexte pandémique** : le nombre maximal de joueurs **par équipe pendant un match** est de 11. Par exemple, si une équipe comprend 14 joueurs, les 3 joueurs supplémentaires doivent demeurer dans les gradins. Ils ne peuvent entrer sur la pelouse que si trois joueurs la quittent.
- Le capitaine doit inscrire ses joueurs dans la plateforme de la ligue bien avant le commencement de la ligue. Tout manquement entraîne un carton Jaune administratif pour le capitaine et ce, pour chaque pour lequel le manquement est constaté.
- Aucun joueur ne peut figurer sur deux listes nominatives de deux équipes. Une équipe n'a pas le droit d'aligner des joueurs dont les noms figurent sur la liste nominative d'une

autre équipe. Le non-respect de cette règle entraîne la perte du match par forfait avec le score le plus désavantageux entre 3-0 et le score réel si le match est considéré joué.

- **Le remplaçant volant R** ne peut jouer pour plus d'une équipe; cela s'applique aussi au gardien. En cas de tricherie, l'équipe fautive perd son match par forfait avec le score le plus désavantageux entre 3-0 et le score réel si le match est considéré joué.
 - Le non-respect des délais et règles entraîne une sanction administrative contre le capitaine, incluant la perte de la prime de capitaine, lorsque celle-ci existe.
-

4. Les périodes du Mercato

4.1 Mercato libre (gratuit)

Le Mercato libre est **ouvert jusqu'à la troisième journée** de ligue. Il est **fermé à la fin du match de la troisième journée**, conformément au calendrier. Pendant cette période, les capitaines ou gérants d'équipes peuvent changer, modifier et mettre à jour librement et gratuitement leurs listes de joueurs et la composition de leurs équipes.

4.2 Mercato payant

Le Mercato payant **ouvre au début de la quatrième journée**, soit à l'heure de fin du match de la troisième journée, conformément au calendrier. Il est **ouvert jusqu'à la sixième journée** de ligue et **ferme à la fin du match de la sixième journée**.

Pendant cette phase, toute modification ou changement portant sur une équipe (nom, logo, etc.), un joueur (ex. nom, numéro de chandail), l'ajout ou la suppression d'un joueur, ou toute autre modification coûte **50 \$ par modification**.

Toute modification doit faire l'objet d'un courriel envoyé à **socceracademy2019@outlook.com**, avec tous les renseignements requis.

4.3 Fin du Mercato

Le Mercato est **fermé à la fin de la sixième journée**. Après la fin du match de la sixième journée, aucune modification n'est possible. Les équipes doivent composer avec les joueurs inscrits sur leurs listes nominatives jusqu'aux phases finales.

Toutefois, sur présentation d'un **certificat médical** indiquant une invalidité d'au moins 30 jours, le joueur concerné peut être remplacé sans frais.

5. Tenues et équipements des joueurs

- Les équipes ont la responsabilité de se procurer les équipements nécessaires. Soccer 365 Québec pourrait, éventuellement, obtenir des rabais auprès de ses partenaires pour les équipes qui le désirent.

- Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter la **même tenue**, sauf pour le gardien.
- Les équipes doivent avoir leurs **maillots d'équipe avec numéro dès le premier match de la saison**, sauf pour le gardien.
- Les numéros sont **uniques** : il est interdit que deux joueurs portent le même numéro (applicable aux remplaçants).
- Les maillots doivent être d'une **même couleur** avec un numéro **lisible et non détachable**.
- Un numéro écrit avec un crayon n'est pas acceptable et donne lieu à un carton jaune;
- Un numéro non lisible ou un numéro qui se détache donne lieu à un carton jaune;
- En l'absence d'un numéro fixe conforme au numéro inscrit sur la feuille de match et sur la plateforme de la ligue, un **carton jaune** sera donné au joueur concerné (sauf pour le gardien).
- Lorsqu'un numéro est assigné au gardien, il doit être **différent** de ceux des autres joueurs.
- Lorsque la **majorité** des joueurs d'une même équipe (4 joueurs et plus) portent des maillots ou dossards dont les numéros ne sont pas conformes à ceux inscrits sur la feuille de match et sur le site de gestion, **un point sera retiré** du pointage (-1) de l'équipe en question.
- Les **couleurs** des équipes doivent être différentes les unes des autres.
- Lorsque deux équipes ont la **même couleur** de maillot ou lorsqu'il est difficile de les distinguer, l'équipe **visiteuse** doit changer de couleur ou porter des dossards d'une couleur différente. Les numéros sur les dossards ne sont **pas** considérés.
- Les **protège-tibias** sont **obligatoires et doivent être couverts**. En leur absence, le joueur **ne peut pas jouer**. Un joueur entrant en jeu sans protège-tibias reçoit un **carton jaune**.
- Pendant le match, un joueur sans protège-tibias, avec protège-tibias non couverts ou se détachant à plusieurs reprises (plus d'une fois), reçoit un **carton jaune** et ne peut rentrer sur le terrain avant d'avoir réglé le problème.
- Le **capitaine** doit porter un **brassard**.
- Chaque joueur doit être **identifié par un numéro fixe** durant toute la saison, sauf le gardien.
- Si un joueur porte un **faux** ou **mauvais** numéro, il reçoit un **carton jaune** (sauf pour le gardien).
- Si une équipe aligne un joueur **non inscrit** sur la liste nominative, elle **perd le match par forfait** avec le score le plus désavantageux entre 3-0 et le score réel si le match est considéré joué. Le capitaine adverse peut formuler une **réserve** pour dénoncer l'équipe fautive. (Non applicable en cas d'un gardien non inscrit.).
- En cas de **doublon** de numéro, de noms de joueurs, ou de toute autre situation complexe, l'arbitre donnera un **carton jaune** au(x) joueur(s) concerné(s) ou au capitaine, selon son jugement.

- L'arbitre peut **empêcher un joueur de jouer** s'il n'a pas l'équipement obligatoire (maillot aux couleurs de l'équipe, souliers de soccer, protège-tibias, bas, etc.).
 - Le gardien doit porter une **couleur distincte** de celle des autres joueurs de son équipe et de l'équipe adverse. Il a la responsabilité de mettre un dossard d'une couleur appropriée, le cas échéant.
 - Aucun joueur n'a le droit de jouer avec des **accessoires ou bijoux** visibles (boucles d'oreilles, pendentifs, élastiques durs, montres, bracelets, etc.). Tout manquement entraîne un **carton jaune**.
 - Un gardien **régulier ou remplaçant** n'a pas le droit de jouer (comme régulier ou remplaçant) avec plus d'une équipe de la même ligue. Dans le cas contraire, l'équipe fautive **perd son match** avec le score le plus défavorable entre un forfait 3-0 et le score réel si le match est joué.
-

6. Gestion des changements durant le match

- Les changements entre joueurs sur le terrain et ceux sur le banc sont **illimités** et **doivent se faire sur autorisation de l'arbitre à n'importe quel moment** du match, pendant le jeu ou lors d'un arrêt de jeu.
 - Un joueur **entrant** ne peut entrer **qu'après** que le joueur **sortant** soit **complètement** sorti du terrain. En cas de sur-effectif, l'arbitre peut décider, selon son jugement :
 - de donner un **carton jaune** au(x) joueur(s) sortant et entrant; et/ou
 - de donner un **carton jaune** au capitaine ou au vice-capitaine s'il ne lui est pas possible d'identifier les joueurs fautifs; et/ou
 - **d'annuler un but**; et/ou
 - **d'arrêter le jeu**; et/ou
 - toute autre sanction ou décision selon son jugement.
 - Les changements doivent se faire **par la ligne médiane**. Le non-respect de cette règle entraîne l'application du paragraphe précédent.
 - **Les joueurs sur le banc doivent demeurer assis et non debout**. Le non-respect peut être sanctionné d'un **carton jaune**.
 - Les joueurs **suspendus ou exclus**, les **invités** et les **amis** des joueurs, ainsi que toute personne dont le nom ne figure pas sur la feuille de match, n'ont pas le droit de rester dans la **zone du terrain** (ni sur le banc, ni derrière la cage du gardien). Ces personnes doivent rester **dans les gradins**. À défaut, le **capitaine** ou son suppléant recevra un **carton jaune**.
 - Les **bancs** sont disponibles sur le terrain et il faut aller les chercher. L'équipe doit **placer le banc du bon côté** pour ses remplaçants. En l'absence du capitaine, tout joueur peut assumer cette responsabilité.
-

7. Différentiel de buts marqués–encaissés

- Un match ne peut **prendre fin** à cause du différentiel de buts, peu importe la valeur.
 - De façon générale, si une équipe **décide de se retirer** d'un match, quelle qu'en soit la raison (y compris le différentiel), elle sera **sanctionnée** par la **soustraction d'un point (-1)** et perdra son match **par forfait** avec le score le plus désavantageux entre 3-0 et le score réel enregistré par l'arbitre au moment de l'arrêt.
-

8. Feuille de match, vérification et retards

- Avant le début de la rencontre, l'arbitre se présente avec les **passesports de joueurs (version électronique)** afin de faire la vérification. La vérification des joueurs retardataires peut se faire pendant le match, pendant la pause ou à la fin du match. Les retardataires **ont l'obligation** de se présenter à l'arbitre pour la vérification. Tout joueur **ne se présentant pas** sera considéré **n'ayant pas le droit de jouer**. Et l'équipe peut perdre son match par forfait après décision de l'arbitre.
 - En cas de **réserve technique** formulée par l'équipe adverse, l'équipe fautive pourrait **perdre son match par forfait** avec le score le plus désavantageux entre 3-0 et le score réel si le match est considéré joué.
 - Tous les matchs doivent **commencer à l'heure prévue** (ex. 21 h 00, 22 h 00) et prendre fin **après 60 minutes** (ex. 22 h 00, 23 h 00). Une pause **d'au maximum 1 minute** est donnée à la mi-temps.
 - Si une équipe n'est pas capable d'**aligner au moins 5 joueurs** à l'heure officielle du début du match, **elle perd son match par forfait avec un score de 3-0**.
 - **L'heure à l'horloge de l'arbitre fait foi. Les horloges des terrains de jeu ne sont pas considérées car elles ne sont pas fiables.**
 - L'arbitre donne le coup à l'heure officielle prévue, et les équipes doivent aligner les joueurs présents en respectant le minimum de 5 joueurs.
 - En cas de forfait, les deux équipes peuvent s'entendre pour **jouer avec arbitre** sans que les **buts** ne soient comptabilisés; toutefois, les **cartons** seront comptabilisés. Dans tous les cas, le match doit **prendre fin 60 minutes** après l'heure officielle prévue.
 - Si une équipe **débute** un match avec 5 joueurs et **décide de se retirer**, elle perd le match par forfait avec le score le plus désavantageux entre 3-0 et le score réel si le match est considéré joué, et **un point (-1)** lui sera retiré. Cette règle s'applique aussi si l'équipe est complète et **décide de se retirer pendant le match**.
-

9. Pointage

- Victoire = **3 points**
- Nul = **1 point**
- Défaite = **0 point**
- Forfait d'une équipe = **0 point** pour l'équipe forfaitaire et **3 points** à l'équipe adverse

- Forfait des deux équipes = **0 point** pour chaque équipe
- Arrêt d'un match suite à un incident (bagarre, par exemple) dont **une** équipe assume la responsabilité = **0 point** pour l'équipe fautive (**le rapport de l'arbitre fait foi**).
- Arrêt d'un match suite à un incident dont les **deux** équipes assument la responsabilité = **0 point** pour chaque équipe (**le rapport de l'arbitre fait foi**).
- **4 cartons jaunes = -1 point**
- **1 carton rouge = -1 point**
- En cas de forfait, l'équipe fautive perd le match par **forfait** avec le score le plus désavantageux entre **3-0** et le score réel si le match est considéré joué.

NB : deux **cartons jaunes** reçus par un même joueur sont comptabilisés **2 jaunes** par l'arbitre dans la plateforme de gestion de la ligue. Un **carton rouge direct** est comptabilisé comme tel; un **jaune et un rouge** sont comptabilisés comme tels.

10. Critères de classement

Classement des équipes, par ordre de priorité :

1. Points accumulés
2. Différence de buts
3. Buts pour
4. Buts contre
5. Nombre de victoires (l'équipe ayant le plus de victoires passe en premier)
6. Nombre de défaites (l'équipe ayant le moins de défaites passe en premier)
7. Tirage au sort en cas d'égalité selon les critères précédents

11. Cartons jaune et rouge, et autres sanctions

- Selon le jugement de l'arbitre, un joueur peut recevoir un **avertissement verbal**, un **carton jaune** ou un **carton rouge**.
- Un **carton jaune** donne lieu à une **expulsion de 10 minutes avec remplacement** (y compris pour les gardiens).
- Un remplaçant sur le banc ayant reçu un **carton jaune** ne peut **rentrer** avant **10 minutes**.
- Si un joueur expulsé pour 10 minutes **ne respecte pas** la durée d'expulsion et **rentre** en jeu avant l'écoulement du temps, il reçoit un **deuxième carton jaune** et est **expulsé**. L'équipe continue donc le match avec **un joueur de moins**.
- Si un joueur reçoit un **deuxième carton jaune** ou un **carton rouge direct** dans un même match, il est expulsé **sur-le-champ** et doit **quitter immédiatement** la zone verte (y compris les bancs et l'espace derrière les cages). L'arbitre doit attendre que la personne expulsée quitte le terrain avant de reprendre le match.

- Un **carton rouge** (direct ou suite à deux jaunes) entraîne une **suspension d'au moins un match**.
 - Des circonstances **aggravantes** (refus de sortir, retardement du jeu, insultes, injures, crachats envers l'arbitre ou un joueur, etc.) entraînent une **suspension de plus d'un match**, selon le cas. Plusieurs fautes sur une même action peuvent entraîner des **sanctions additionnelles**. Ex. : tacle dangereux causant une blessure grave, insultes et refus de sortir : **carton rouge** et **au moins trois matches** de suspension.
 - Dans tous les cas, **le rapport de l'arbitre fait foi**. Les capitaines doivent **fournir un rapport** à soumettre à **socceracademy2019@outlook.com**.
 - Un joueur qui reçoit **4 cartons jaunes** est **suspendu un match**; **2 matches** pour le **deuxième** ensemble de 4 jaunes; **3 matches** pour le **troisième** ensemble de 4 jaunes. Les suspensions dues aux **jaunes** sont **distinctes** de celles dues aux cartons **rouges** et **elles sont cumulatives**. Exemple : un joueur qui reçoit un carton jaune et un carton rouge direct pendant le même match, il écoperait d'une suspension due au cumul de 4 cartons jaunes cumulativement avec une suspension due au carton rouge direct.
-

12. Les fautes

- Toute faute doit être **signalée** et la **sanction** imposée par l'arbitre s'applique **immédiatement**.
 - Les **contestations** des décisions de l'arbitre ne sont **pas permises**; toute contestation répétitive entraîne un **carton jaune**.
 - **Aucun tacle ni glissade** (avec ou sans contact vers un joueur) n'est toléré : **carton jaune** immédiat.
 - **Même le gardien n'a pas le droit de tacle**.
 - Un tacle **loin de l'adversaire**, selon le jugement de l'arbitre, dans un **rayon d'au moins 3 mètres**, pour arrêter un ballon, est **permis**.
-

13. Exemples de fautes non permises et sanctions prévues

13.1 Carton jaune (systématique)

- Toute faute, intentionnelle ou non, selon le jugement de l'arbitre
- Tout **retardement du jeu** (remplacement, perte de temps, etc.)
- **Main volontaire** (autre que pour annihiler une occasion de but)
- **Jeu dangereux** selon le jugement de l'arbitre
- **Tacle/glissade/tentative de tacle non dangereux** envers un joueur
- **Contestations répétitives**
- **Non-respect** d'une décision de l'arbitre
- **Numéro de maillot** manquant, illisible ou détaché
- **Protège-tibias** non couverts par des bas

- Protège-tibias qui **se détachent** à répétition pendant le jeu
- **Entrée** sur le terrain en **sur-effectif** ou **sans autorisation** de l'arbitre
- Entrée sur le terrain **avant d'avoir purgé** les 10 minutes d'expulsion suite à un carton jaune
- **Ne pas rester assis** sur le banc
- **Non-respect de la distance** sur un coup franc (selon la situation) ou un coup de pied de but
- **Tirer le ballon** après le sifflet de l'arbitre
- **Non-respect des protocoles sanitaires**
- **Non-respect de la propreté** des lieux et des règlements internes
- Se changer sur le bord des terrains, dans les corridors, ou sur le banc
- Tout **comportement antisportif** (ex. crier pour influencer l'adversaire)
- Tous les autres cas mentionnés dans le règlement, comme ne pas se changer au vestiaire (se charger sur le banc, sur le terrain, etc.), absence de protèges tibias, numéro illisible;
- etc.

13.2 Carton rouge (systématique)

- Tout **contact physique violent/dangereux**, intentionnel ou non, selon l'arbitre
- **Faute** volontaire ou non, ou **main volontaire**, annihilant une occasion de but
- **Tacle dangereux** envers un joueur
- **Pousser volontairement** un coéquipier ou un adversaire
- **Coups** de coude ou de pied
- **Crachat**, menaces, agression, envers l'arbitre ou un joueur
- **Insultes, injures, blasphèmes**
- **Propos racistes**
- etc.

Les insultes, crachats, propos racistes, menaces, toute agression verbale ou physique, et tout langage irrespectueux, entraîneront des **suspensions de plus d'un match** selon la situation (généralement **3 matchs**), pouvant aller jusqu'à **l'expulsion de la ligue**.

Compte tenu du caractère **multiculturel** et **intercommunautaire** des ligues, et du fait que les joueurs peuvent parler des langues **non comprises** par les arbitres, les insultes **dans une langue non comprise** par ces derniers sont **sanctionnées au même titre** que celles comprises et constatées par les arbitres.

Pour constater ces insultes, les **témoignages de deux personnes** en plus de celui de la victime sont **nécessaires**.

Les sanctions s'appliquent **avant, pendant et après** le match **dans l'enceinte du terrain** (depuis la porte d'entrée, dans les couloirs, dans les vestiaires, sur le terrain, jusqu'à la porte de sortie).

L'arbitre peut décider **d'arrêter ou de suspendre** un match afin de régler un incident. **Aucun temps additionnel** ne sera ajouté.

Lorsqu'un match est **arrêté** suite à un incident (ex. bagarre entre joueurs), le match ne sera **pas** rejoué.

- L'équipe fautive perd le match **par forfait** avec le score le plus désavantageux entre 3-0 et le score réel si le match est considéré joué.
 - Lorsque les **deux équipes** sont responsables de l'arrêt, le match est **déclaré joué et fini sur un score nul (0-0)**; **aucun point** n'est accordé aux deux équipes.
 - **Seul l'arbitre** peut décider d'arrêter un match.
 - Si une équipe **quitte le terrain** sans l'autorisation de l'arbitre, elle perd **par forfait** (score le plus désavantageux entre 3-0 et le score réel si le match est considéré joué).
 - **Le rapport de l'arbitre fait foi.**
 - **Toutes les décisions** (disciplinaires ou autres) de **Soccer 365 Québec**, une fois communiquées aux capitaines, sont **définitives**.
-

14. Règlement spécifique aux phases finales

- Les matches des phases finales (demi-finales et finale) sont d'une **durée de 50 minutes**. Les **mi-temps sont réduites de 5 minutes** chacune. On joue **2 × 25 minutes** et on réserve **10 minutes** pour la vérification, les tirs au but en cas d'égalité, et la remise des médailles lors de la finale.
- En cas d'**égalité** après 50 minutes, il y aura **tirs au but** :
 - Les équipes exécutent chacune **une série de trois (3) tirs** au but.
 - **Tous les joueurs présents** ont le droit de tirer, **sauf** ceux qui ont reçu un **carton rouge**.
 - Un joueur ne peut tirer une **deuxième fois** que lorsque **tous les joueurs présents** ont tiré une première fois.
 - La **distance** des tirs au but est de **9** (minimalement).
 - Si après la première série de **trois (3) tirs** les deux équipes ont marqué le même nombre de buts (ou aucun), l'épreuve se poursuit dans le même ordre **jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus** que l'autre au terme du même nombre de tentatives, **sans dépasser 11 tirs par équipe**.
 - En cas d'égalité, les critères suivants s'appliquent pour désigner un vainqueur :
 1. **Différence de buts** pendant la phase de classement (pour désigner le vainqueur des demi-finales)
 2. **Différence de buts** pendant les demi-finales (pour désigner le vainqueur de la finale; si ex æquo, on applique le **1er critère** ci-dessus)
 3. **Buts pour** pendant les phases finales
 4. **Buts contre** pendant les phases finales

5. **Moins de cartons** jaunes et rouges (un rouge = deux jaunes) pendant les phases finales

- **Tirage au sort** en cas d'égalité selon les critères précédents
Tous les joueurs, **sauf** celui qui exécute le tir et les deux gardiens de but, doivent rester **au-delà de la ligne médiane** pendant l'épreuve des tirs au but.
-

15. Respect de l'environnement et des lieux

- Tous les joueurs sont tenus de **respecter la propreté** des lieux (vestiaires et terrain, surtout).
 - Tous les joueurs doivent se **changer dans un vestiaire (sinon carton jaune pour le joueur fautif)**. Le capitaine doit **fournir un vestiaire** à ses joueurs.
 - La consommation de **drogues** et **d'alcool** est **strictement interdite**.
 - Tout manquement à ces règlements entraînera une **sanction** (carton jaune ou rouge, selon le cas).
-

16. Droit d'auteur et droits à l'image

- Les **photos et vidéos** prises par l'organisateur des ligues ou son représentant sont la **propriété exclusive** de ce dernier.
 - Les personnes participant à la ligue cèdent automatiquement leurs **droits à l'image et aux vidéos** au responsable des ligues, **sans aucune contrepartie**.
 - L'organisateur des ligues devient le **seul et unique propriétaire** et exerce ses pleins **droits d'auteur** et de **propriété intellectuelle**, à sa **seule discrétion**.
-

17. Paiement

- Chaque équipe doit **payer la totalité** des frais d'inscription **avant** le début de la saison, dans les délais fixés.
 - Pour **réserver une place**, l'équipe doit payer un **acompte**. L'acompte n'est **remboursable en aucun cas**. En cas d'impossibilité de compléter le paiement du **reliquat** dans les délais prescrits, l'équipe **perd son acompte et sa place**. **Aucun crédit** n'est donné.
-

18. Remboursement

18.1 Principe

- **Aucun remboursement** n'est possible, sauf en cas d'**annulation** de la ligue sur décision de l'organisateur pour des raisons de **sécurité** ou de **force majeure** (ex. pandémie, fermeture des terrains).

- Si un joueur décide de **se retirer** d'une équipe, il doit **s'organiser avec son capitaine** et son équipe. Le problème est considéré **interne** à l'équipe, et le joueur concerné doit **trouver une entente** avec son capitaine et son équipe.
- L'organisateur **ne rembourse aucun joueur** ayant décidé de se retirer des ligues.
- Les **acomptes** payés par une équipe, un capitaine ou un joueur ne sont **remboursables en aucun cas**.

18.2 Désistement ou expulsion d'une équipe

- Toute équipe désirant **quitter la ligue avant le début** de celle-ci **perd l'acompte** payé.
 - Toute équipe désirant **quitter la ligue après le début** de celle-ci **perd la totalité** des frais d'inscription.
 - En cas de désistement, le **nom de l'équipe** concernée continuera d'être utilisé par Soccer 365 Québec et une **nouvelle équipe** peut remplacer l'équipe sortante **en utilisant son nom, sans contrepartie** pécuniaire ou autre.
 - Les cas d'**expulsion** ou de **suspension** d'un joueur ou d'une équipe pour non-respect du règlement **ne donnent droit à aucun remboursement** ni dédommagement.
 - L'organisateur a le **plein droit d'exclure** un ou plusieurs joueurs, une ou plusieurs équipes, pour non-respect **flagrant** des règlements (ex. frapper un arbitre, un coéquipier ou un adversaire; causer des blessures ou traumatismes, etc.).
 - Soccer 365 Québec et l'organisateur **ne gèrent pas** les désistements **individuels** des joueurs, considérés comme des **problèmes internes** aux équipes à gérer par les capitaines. **Toutefois**, il est recommandé de suivre la **même politique de remboursement** appliquée aux équipes.
-

19. Responsabilités

- Toute personne participant à cette ligue est **responsable de ses actes** et **assume** les conséquences et responsabilités (pénales, civiles, etc.) qui en découlent.
 - Il est de la **responsabilité de chacun** de souscrire les **assurances nécessaires**.
 - Les capitaines des équipes doivent **faire circuler** le présent règlement parmi leurs joueurs et s'assurer de **leur acceptation**.
 - Les capitaines ont l'obligation de **respecter** et de **faire respecter** par les membres de leurs équipes le présent règlement.
 - Les participants aux ligues **acceptent** les règlements **sans réserve** et **adhèrent** aux **valeurs** de Soccer 365 Québec.
 - Les équipes et joueurs ne respectant pas les règlements peuvent être **exclus** ou **suspendus** sans prétendre à un **remboursement** ou à un **dédommagement**.
-

20. Situations particulières

- En cas d'**absence d'un arbitre**, les deux capitaines doivent **informer l'organisateur** et **jouer le match** dans la mesure du possible. Les **statistiques** seront considérées **officielles**. Les capitaines doivent communiquer les statistiques **dans les 24 h** suivant la date du match.
 - Un match est considéré **officiellement valide** s'il est joué à **60 %** et plus, soit un **temps total de 35 minutes**. Les statistiques sont donc considérées **valides et officielles**.
 - En cas de **désistement** ou d'**exclusion d'une équipe** pendant une ligue, il revient à l'organisateur de décider de la **remplacer**, de **continuer sans remplacement**, ou de **retirer tous les points** liés aux matches joués par l'équipe en question. La décision dépendra des circonstances (nombre de matches restants, nombre d'équipes, disponibilité de joueurs souhaitant se joindre à une équipe pour la remplacer) et visera à **garantir la meilleure continuation** des compétitions.
-

21. Protocoles sanitaires liés à la pandémie de COVID-19

- Tout joueur présentant l'un des **symptômes** connus de la pandémie en question, ou même en cas de **doute**, **ne doit pas se présenter** aux matches.
 - Le **port du masque** est **obligatoire** dès l'entrée du stade **jusqu'au terrain**.
 - Les **vestiaires** ne sont pas accessibles pour l'instant, conformément aux recommandations contre la COVID-19.
 - Les joueurs doivent **mettre leurs équipements avant d'arriver**, exception faite des chaussures.
 - Les joueurs doivent **laisser leurs chaussures ou bottes dans les gradins** et **enlever leur survêtement** au bord du terrain.
 - Il est important de **ne pas laisser de déchets** ou de bouteilles vides sur le terrain. Dirigez les gens vers les **contenants** prévus et vers les vestiaires.
 - **Aucune boisson alcoolisée** n'est permise.
 - **Respecter** les protocoles sanitaires **établis par les propriétaires** des lieux.
 - Les joueurs doivent **libérer le terrain rapidement** à la fin de chaque match.
 - Toute autre mesure du **protocole sanitaire** est **obligatoire**.
-

22. Contestation et opposition

Toute contestation ou opposition aux **scores** et **statistiques** d'un match (tricherie concernant des joueurs, mauvais score, mauvais buteur, sanctions, incident, etc.) doit être signifiée par le **capitaine** dans un **délai de 48 heures** suivant la fin du match, **par courriel** à **socceracademy2019@outlook.com**. Dans tous les cas, **le rapport de l'arbitre fait foi**. Toutefois, le **témoignage de quatre personnes** ne faisant pas partie de la même équipe peut être considéré pour la prise de décision.

23. Dispositions générales

- **Toutes les décisions** (disciplinaires ou autres) de **Soccer 365 Québec**, une fois **communiquées aux capitaines**, sont **définitives**.
- Toute personne **participant** ou **inscrite** à la ligue est considérée avoir **lu** et **accepté** le contenu du présent document.
- L'organisateur peut **donner des cartons jaunes** aux joueurs pour non-respect du présent règlement ou pour des fautes **non constatées** par l'arbitre (ex. se changer sur le terrain, insulter un joueur dans les couloirs, etc.).
- L'organisateur a le **droit de mettre à jour** le présent règlement **sans consulter** ni les capitaines ni les joueurs, afin de **garantir le bon déroulement** des activités.
- Les capitaines ont l'obligation de **faire circuler** le présent règlement parmi leurs **joueurs titulaires et remplaçants**.

Amusez-vous bien et bonne saison à tous !

Soccer 365 Québec
socceracademy2019@outlook.com

