



Quelle que soit la réglementation adoptée,
C'est à tous ceux qui s'occupent des jeunes
qu'incombe la responsabilité d'encourager plutôt que de critiquer,
de suggérer l'apprentissage plutôt que de l'exiger et d'amuser plutôt que de diriger

RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

Ligue Inter-Club

En 2016, les quatre Villes constituant « La ligue de soccer Inter-Club » se sont prononcées unanimement quant à l'importance du respect d'une éthique « récréative » par l'ensemble de ses membres, entraîneurs, joueurs et spectateurs.

À ce titre, la ligue se réserve le droit, même après l'homologation des résultats d'un match, de venir retirer l'ensemble des points d'éthiques d'une équipe, pour un match, voir, au besoin, pour plusieurs, s'il était reconnu un manquement à cette éthique.

Par une éthique « récréative », la ligue entend en respect amical des membres de son équipe ainsi que le respect des adversaires, officiels ainsi que les responsables de chacune des villes de la ligue. La ligue condamne tout comportement qui en fin de compte pourrait entraîner l'humiliation de joueur, tant par l'acharnement d'une équipe plus forte sur une équipe de calibre moindre que par l'attitude méprisante que pourrait adopter les spectateurs.

Par éthique « récréative » la ligue entend aussi qu'elle condamnerait sans appel toute équipe dont l'entraîneur ferait jouer sciemment un joueur blessé ou possiblement victime de commotion cérébrale, et ce, malgré l'accord du joueur ou de ses parents. Même en cas de doute léger, un entraîneur devrait toujours privilégier la santé de ses joueurs dans ses décisions.

Le respect de ce code d'éthique fait partie de l'engagement de tout entraîneur acceptant d'encadrer une équipe dans notre ligue. L'entraîneur est responsable de son attitude, de celles de ses joueurs et s'étend à celles des spectateurs, le plus souvent, parents de ses joueurs.

Bien qu'ils soient responsables de l'application des règles du jeu lors des matchs, les arbitres n'ont pas la responsabilité de l'application de ce code d'éthique. Cette responsabilité incombe à l'entraîneur seul. Les arbitres ont un seul pouvoir de recommandation. Ils peuvent par exemple recommander à un entraîneur d'intervenir auprès des spectateurs ou de réviser sa décision de faire jouer un joueur ou non.

Outre ce pouvoir de recommandation, la ligue demande à tous ses arbitres de collaborer en dénonçant les manquements à cette éthique dont ils pourraient être témoins.

Les responsables de la ligue Inter-Club



TABLE DES MATIÈRES

1. DÉFINITIONS	5
2. ENREGISTREMENT DES JOUEURS	6
3. FORMATION DES ÉQUIPES	7
4. JOUEURS ÉLIGIBLES	8
4.01 Éligibilité	8
4.03 Réservistes	8
4.04 Joueur de calibre supérieur	9
5. LES MATCHS	10
5.01 Équipement	10
5.02 Cédule des matchs	10
5.03 Conditions climatiques et état du terrain	10
5.04 Feuilles de pointage	11
5.05 Joueur en retard	11
5.06 Délai	11
5.07 Absence d'arbitre	11
5.08 Durée des matchs (filles et garçons)	11
5.09 Différence de 6 buts	12
5.10 Déplacements des entraîneurs	12
5.11 Changement des joueurs pendant la partie	12
5.12 Déplacements et comportement des parents et supporters	12
5.13 Pour les parties nécessitant un bris d'égalité à la fin d'un match de saison régulière	12
5.14 Classement	12
5.15 Égalité au classement	13
5.16 Éthique sportive, en saison régulière	13
6. COMPORTEMENT RÉPRÉHENSIBLE	14
6.00 Violence verbale	13
6.01 Protêts et appels	14
6.02 Conduite selon le code de déontologie	14
6.03 Gestes graves	14
6.04 Personne suspendue	14
6.05 Grille disciplinaire	15



7. RÈGLEMENTS DES ÉLIMINATOIRES DE LA SAISON	17
7.01 Les équipes autorisées à participer	17
7.02 Les joueurs autorisés à participer	17
7.03 Bris d'égalité	17
7.04 Éthique sportive, en séries éliminatoires	17
7.05 FINALES	18
7.05.a Éligibilité des joueurs	18
7.05.b Responsabilités	18
7.06 FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES	19
8. ADAPTATIONS DES LOIS DU JEU POUR LE SOCCER À SEPT JOUEURS	20
Annexe A : CATÉGORIES	22
Annexe B : RECOMMANDATIONS AUX ARBITRES	23
ANNEXE C : CODE DE DÉONTOLOGIE	24
ANNEXE D : LOI DU JEU DE LA FIFA	33
ANNEXE E : RÉSUMÉ DES RÈGLEMENTS	34
GÉNÉRALITÉS TECHNIQUES :	34



***** L'usage du masculin dans tout ce texte n'a pour but que d'alléger le contenu. *****
Le règlement a été mis à jour le 27 juin 2020

1. DÉFINITIONS

1.01 F.S.Q. Fédération de Soccer du Québec

Pour plus d'information sur la Fédération : www.federation-soccer.qc.ca

1.02 A.R.S.R.S. Association Régionale de Soccer de la Rive-Sud

Pour plus d'information sur l'Association : www.arsrs.com

1.03 C.G.L. Comité de gestion de Ligue

Le comité est formé avant le début de chaque saison. Il est composé d'un représentant de chacun des clubs (St-Hubert, Longueuil, Greenfield Park, St-Lambert et de Brossard).

Pour envoyer un document au C.G.L. par courriel, que vous trouverez sur notre site web :

www.planiligue.com

1.04 Commissaire

Personne mandaté par le C.G.L. pour administrer la ligue en son nom.

1.05 Comité de discipline

Sur demande explicite du C.G.L. ou de son commissaire, un Comité de discipline pourra être tenu. Le Comité de discipline est formé des membres du C.G.L. n'étant PAS impliqué dans le litige et ont seul, un droit de vote. Les Clubs impliqués dans le litige peuvent assister au comité de discipline pour assurer les droits des joueurs des clubs respectifs mais n'ont PAS droit de vote. En cas d'égalité lors d'un vote du Comité de discipline, un droit de vote sera alors accordé au commissaire afin qu'il puisse trancher l'égalité. En cas La décision du comité de discipline est finale et sans équivoque.

1.05 L.I.C. Ligue inter club



2. ENREGISTREMENT DES JOUEURS

- 2.01** Tout joueur doit s'enregistrer auprès de la direction de son club respectif selon les exigences de chaque club composant la ligue.
- 2.02** La date limite pour enregistrer les joueurs est déterminée annuellement par la direction des Clubs.
- 2.03** Tout joueur non-résident et voulant jouer dans la ligue inter-club peut s'inscrire dans le club de son choix, en respectant les règles établies par la F.S.Q. et l'A.R.S.R.S.



3. FORMATION DES ÉQUIPES

- 3.01 Le nombre maximum de passeports de joueurs émis à chaque équipe ne peut dépasser vingt-cinq (25). Le maximum de joueur habillé pour un match relève de la régie interne de chaque Club participant à la Ligue. Toutefois, afin que les joueurs puissent profiter pleinement de leur saison la Ligue recommande de ne pas dépasser dix-huit (18) joueurs habillés pour le soccer à onze (11), quinze (15) pour le soccer à neuf (9) et treize (13) pour le soccer à sept (7).
- 3.02 Pour les équipes qui jouent à onze (11) un minimum de sept (7) joueurs présents en tout temps sur le terrain est obligatoire.
- 3.03 Pour les équipes qui jouent à neuf (9) un minimum de six (6) joueurs présents en tout temps sur le terrain est obligatoire.
- 3.04 Pour les équipes qui jouent à sept (7) un minimum de cinq (5) joueurs présents en tout temps sur le terrain est obligatoire.
- 3.05 La personne responsable d'une équipe doit être âgée d'au moins seize (16) ans et être l'aînée de trois (3) ans de tous les joueurs qu'elle dirige. À chaque match, la personne responsable, ou son remplaçant, doit être présent au match et respecter ces conditions.
- 3.06 Catégories pour la saison en cours :
Voir Annexe A
- 3.07 Au 15 juin, ou au plus tard au 4^e match, l'alignement des joueurs est définitif. Ceci s'applique lors de changements latéraux à l'intérieur d'une même catégorie. Une première liste sera fournie au statisticien avant le premier match. La liste officielle des équipes et une photocopie de tous les passeports de chaque équipe sera envoyée aux membres du C.G.L. qui distribuera la liste et les photocopies aux entraîneurs concernés au plus tard le 15 juin. Toutefois, en cas de déséquilibre ou pour toute autre raison qu'il jugera valable, le C.G.L. se réserve le droit de rouvrir les listes et y faire des modifications à n'importe quel moment durant tout le reste de la saison.
- 3.08 Les équipes seront formées de joueurs du même sexe.



4. JOUEURS ÉLIGIBLES

4.01 Éligibilité

- 4.01.a Dans les catégories désignées par le L.I.C., tout joueur doit détenir un passeport lequel doit être validé par l'A.R.S.R.S. Du premier match jusqu'au 15 juin les joueurs pourront jouer sans passeport mais devront fournir une liste de joueurs signé et approuvé par l'administrateur auprès du C.G.L. du club concerné.
- 4.01.b Les dirigeants du club, en plus de leurs entraîneurs, sont responsables pour toute représentation concernant l'éligibilité d'un joueur.
- 4.01.c Tout entraîneur voulant faire jouer un joueur non éligible sera passible de suspension (selon le code de déontologie, section entraîneur) et l'équipe perdra son match par forfait automatiquement.
- 4.01.d Un joueur ne peut posséder qu'un seul passeport de joueur valide.
- 4.01.e Tout doute concernant l'éligibilité d'un joueur pourra être notifié sur la feuille de match ou par courriel, envoyé au C.G.L., au plus tard 48 heures après le match jusqu'au 31 juillet et, en août, dans les 24 heures. Le cas sera traité par le C.G.L.

- 4.02 Pour les joueurs autorisés à participer aux parties éliminatoires, veuillez consulter la section des séries éliminatoires (règlements additionnels).

4.03 Réservistes pour des matchs récréatifs de U09 à U14

- 4.03.a **Catégories assujetties aux règles d'emprunt** : Les règles qui suivent concernent les matchs des catégories récréatives de U09 à U14 et à tous leurs joueurs. On recommande toutefois d'être équitable autant que possible et ne pas emprunter systématiquement les mêmes joueurs.
- 4.03.b **Maximum de matchs** : Tout joueur, à l'exception de ceux du U14 (les emprunts pour l'intervalle et du compétitif ne sont pas comptabilisés), peut jouer un MAXIMUM de six (6) matchs en tant que réserviste en compétition locale.
- Dérogation** : Le C.G.L. peut accepter une dérogation sur le nombre maximum de match dans une catégorie donnée et ce pour la saison en cours seulement.
- 4.03.c **Pré-requis d'emprunt** : Lorsque l'entraîneur prévoit l'absence d'un ou de plusieurs joueurs pour un match et qu'il aura moins de huit(8) joueurs au soccer à sept(7), de onze(11) joueurs au soccer à neuf(9) et de quatorze (14) joueurs à onze(11), il peut faire appel à des réservistes, selon les modalités suivantes :
- Pour le soccer à sept (7), un maximum de quatre (4) joueurs réservistes est permis, tout en n'excédant pas huit (8) joueurs.
 - Pour le soccer à neuf (9), un maximum de quatre (4) joueurs réservistes est permis, tout en n'excédant pas onze (11) joueurs.
 - Pour le soccer à onze (11), un maximum de cinq (5) joueurs réservistes est permis, tout en n'excédant pas quatorze (14) joueurs.
- 4.03.d **Catégorie, division et sexe des réservistes** : Les équipes empruntent normalement dans la catégorie inférieure immédiate et au sein des joueurs de son propre Club seulement. Toutefois des dispositions spéciales s'appliquent quant aux divisions et au sexe des réservistes :
- Une équipe de division 2 ne peut emprunter en division 1 du même sexe de la catégorie inférieure, elle doit emprunter obligatoirement en division 2.
 - Une équipe de division 1 peut prendre un réserviste dans la même catégorie et même sexe en division 2 OU provenir d'une catégorie inférieure sans égard aux divisions 1 ou 2.
 - Si la catégorie immédiatement inférieure à l'équipe emprunteuse ne comporte pas de division, il n'y a pas de restriction d'emprunt quant à la division.
 - Si la catégorie de l'équipe emprunteuse ne comporte pas de division, elle peut emprunter en division 1 ou 2 de la catégorie inférieure.
 - Les équipes masculines peuvent emprunter des réservistes de sexe féminin de même catégorie et même division ou dans la catégorie immédiatement inférieure.
 - Les réservistes des équipes féminines doivent être du même sexe que les joueuses régulières.
 - Les joueurs de sexe masculin ne peuvent pas jouer dans des équipes de sexe féminin.
 - Les réservistes doivent provenir des équipes locales récréatives de chaque Clubs composant la ligue Inter-Club.



4.03.e **Dispositions d'emprunts** : La demande de réserviste doit être faite à l'entraîneur. Aucune sollicitation directe, aucune réservation pour plusieurs matchs ne sera acceptée.

4.04 Joueur de calibre supérieur

4.04.a Toute plainte concernant un joueur de calibre supérieur pour sa catégorie pourra faire l'objet d'une demande de surclassement avant le 15 juin. La plainte devra être inscrite sur la feuille de match ou par courriel, au C.G.L. La décision de surclassé ou non est finale et sans appel.

4.04.b Tout joueur qui joue dans le compétitif (A, AA, AAA) ne pourra jouer dans une équipe récréative sauf s'il a quitté celle-ci avant la date du 15 juin, date limite du transfert, et son potentiel technique sera évalué par le C.G.L.

4.05 Détention des passeports

4.05.a Les passeports demeurent en tout temps sous le contrôle de chaque club. Ils doivent être retournés au club sur demande dans un délai maximum de 24 heures.

4.05.b L'entraîneur-chef doit s'assurer de bien gérer les passeports de son équipe de façon à ne pas brimer l'équipe, le joueur et aussi les autres équipes qui pourraient vouloir emprunter le joueur

4.05.c Lorsqu'il part en vacances, en voyage ou si pour toute autre raison il ne peut assurer la gestion des passeports et les fournir dans un délai raisonnable pour emprunt, il doit les confier à un assistant ou parent de l'équipe qui le fera en son nom.

4.05.d Dans tous les cas, pour lui-même, ses assistant, ses joueurs ou ses réservistes, l'entraîneur pourra présenter à l'arbitre une photocopie de bonne qualité du passeport ou encore une copie électronique sur tablette ou téléphone cellulaire. Pour être acceptée, la substitution du passeport devra permettre de bien identifier les individus et les informations de validités devront être lisibles.



5. LES MATCHS

RÈGLES D'AVANT-MATCH (pour d'autres renseignements, veuillez-vous référer aux lois de la FIFA)

5.01 Équipement

- 5.01.a Tous les joueurs doivent porter chandail, bas (**deux bas de la même couleur**) aux couleurs de leur équipe, ainsi qu'un short de soccer. Le short ne doit pas dépasser la mi-cuisse, les shorts de basket ne sont pas tolérés.
- 5.01.b Le port de « Body Piercing » est interdit pendant les matchs et pratiques de soccer
- 5.01.c Aucun bijou, collier et bracelet autre que Médic-Alert n'est permis. Les chapeaux et casquettes ne sont pas permis. Conformément aux règles de la FIFA, les bandeaux de sports et les foulards religieux souples seront tolérés.
- 5.01.d Le gardien d'une équipe doit porter un chandail d'une couleur différente de celles de son équipe, de l'équipe opposée et de l'arbitre. Le port d'un chapeau à rebord souple, des genouillères et des protèges coudes sera toléré.
- 5.01.e Sauf pour raison médicale, il est interdit au joueur avant de porter genouillères, et/ou protèges coudes. Pour toutes les catégories, l'usage des crampons (plastique, aluminium, caoutchouc) est accepté.
- 5.01.f Les protège-tibias, qui doivent être entièrement couverts par les bas, devront être d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique ou substance identique) et doivent offrir un degré de protection suffisant (les protège-tibias en caoutchouc mousse ne sont pas acceptés).
- 5.01.g Lors d'un match, si les équipes présentent des couleurs similaires, (par couleur, il est entendu que c'est la couleur dominante du chandail des joueurs.) c'est l'équipe visiteuse qui doit changer de chandail ou porter des dossards. La priorité est donnée à la visibilité des commanditaires sur leur territoire. Si l'équipe visiteur ne dispose pas de dossard, elle devra porter ceux fournis par l'équipe receveuse.
- 5.01.h **BALLONS** : Des numéros 4 pour le soccer à 7 et à 9, et des numéros 5 pour les U-13 et plus vieux.
- 5.01.i L'équipe RECEVEUSE fournit deux ballons conformes (ballons de match) pour le match.
- 5.01.j Pour l'ensemble des joueurs évoluant dans la ligue Inter-Club, toutes lunettes faites en métal ou en verre sont désormais interdites et seules les lunettes de sport sont autorisées (voir les deux modèles ci-bas). Toutefois, il n'y a aucune restriction quant au modèle de lunette porté si le joueur porte des lunettes de plastique de type hockey cosom par-dessus.



5.02 Cédule des matchs

- 5.02.a Toute équipe doit en tout temps suivre les cédules préparées par le C.G.L.. Aucun match planifié ne doit être changé sans la permission du C.G.L., et ce, avec un délai minimum de soixante-douze (72) heures.
- 5.02.b Tous les matchs décommandés seront repris en commençant par ceux du début de la cédule.
- 5.02.c Le C.G.L. peut ordonner à toute équipe, en avisant les responsables des équipes concernés, de jouer un match remis, sur avis de soixante-douze (72) heures, exception des éliminatoires où il n'y a pas de délai.
- 5.02.d Toute équipe qui ne se présente pas à son match se verra octroyer une défaite par forfait.

5.03 Conditions climatiques et état du terrain

- 5.03.a Le C.G.L., ou son représentant, et le responsable de la ville peuvent, au plus tard 2 heures avant le début du match.
- 5.03.b À moins d'avis contraire, toute équipe cédulée doit se présenter sur le terrain quelle que soit la température. Si les entraîneurs ne veulent pas jouer et le terrain est praticable, le match est perdu par forfait.
- 5.03.c En présence d'éclairs ou de condition climatique extrême, le match est suspendu pour une période pouvant aller jusqu'à 20 minutes. Après ce délai, la décision d'annuler le match sera prise conjointement avec les



arbitres et les deux entraîneurs. Les matchs annulés seront repris (il est possible que ce soit les week-end). A défaut d'entente, l'arbitre doit prendre une décision.

- 5.03.d Si le match est arrêté avant d'avoir complété 80% du match, il sera considéré comme n'ayant pas été joué et sera repris au complet, chaque équipe repartant zéro à zéro. Toutefois, les cartons ayant été donnés par l'arbitre seront inscrits au dossier des joueurs. Voir la durée minimale au règlement 5.08,
- 5.03.e L'arbitre, ou un représentant du C.G.L., décidera si le terrain est praticable ou non.
- 5.03.f L'arbitre à plein pouvoir pour octroyer une ou des pauses d'eau au cours d'un match, et ce, quelle que soit le climat. Sa décision repose essentiellement sur la sécurité et le bien être des joueurs. Aucun entraîneur ne peut s'opposer à cette décision.

5.04 Feuilles de match

(Attention : voir le document comment remplir les feuilles de match)

- 5.04.a Les entraîneurs impriment, à partir de Plani-Ligue, leur feuille de match comprenant les noms et prénoms de leurs joueurs, en ordre alphabétique sauf pour les réservistes qui sont inscrits à la fin de la liste identifiée par la lettre (R) à défaut de quoi le match sera perdu par forfait. Ils initialisent la feuille et la remettent à l'arbitre en présentant les passeports de tous les joueurs dont le nom apparaît sur la feuille. Une fois la feuille remise à l'arbitre, aucun changement ne sera autorisé. Les assistants signent la feuille de match avant le début du match. L'entraîneur signe la feuille à la fin du match et est responsable du pointage.
- 5.04.b Les feuilles de match et les passeports DOIVENT être remis à l'arbitre au plus tard quinze (15) minutes avant l'heure planifiée. **De plus, l'équipe RECEVEUSE remet la feuille d'éthique sportive à l'arbitre.** Des sanctions peuvent être prises, sur la feuille d'éthique sportive, en cas de non-respect de cette règle.
- 5.04.c Les feuilles de match devront être signées par l'arbitre à la fin du match légal ou interrompu pour une raison quelconque.
- 5.04.d Tout joueur est considéré avoir pris part à un match de la ligue si son nom apparaît sur la feuille de match et est coché par l'arbitre.

5.05 Joueur en retard

Tout joueur arrivant en retard à une partie, éliminatoires incluses, pourra prendre part au jeu dès son arrivée, en autant que le nom de ce joueur SOIT inscrit sur la feuille de match et APRÈS que l'arbitre eut-été avisé de son arrivée et ait vérifié son équipement, ceci peut se faire à la demie ou durant un arrêt de jeu.

5.06 Délai

Un délai de vingt (20) minutes sera accordé à toute équipe cédulée pour un match régulier pour présenter le nombre minimum requis de joueurs en début de match ou dans le cas d'arrêt temporaire dû aux conditions climatiques.

Après les vingt (20) minutes de délai, l'équipe devra être conforme aux règlements et prête à jouer sinon elle perdra le match par défaut.

5.07 Absence d'arbitre

Tous les matchs doivent se jouer! Lorsque, par contretemps ou maladie, le ou les arbitres nommés ne peuvent se rendre sur les lieux, les responsables cherchera à entrer en contact avec le responsable à l'arbitrage du club receveur, selon les modalités remises au début de la saison. À défaut d'obtenir les services d'un arbitre, les DEUX ÉQUIPES s'entendront sur le choix d'un ou des arbitres choisis à même les gens sur place. Cette entente DEVRA être confirmée AU RECTO de la feuille de pointage et signée par l'entraîneur de CHAQUE équipe AVANT le début du match. S'ils ne s'entendent pas, les entraîneurs écrivent la raison de la mésentente sur la feuille de match, quittent le terrain et avisent le coordonnateur de la situation, **dans les vingt-quatre (24) heures.**

RÈGLES PENDANT LE MATCH

5.08	Durée des matchs (filles et garçons)	durée minimale (80%)
	U09, U10	Deux (2) demies de 25 minutes mi-temps de 5 minutes 40 min.
	U11, U12	Deux (2) demies de 30 minutes mi-temps de 5 minutes 48 min.
	U13, U14	Deux (2) demies de 35 minutes mi-temps de 5 minutes 56 min.
	U15, U16	Deux (2) demies de 40 minutes mi-temps de 5 minutes 64 min.
	U17, U18, U21, Senior	Deux (2) demies de 45 minutes mi-temps de 5 minutes 72 min.

Si quatre-vingts pour cent (80%) du match est joué, le match sera considéré comme joué.



5.09 Différence de 6 buts

Dès qu'il y a une différence de SIX (6) buts, le résultat final est inscrit sur les feuilles de match qui devront ensuite être signées. La partie se poursuit alors de façon amicale. Il est à noter que tout carton jaune ou rouge, reçu durant le temps où le match est hors-concours, sera comptabilisé sur la feuille de match et dans les statistiques.

5.10 Déplacements des entraîneurs

Les entraîneurs, trois (3) MAXIMUM et les joueurs des DEUX ÉQUIPES devront se trouver du même côté du terrain. Ils seront de part et d'autre de la ligne médiane et du côté opposé aux spectateurs. Après avoir choisi la partie de terrain pour ses joueurs, l'équipe AU COMPLET, entraîneurs et joueurs, DEVRA RESTER dans sa partie jusqu'à la fin du match.

Aucun entraîneur, assistant ou gérant ne pourra se trouver derrière la surface des buts, ni de son gardien, ni de celui de l'équipe adverse

S'il y a surface technique, il devra respecter l'espace assigné.

5.11 Changement des joueurs pendant la partie

Tous ces changements ne peuvent se faire que par le centre du terrain avec l'autorisation de l'arbitre. Il est important de noter que **tous** les joueurs des **deux** équipes peuvent être remplacés.

Pour toutes les catégories les cinq changements légaux se font :

- i. Après un **BUT** les deux équipes peuvent demander et faire un changement;
- ii. Sur un **COUP DE PIED DE BUT** les deux équipes peuvent demander et faire un changement;
- iii. Lors d'une **BLESSURE** les deux équipes peuvent demander et faire un changement;
- iv. À la **MI-TEMPS** les deux équipes peuvent faire un changement;
- v. Sur une **TOUCHE OFFENSIVE**, l'équipe qui a la touche est autorisée à faire la demande de changement. Si elle le fait alors seulement, l'équipe adverse peut faire une demande de changement.

5.12 Déplacements et comportement des parents et supporteurs

Les parents et supporteurs doivent rester dans l'espace réservé aux spectateurs indiqué par l'arbitre et ne pourront pas traverser le terrain à la fin de la partie.

En aucun temps, ils ne pourront se tenir du côté des joueurs, ni derrière la surface des buts.

En cas de non-respect, ou si des parents ont un comportement non-approprié, l'arbitre avisera les entraîneurs de l'équipe des parents concernés pour qu'ils modifient leur comportement. Si le problème persiste, ils seront invités par l'arbitre à quitter l'aire de jeu. En cas de non-coopération, l'arbitre arrêtera la partie, si elle est en cours, et fera son rapport sur la feuille de match et l'équipe perdra un ou des points d'éthique, selon la gravité, sur le formulaire d'éthique sportive. Le C.G.L. pourra prendre des sanctions additionnelles.

5.13 Pour les parties nécessitant un bris d'égalité à la fin d'un match de saison régulière

Il n'y a pas de bris d'égalité en saison régulière, un match nul reste nul

RÈGLES D'APRÈS-MATCH**5.14 Classement (s'applique uniquement en U14)**

Le classement sera établi d'après la formule suivante :

Victoire	3 points
Nulle	2 points
Défaite	1 point
Défaite par forfait	0 point

- Un match perdu par forfait accorde à l'équipe gagnante un compte de trois buts pour et zéro but contre.

- Si une équipe se retire durant la saison régulière, ses matchs joués seront annulés.



5.15 Égalité au classement

En cas d'égalité dans le classement :

- Plus grand nombre victoires
- Plus grand nombre de nulles
- Plus grand nombre de victoire contre l'équipe à égalité
- Plus grand nombre de points d'éthique
- Pile ou face

Tous ces points doivent être évalués dans l'ordre jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

5.16 Éthique sportive, en saison régulière

À chaque match, le comportement de chaque équipe (joueurs, entraîneurs et parents) sera évalué par l'arbitre sur un formulaire d'éthique sportive. Les formulaires seront remis aux arbitres qui les remettront à leur club respectif avec les feuilles de match.

- En U9 et U10, un maximum de 2.5 points sera alloué pour chacune des parties.

- En U12 et en U14, un maximum de 3.0 points sera aussi alloué pour chacune des parties. Toutefois, il faut avoir accumulé 70% des points totaux, durant la saison, pour avoir droit de participer aux séries éliminatoires.

Veuillez noter que les points d'éthique comptent pour autant que les points accumulés par match dans le cas d'une victoire, nulle ou défaite.

Le C.G.L. a le pouvoir d'enlever des points d'éthique sportive à la suite d'une plainte fondée et après enquête. Dans le cas d'un match gagné et perdu par forfait, le C.G.L. étudiera les circonstances entourant ce match et décidera des points à donner aux équipes.

Les résultats cumulés seront étudiés par les directeurs de catégories concernés et par le C.G.L. Une équipe qui n'accumule pas les points requis sera contactée par le directeur de catégorie ou par le C.G.L. Après étude de la situation, des sanctions pourraient être établies par le C.G.L., selon le Code de Déontologie.

Une demande de révision de la feuille de code d'éthique d'un match, pour une perte de 0.5 points et plus, peut être envoyée, dans les sept (7) jours suivant le match, trois (3) jours en séries, en faisant la demande par courriel, ou fax, au C.G.L. La fin de semaine des finales, la demande devra être remise au C.G.L. la journée même.



6. COMPORTEMENT RÉPRÉHENSIBLE

Cette section ne s'applique pas aux équipes « INTER-VILLES ». Ces équipes doivent se référer aux règlements de l'A.R.S.R.S. en vigueur.

6.00 Violence verbale

Aux fins de cette section, il appartient à l'arbitre d'interpréter la notion de "Comportement répréhensible" ainsi que sa "Gravité". La ligue tient toutefois à préciser qu'un langage discriminatoire, offensant, injurieux ou blasphématoire sera considéré comme de la violence verbale et devra être sanctionné au même titre que la violence physique. L'entraîneur, responsable de son groupe est réputé devoir donner l'exemple et garder le contrôle sur ses joueurs. Un arbitre pourrait, s'il le juge nécessaire, aller jusqu'à sanctionner un entraîneur qui manquerait à sa responsabilité en ce sens.

6.01 Protêts et appels

Toute discussion concernant une décision de l'arbitre ne peut se régler en retirant l'équipe du terrain. Le match doit se continuer et les personnes intéressées ont le privilège de loger un protêt. Tout avis de protêt DOIT ÊTRE donné à l'arbitre avant que celui-ci n'ait signé la feuille de match. Le cas sera porté devant le C.G.L.

Tout joueur, dirigeant et/ou entraîneur qui est sujet à appel est autorisé à participer à toutes les activités de la ligue jusqu'à ce que la décision soit rendue, à l'exception des personnes rapportées pour avoir frappé ou battu quiconque.

L'entraîneur qui retire son équipe ou refuse de continuer son match, quelle qu'en soit la raison, sera automatiquement suspendu pour son prochain match.

6.02 Conduite selon le code de déontologie

Tout membre actif ou participant, coupable de langage blasphématoire, de propos injurieux ou de gestes déplacés, est passible d'expulsion et de suspension (voir le Code de Déontologie pour tous les détails sur les infractions et les sanctions). En cas de dédoublement entre les règlements de la ligue et le code de déontologie, le C.G.L. décidera de la source et du niveau des sanctions.

Comité de discipline :

Sur demande explicite du C.G.L., il y aura un Comité de discipline.

6.03 Gestes graves

- a) Tout membre actif ou participant qui, suivant le rapport de l'arbitre, a attaqué un adversaire ou un spectateur, sur ou hors du terrain, avant, durant ou après le match, est immédiatement suspendu pour le match suivant. Cette pénalité pourra être augmentée par le C.G.L. ou le comité de discipline selon la gravité de l'offense.
- b) Tout membre actif ou participant qui menace physiquement ou verbalement un arbitre (ou officiel), est automatiquement suspendu pour un minimum de trois (3) matchs. Cette pénalité pourra être augmentée par le C.G.L. selon la gravité de l'offense.
- c) Tout membre actif ou participant qui agresse physiquement, frappe ou bouscule un arbitre (ou officiel) est automatiquement suspendu indéfiniment et son cas sera référé au Comité de la fédération (F.S.Q.). Le match sera arrêté immédiatement si la sécurité de l'arbitre est mise en cause et l'équipe fautive perdra le match par forfait. Cette pénalité pourra être augmentée par le C.G.L. selon la gravité de l'offense.
- d) Si un spectateur menace physiquement ou verbalement un arbitre (ou officiel), le match est immédiatement arrêté et l'arbitre contactera la police. Par la suite, le cas sera soumis au C.G.L. pour décider si le match sera repris ou annulé.

6.04 Personne suspendue

Toute personne suspendue n'a droit à aucun contact AVEC L'ÉQUIPE CONCERNÉE SOIT AVANT, PENDANT OU APRÈS LE MATCH JOUÉ PAR LADITE ÉQUIPE SOUS PEINE DE SANCTIONS ADDITIONNELLES et l'équipe pourrait être sanctionné.



6.05 Grille disciplinaire**ATTENTION :**

- Dans tous les cas, la suspension doit commencer à être purgée lors de la partie suivante.
- C'est le rapport de l'arbitre qui indiquera la nature de la carte.

CARTONS JAUNES

INCIDENT	SANCTION	PROBATION
2 cartons jaunes accumulés dans le même match (voir NOTE B)	Équivaut à recevoir un carton rouge. Voir la grille des cartons rouges	Le reste de la saison
3 cartes jaunes accumulés dans la saison (voir NOTE C)	1 partie de suspension automatique (Entraîneurs : 2 parties)	Le reste de la saison

CARTONS ROUGES

Un joueur qui reçoit un carton rouge doit quitter le jeu, est suspendu pour le prochain match, est en probation pour le reste de la saison et l'équipe joue le restant du match avec un joueur en moins. Selon la gravité de l'incident, le joueur pourra être suspendu pour plus d'un match (voir grille d'exemples d'incidents et de sanctions).

INCIDENT	SANCTION	PROBATION (voir NOTE D)
Frapper un arbitre	Comité de discipline de la Fédération	Selon décision
Frapper un joueur, acte de brutalité (NOTE A)	Minimum de 3 parties de suspension plus un comité de discipline local qui peut décider d'allonger la suspension	2 ans
Bagarre, cracher (NOTE A)	Minimum de 5 parties de suspension plus un comité de discipline local qui peut décider d'allonger la suspension	2 ans
Faute grossière (NOTE A)	Minimum de 2 parties de suspension plus un comité de discipline local qui peut décider d'allonger la suspension	Le reste de la saison
Empêcher un adversaire de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien dans sa propre surface de réparation)	0 partie novice, atome 1 partie moustique et soccer à 11	Aucune
Anéantir une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation	1 partie	Le reste de la saison
Tenir des propos blessants, injurieux ou grossiers	2 parties automatiques	Le reste de la saison



NOTE A : la sanction sera décidée après lecture du rapport de l'arbitre.

NOTE B : Deux (2) cartons jaunes au même joueur, dans le même match, le joueur sera expulsé (2 jaunes = 1 rouge selon la loi de la FIFA #12) et l'équipe devra jouer avec un joueur en moins.

NOTE C : Trois (3) cartes jaunes cumulatives durant la saison, séries éliminatoires incluses, donnent UNE (1) partie de suspension automatique.

NOTE D : S'il y a une infraction de la même nature, au code de discipline, lors de la période de probation, la durée de la sanction sera doublée.

NOTES AUX ENTRAÎNEURS :

- a) Tout entraîneur qui est expulsé au cours d'une partie (pour avoir reçu 2 avertissements ou par expulsion directe) sera expulsé pour le reste de la partie et sera suspendu pour la prochaines parties.
- b) Les cartons jaunes et rouges ne sont pas montrés aux entraîneurs. Les avertissements et expulsions se font verbalement.
- c) Tout entraîneur qui manque à l'éthique sportive de quelque façon que ce soit sera sujet à une suspension qui sera déterminée par le C.G.L.



7. RÈGLEMENTS DES ÉLIMINATOIRES DE LA SAISON

Cette section ne s'applique pas aux équipes « INTER-VILLES ». Ces équipes doivent se référer aux règlements de l'A.R.S.R.S. en vigueur.

7.01 Les équipes autorisées à participer

7.01.a U09 et U10

Pour ces catégories, puisqu'il n'y a pas de classement, ni de séries éliminatoires, ces parties sont remplacées par des matchs réguliers supplémentaires pour chaque équipe.

7.01b U12

Pour ces catégories, il n'y a pas de classement. La participation aux éliminatoires se fera sur le principe d'un tirage au sort pour déterminer les opposants.

7.01c U14

Pour ces catégories, c'est le classement de fin de saison qui déterminera les opposants pour les parties éliminatoires.

7.01d

Une équipe, pour participer aux éliminatoires, doit avoir maintenu 70% de ces points d'éthique à la fin de la saison régulière.

7.02 Les joueurs autorisés à participer

Les joueurs autorisés à participer aux parties éliminatoires et aux parties de finales sont ceux qui font partie de l'équipe à la fin de la saison régulière, c'est-à-dire les joueurs de la liste remise selon les modalités établies à l'article 3.07, tout en respectant les modifications faites par le sur classement des joueurs. Toutefois, en cas de pénurie de joueurs (moins de 14 au soccer à 11 et moins de 12 au soccer à 9, une équipe peut utiliser des réservistes pour les parties éliminatoires, dans les conditions suivantes :

- a) Respecter toutes les conditions de l'article concernant les RÉSERVISTES, en saison régulière;
- b) Tous les joueurs réguliers doivent avoir été invités à participer au match et avoir reçu toute l'information pertinente.

Nous demandons toutefois aux entraîneurs d'avertir le C.G.L. par courriel avant le match, ce qui pourrait être pris en considération en cas d'erreur sur la feuille de match. Dans les mêmes conditions ci-dessus énoncées, les équipes pourront emprunter des joueurs pour les parties des finales à condition d'emprunter seulement des joueurs appartenant à des équipes qui ne sont pas en finale. Chaque joueur a le droit de participer aux finales dans une seule catégorie, et doit jouer dans son équipe si celle-ci s'est classée pour les finales.

Toute irrégularité ayant pour but de tricher ou contourner un règlement peut entraîner une défaite par forfait pour l'équipe fautive.

7.03 Bris d'égalité

Pour les matchs ou les séries nécessitant un bris d'égalité, il y aura des tirs de réparation selon la procédure établie dans le livre des lois du jeu sous la rubrique « PROCÉDURES POUR DÉTERMINER LE VAINQUEUR D'UN MATCH ». Pour les renseignements complets, voir l'annexe D.

7.04 Éthique sportive, en séries éliminatoires

Il faut avoir accumulé 70% des points totaux, de la série, pour accéder à la série suivante. Le C.G.L. a le pouvoir d'enlever des points d'éthique sportive à la suite d'une plainte fondée et après enquête. Dans le cas où une équipe gagnante de la série n'obtient pas 70% des points d'éthique requis, l'équipe perdante, de ladite série, accède à la série suivante. Si les 2 équipes n'ont pas le 70% de points requis, l'équipe ayant le plus près du minimum requis, passe à la série suivante.

Dans le cas de la série finale, l'équipe gagnante doit avoir accumulé 70% des points totaux, pour obtenir le trophée et les médailles d'or, sinon c'est l'équipe adverse qui les obtient. Dans le cas où aucune équipe n'a accumulé le minimum de 70% de points, aucune équipe ne sera déclarée vainqueur et n'obtient ni trophée, ni médaille.



7.05 FINALES

7.05.a Éligibilité des joueurs

Les entraîneurs ou dirigeants d'équipes devront fournir la feuille de match dès leur arrivée sur le terrain et permettre ainsi les vérifications des passeports. Il est à noter qu'aucun joueur ne pourra prendre part au match s'il n'a pas son passeport.

7.05.b Responsabilités

Chaque responsable du terrain (assigné par le C.G.L.) veillera à la bonne marche et au bon ordre autour des terrains. Il devra veiller à ce que les joueurs et les entraîneurs se tiennent de part et d'autre de la ligne médiane (du même côté pour tout le match) et du côté opposé aux spectateurs.

De plus, ils veilleront aussi à ce qu'il n'y ait personne à l'arrière des lignes de but et à ce que les spectateurs se tiennent à au moins deux (2) mètres (7 pieds) de la ligne de touche. Ils veilleront aussi à la sécurité des arbitres.

Les équipes planifiées devront se présenter sur le terrain vingt (20) minutes avant l'heure du match pour la vérification. LA PARTIE DOIT COMMENCER À L'HEURE. Il n'y a aucun délai.



7.06 FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

GRUPE DE TROIS (3) ÉQUIPES :

La position 2 affronte la position 3 en demi-finale. La position 1 affronte ensuite le gagnant de la demi-finale en finale. Aucun match des séries ne peut se terminer avec un pointage nul. Si c'est le cas, le gagnant sera décidé par des tirs de réparations, "penalty", selon les lois de la F.I.F.A..

GRUPE DE QUATRE (4) ÉQUIPES :

La position 1 rencontre la position 4 et la position 2 rencontre la position 3 en demi-finale. Le gagnant des deux demies-finales s'affrontent ensuite en finale. Aucun match des séries ne peut se terminer avec un pointage nul. Si c'est le cas, le gagnant sera décidé par des tirs de réparations, "penalty", selon les lois de la F.I.F.A..

GRUPE DE CINQ (5) ÉQUIPES :

La position 5 visite la position 4 en quart de finale. Le gagnant rencontre la position 1 et la position 2 rencontre la position 3 en demi-finale. Le gagnant des deux demies-finales s'affrontent ensuite en finale. Aucun match des séries ne peut se terminer avec un pointage nul. Si c'est le cas, le gagnant sera décidé par des tirs de réparations, "penalty", selon les lois de la F.I.F.A..

GRUPE DE SIX (6) ÉQUIPES :

La position 6 visite la position 3 et la position 5 visite la position 4 en quart de finale. S'il y a égalité, il y aura immédiatement des tirs de réparations selon la F.I.F.A.. Les gagnants des matchs sont reclassés selon leur position en saison régulière pour que la première position affronte l'équipe ayant terminé le plus bas au classement. Ils deviennent la position 3 et la position 4 et on reprend le même procédé que le groupe de quatre (4) équipes.

GRUPE DE SEPT (7) ÉQUIPES :

La position 7 visite la position 2, la position 6 visite la position 3 et la position 5 visite la position 4 en quart de finale. S'il y a égalité, il y aura immédiatement des tirs de réparations selon la F.I.F.A.. Les gagnants des matchs sont reclassés selon leur position en saison régulière pour que la première position affronte l'équipe ayant terminé le plus bas au classement. Ils deviennent la position 3 et la position 4 et on reprend le même procédé que le groupe de quatre (4) équipes.

GRUPE DE SEPT (8) ÉQUIPES :

La position 8 visite la position 1, la position 7 visite la position 2, la position 6 visite la position 3 en quart de finale et la position 5 visite la position 4. S'il y a égalité, il y aura immédiatement des tirs de réparations selon la F.I.F.A.. Les gagnants des matchs sont reclassés selon leur position en saison régulière pour que la première position affronte l'équipe ayant terminé le plus bas au classement. Ils deviennent la position 3 et la position 4 et on reprend le même procédé que le groupe de quatre (4) équipes.

"Si pour quelques raisons que ce soit, la ligue décide de faire des divisions de plus de huit équipes, le même principe en huitième de finale qu'avec les quarts."

Il n'y aura pas de séries éliminatoires pour les catégories U09 et U10.



Loi 13 : Coups francs

Soccer à 7

- a) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs, sur lequel un but peut être marqué directement contre l'adversaire.
- b) Si un joueur de l'équipe défendant commet intentionnellement dans la surface de réparation une des 10 fautes majeures décrites dans la loi 12 du jeu de la F.I.F.A., il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation à une distance de 7 mètres.
- c) Pour toutes autres fautes commises à l'intérieur de la zone de réparation et qui, en temps normal au soccer à 11 serait de nature indirecte, le ballon sera placé au point le plus près de l'infraction mais à l'extérieur de la zone de réparation. Le coup franc sera direct.
- d) Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 6 mètres.

Soccer à 9

Les coups francs pourront être directs ou indirects, dépendant de la faute, cette règle sera appliquée comme au soccer à 11.

Loi 14 : Coup de pied de Réparation

Soccer à 7

Le point de réparation est situé à 7 mètres de la ligne de but et tous les joueurs, à l'exception de celui qui tire doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation, derrière le ballon et à 6 mètres du point de réparation.

Soccer à 9

Cette règle sera appliquée comme au soccer à 11.

Loi 15 : Rentrée de Touche

Soccer à 7

Il n'y a pas de touche en soccer à 7. L'entrée du ballon se fait au pied.

Soccer à 9

Cette règle sera appliquée comme au soccer à 11.

Note : Si la rentrée de touche n'a pas été faite régulièrement, elle sera recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

Loi 16 : Coup de Pied de But

Soccer à 7

La surface de but est la même que la surface de réparation.

Lors d'un coup de pied de but en soccer à 7, donc en U-9 et U-10, **l'équipe adverse doit se placer derrière la ligne médiane du terrain**. L'équipe peut avancer dans la moitié adverse uniquement à partir du moment où le gardien de but a touché le ballon pour effectuer le coup de pied de but.

Seuls les gardiens de but peuvent remettre le ballon en jeu sur coup de pied de but.

Sanction : si les joueurs avancent au-delà de la ligne médiane avant que le gardien de but a touché le ballon pour le remettre en jeu, le coup de pied sera repris. Si ceci se répète l'arbitre accordera un avertissement à l'équipe fautive.

Soccer à 9

Cette règle sera appliquée comme au soccer à 11.

Loi 17 : Coup de Pied de Coin

Soccer à 7

La distance à respecter par l'adversaire est de 6 mètres.

Soccer à 9

Cette règle sera appliquée comme au soccer à 11.



ANNEXE A : CATÉGORIES

Catégories pour la saison 2020

<i>Catégorie</i>	<i>ce que ça veut dire</i>	<i>Date de naissance</i>
U09	Under 9 / aura 9 ans dans l'année	né en 2011
U10	Under 10 / aura 10 ans dans l'année	né en 2010
U11	Under 11 / aura 11 ans dans l'année	né en 2009
U12	Under 12 / aura 12 ans dans l'année	né en 2008
U13	Under 13 / aura 13 ans dans l'année	né en 2007
U14	Under 14 / aura 14 ans dans l'année	né en 2006



ANNEXE B : RECOMMANDATIONS AUX ARBITRES

1. L'arbitre fera respecter les lois du jeu conformément aux derniers règlements de la F.I.F.A., de la F.S.Q. et de la ligue de soccer Inter-Club.
2. Autant que possible, tout arbitre désigné par l'appointeur doit être détenteur d'un degré reconnu par la F.S.Q. selon ses qualifications d'âge et aptitudes. De plus, l'arbitre (non pas les assistants) devra être âgé d'au moins trois ans de plus que les joueurs qu'il arbitre ou être âgé de plus de dix-huit ans. L'arbitre devrait éviter les conflits d'intérêts en refusant un match dont une personne ayant un lien direct (frère, sœur, père, mère, chum, blonde) y participe.
3. Un arbitre incapable d'assister à un match devra en aviser l'appointeur en accord avec les politiques émises par le comité d'arbitrage de chaque club. L'appointeur désignera un remplaçant.
4. Équipement des arbitres : Suivant les règlements en vigueur à la F.S.Q...
5. Seul l'arbitre ou l'arbitre en chef auront le droit de déterminer de l'état du terrain et de décommander le match suivant le cas : le tout devra être inscrit sur la feuille de pointage. Les matchs doivent se jouer même s'il pleut. Seul un orage électrique peut faire arrêter le match. Si les conditions climatiques se détériorent durant un match, une interruption de vingt (20) minutes sera accordée.
6. Toutes les feuilles de pointage **et d'éthique** devront être remises à un des points de chute au plus tard dans les vingt-quatre (24) heures qui suivent le match, joué ou non.
7. Dans le cas d'une irrégularité possible, l'arbitre avisé l'indiquera au recto puis rédigera son rapport au recto de la feuille de pointage et remettra le tout à l'arbitre en chef de son club dans les 24 heures.
8. L'arbitre fera un rapport d'incident (feuille de rapport disciplinaire) qui sera remis à l'arbitre en chef dans les 24 heures dans les cas suivants : 1- toute expulsion d'un joueur ou entraîneur qu'il indiquera au recto de la feuille de pointage, 2- mauvaise conduite d'un organisateur, dirigeant, parent ou supporteur en notant l'incident précis et le nom de l'équipe dont la/les personnes impliquées font partie.
9. L'arbitre devra permettre à l'entraîneur d'inscrire au recto de la feuille de match l'avis de protêt transmis durant la partie : avant, pendant et jusqu'à ce que les feuilles de pointage soient signées par l'arbitre.
10. L'arbitre devra être prêt sur le terrain au moins vingt (20) minutes avant l'heure prévue du match.
11. Un arbitre ne se présentant pas ou arrivant en retard à deux (2) matchs se verra référé au Comité de discipline des arbitres de son club qui statuera sur son sort.
12. Chaque arbitre devra avoir en sa possession pendant les matchs, la copie des règlements adoptés par le C.G.L.
13. Chaque entraîneur devra présenter à l'arbitre, avant le match les feuilles de match et d'éthique sportive avec sa portion dûment complétée et accompagnée des passeports des joueurs ou la carte loisirs valide selon le cas. Voir l'article sur les feuilles de match.



ANNEXE C : CODE DE DÉONTOLOGIE

CODE DE DÉONTOLOGIE

De la Ligue Inter-Club

Seul le genre masculin a été utilisé dans la rédaction du code d'éthique dans le but unique d'alléger sa lecture.

Qu'est-ce qu'un code de déontologie ?

C'est l'ensemble des règles et des devoirs qui régissent une organisation et qui sont basés sur des principes et sur des valeurs morales auxquels s'identifient et se rallient tous les membres. L'ensemble de ces règles et devoirs viennent encadrer la conduite et les rapports entre les membres, leurs clients et le public.

À qui s'adresse le code de déontologie ?

Le code de déontologie s'adresse à tous les membres de la Ligue Inter Clubs (administrateurs, entraîneurs, directeurs, bénévoles, parents et joueurs) quel que soit leur statut ou leur ancienneté à l'intérieur de l'organisation.

Chaque membre s'engage, lors de son adhésion à l'organisation, à le respecter entièrement et sans condition sous peine de subir les sanctions possibles qui peuvent aller du simple avertissement verbal à l'expulsion.

Pourquoi un code de déontologie ?

Plus une organisation compte d'intervenants, plus les rapports humains deviennent nombreux, complexes et parfois générateurs de tensions. L'organisation elle-même se diversifie en comités et en sous comités qui sont nécessaires à son fonctionnement mais qui en même temps, contribuent à rendre les relations inter personnelles encore plus difficiles. Or, toute société ou organisation ne peut s'épanouir, ni même survivre sans un minimum de discipline et d'ordre pour régir les rapports entre les individus qui la composent. Dans ce sens, même une association à but non lucratif, composée au départ d'individus bien intentionnés, ne peut échapper à cette réalité.

Nous comptons sur l'application d'un code de déontologie au sein de la L.I.C. *pour prévenir autant que possible les sources de problèmes internes et sensibiliser les divers intervenants de façon qu'ils puissent vivre pleinement et en harmonie leur implication quel qu'en soit le niveau. Le Code de déontologie vient en quelque sorte délimiter l'espace qu'il faut accorder aux libertés des individus de façon à ne pas nuire à celles des autres individus ou à la réputation et l'efficacité de l'organisation tout entière.*

Il ne s'agit donc pas d'éliminer les sources de plaisir des uns mais plutôt de les contrôler pour éviter les abus envers les autres. Pour réaliser ses objectifs, le Code de déontologie, entend favoriser un juste équilibre entre les libertés et les obligations de tous et chacun.



Les avantages particuliers d'avoir un code de déontologie

Pour tous les membres

Il évitera de nombreux excès et abus préjudiciables à l'ensemble des autres membres ;
il fournira une meilleure garantie de cohésion et d'esprit de corps ;
il facilitera le respect entre les membres et un esprit de camaraderie ;
il favorisera un plus grand sentiment de fierté et d'appartenance envers la Ligue Inter Clubs,
il amènera une plus grande participation à toutes les activités ;
il contribuera à faire adopter des comportements acceptables et à éviter ceux qui pouvaient être préjudiciables.

Pour les administrateurs

Il contribuera à faciliter leur travail de gestionnaire ;

Pour les membres du Comité de discipline

Il facilitera l'application des règlements et le cas échéant des sanctions ;

Pour la ligue Inter-club

il contribuera à la faire considérer comme un modèle auprès de la fédération et des autres Clubs ;
il améliorera l'image des Clubs et de ses membres au sein de la communauté car il leur sera connu ;
il facilitera le recrutement de nouveaux membres et de commanditaires.

Peut-on obliger une personne désireuse de devenir membre de notre organisation à adhérer à un code de déontologie ?

Oui ! L'administration des membres est régie par les règlements généraux de toute corporation. C'est d'ailleurs l'un des éléments fondamentaux de toute notre structure corporative. C'est pourquoi le Code civil du Québec stipule que les personnes désireuses d'adhérer à une corporation ou de renouveler leur « membership » doivent se soumettre aux conditions d'admission établies dans les règlements de la corporation. L'administration peut donc prévoir différentes formalités telles que le fait de remplir des formulaires ou de signer des engagements à respecter les règlements de la corporation, certaines règles de pratique ou un code de déontologie.

En devenant membre d'une corporation, une personne est tenue de respecter les engagements qu'elle a contractés lors de son adhésion et dans le cas contraire, elle s'expose alors à des sanctions prévues aux dits règlements qui peuvent aller jusqu'à la suspension ou l'expulsion. On peut conclure que nul ne peut être tenu d'adhérer à une organisation mais s'il le fait, il est de son devoir de se conformer en tout point à ses règlements en vertu du lien contractuel librement établi entre lui et l'organisation.



Les valeurs fondamentales et règles de conduite sur lesquelles il est fondé

Valeurs communes à l'ensemble des membres

L'implication assidue et entière en tant que bénévoles, joueurs, etc. avec l'objectif d'en retirer du plaisir

La socialisation

La coopération

Le sentiment d'accomplissement et le développement d'une image positive de soi

L'intérêt pour le sport chez l'enfant, lequel se poursuivra durant sa vie adulte

Le respect dans les rapports entre les membres

La courtoisie et la dignité

L'observation rigoureuse des règles du jeu et de la charte de l'esprit sportif

Un langage sans injure, expression vulgaire ou blasphème

Un modèle positif pour les enfants et les autres membres de l'organisation

Les droits et obligations des membres de la ligue Inter-club

Les droits communs à l'ensemble des membres

Le droit d'être traité avec respect, équité et courtoisie par tous, dans ses rapports avec les autres membres

Le droit d'être au courant des affaires de la corporation

Le droit de retirer du plaisir de son implication comme joueur, parent ou bénévole

Le droit de s'acquitter de son rôle dans l'autonomie et la confiance

Les obligations communes à l'ensemble des membres

Respecter les orientations et les décisions de la ligue Inter-Club

Respecter les règlements des Clubs (généraux, déontologie, de discipline)

Être soucieux de l'image de la ligue Inter-Club dans les lieux publics



Les administrateurs

Participer au soccer, c'est respecter son éthique sportive

Le droit des administrateurs de la corporation est le suivant :

Le droit de retirer du plaisir de son implication bénévole et d'être traité avec respect dans l'exécution de leurs charges

Les obligations des administrateurs sont les suivantes :

1. Agir en bon parent et en ce sens de s'assurer que tous les membres sont traités avec équité
2. Agir avec honnêteté et loyauté
3. Prendre les décisions avec transparence
4. Avoir des rapports empreint de courtoisie, conserver sa dignité en tout temps et en tout lieu
5. S'impliquer activement dans l'organisation
6. Donner un coup de main lorsque requis, se proposer soi-même
7. Respecter son engagement personnel
8. Faire en sorte que l'intérêt des jeunes soit au centre de toute décision
9. Penser et diffuser les valeurs de l'organisation
10. Faire en sorte que le sport du soccer soit une source de développement et d'enrichissement physique, technique et moral, une école de vie
11. Demeurer un modèle positif pour les enfants, les entraîneurs, les parents, etc...
12. S'acquitter de la charge avec efficacité, loyauté et honnêteté
13. S'assurer que le code de déontologie est respecté à tous les niveaux de l'organisation
14. Considérer le bénévolat comme une ressource à protéger et à développer
15. Agir avec soin, prudence, diligence et compétence
16. Après la fin de son mandat : agir avec prudence, discrétion et loyauté

Code 2

1. Respecter les décisions des arbitres, ne pas leur crier d'insultes car ils représentent l'autorité pendant le jeu et que leurs décisions doivent être respectées. Exiger un comportement similaire des autres membres de l'organisation
2. Ne régler aucun problème (avec les entraîneurs, les parents, etc...) en présence des enfants
3. Ne pas critiquer les décisions des membres du comité d'administration à l'extérieur
4. Respecter les règlements des clubs (généraux, déontologie, de discipline)
5. Être soucieux de l'image des clubs dans les lieux publics
6. Respecter les entraîneurs, les joueurs adverses et leurs supporters et exiger un comportement identique des autres membres
7. Respecter les orientations et les décisions du comité d'administration

Code 3

1. S'assurer que les fonds de chaque clubs soient gérés dans les meilleurs intérêts de chaque club.
2. Rester maître de soi en tout temps et assumer l'entière responsabilité de ses paroles et de ses actions. Ne manifester aucune violence physique ou verbale envers quiconque. Ne pas avoir de comportement excessif dans les lieux publics



Code d'éthique du participant

Participer au soccer, c'est respecter son éthique sportive

1. J'obéis et respecte les règles du jeu.
2. J'accepte les erreurs de mes coéquipiers et j'aide ceux qui présentent plus de difficultés
3. Je considère mes adversaires et les arbitres indispensables pour jouer.
4. J'accepte la défaite en étant satisfait de l'effort accompli dans les limites de mes capacités et en reconnaissant le bon travail de l'adversaire.
5. Je joue pour m'amuser en tentant d'obtenir la victoire mais je considère la victoire ou la défaite comme une conséquence du plaisir de jouer.
6. Je considère le dépassement personnel plus important que l'obtention d'une médaille ou d'un trophée.
7. Je suis l'ambassadeur des valeurs de mon sport.

Code 1

1. J'accepte toutes les décisions des arbitres et de mes entraîneurs sans jamais mettre en doute leurs compétences et leur intégrité.
2. Je supporte honnêtement mes coéquipiers.
3. Je poursuis mon engagement envers mes coéquipiers, mon entraîneur et mon équipe jusqu'au bout.
4. Je respecte les consignes établies par mon entraîneur et les règlements interne de mon équipe.
5. Je m'engage à respecter les biens publics.

Code 2

1. Je refuse de gagner par des moyens illégaux et par tricherie.
2. Je suis courtois et respectueux envers les entraîneurs, les officiels, les spectateurs et mes adversaires en utilisant un langage sans injure.
3. J'accepte la victoire avec modestie sans ridiculiser l'adversaire.
4. Je conserve en tout temps mon sang-froid et la maîtrise de mes gestes face aux autres participants.

Code 3

1. Je m'engage à ne pas vendre, consommer, être en possession ou être sous l'effet de substances illicites (drogues, alcool, etc.)



Code d'éthique de l'entraîneur

Participer au soccer, c'est respecter son éthique sportive

1. Tout en tentant d'obtenir la victoire, je considère la victoire ou la défaite comme une conséquence du plaisir de jouer.
2. Je reconnais que chaque joueur a droit à l'erreur.
3. Je fais preuve d'honnêteté envers les joueurs et le sport.
4. Je suis fier de mes joueurs et je leurs dis.
5. Quelle que soit la situation, je reste positif!
6. Je suis conscient de la pression qui pèse constamment sur les athlètes (sport, équipiers, études, famille, ...).
7. Je tente de développer l'autonomie et la stabilité émotionnelle de l'enfant pour l'amener à prendre des décisions et à accepter des responsabilités.

Code 1

1. Je reconnais que je représente un modèle pour mes joueurs.
2. J'agis toujours dans le meilleur intérêt des enfants et du sport.
3. Je considère que le développement de la personne prime sur le développement du sport.
4. Je connais et respecte les règles écrites et non-écrites de mon sport.
5. Je reconnais dignement la performance de l'adversaire dans la défaite.
6. Je m'assure que l'équipement et les installations sportives respectent le niveau de développement des athlètes et les principes de sécurité.
7. J'informe les enfants des dangers inhérents à la pratique de notre sport.
8. J'utilise un langage précis sans injure ni expression vulgaire.
9. J'informe les enfants des dangers inhérents à la consommation d'alcool ou de drogues.
10. Je m'engage à informer, dans la mesure du possible, tous les intervenants (joueurs, parents et assistants-entraîneurs) de l'existence du code d'éthique et des règlements pouvant les concerner.

Code 2

1. Je considère chaque enfant avec respect et équité sans égard au sexe, à la race, au potentiel physique, au statut économique ou à toute autre condition.
2. Je respecte toutes les décisions des arbitres.
3. Je respecte les joueurs, entraîneurs et partisans des autres équipes.
4. J'accepte la victoire avec modestie sans ridiculiser l'adversaire.
5. Je refuse de gagner par des moyens illégaux et par tricherie.
6. Je respecte les consignes émanant des administrateurs du club.
7. Par mes actes, gestes, paroles ou par ma tenue, je démontre toujours respect à autrui.
8. Lors de situations conflictuelles, je tente de garder mon calme et je recherche la sécurité des joueurs, des spectateurs et des arbitres.
9. Je m'engage à ne jamais régler des problèmes en présence de personnes non impliquées et à fournir un effort pour désamorcer les situations explosives.

Code 3

1. Je respecte mon pouvoir d'entraîneur en préservant l'intégrité physique et mentale des joueurs.
2. Je m'engage à ne pas vendre, consommer, être en possession ou être sous l'effet de substances illicites (drogues, alcool, etc...).



Code d'éthique de l'arbitre

Participer au soccer, c'est respecter son éthique sportive

1. La forme physique de l'arbitre se doit d'être aussi bonne sinon meilleure que celle des joueurs. N'oubliez pas que l'arbitre doit être à quinze ou vingt mètres du ballon en tout temps.
2. Le respect des joueurs n'est pas dû, mais une chose qui se gagne.
3. Dans la vie il n'y a pas que l'arbitrage. Souriez, la vie est belle.

Code 1

1. L'uniforme de l'arbitre est son premier outil de travail. Il doit être propre et l'arbitre se doit de le porter avec fierté. Les joueurs voient l'uniforme avant tout.
2. L'arbitre et ses assistants arbitres doivent porter le même uniforme s'ils souhaitent démontrer aux joueurs et entraîneurs qu'ils font, eux aussi, partie d'une équipe. Le ou les arbitre(s) forme(nt) la troisième équipe sur le terrain et elle se doit d'être unie et respectueuse.
3. Je m'assure que l'équipement et les installations sportives respectent le niveau de développement des athlètes et les principes de sécurité.
4. La sécurité des joueurs doit être la préoccupation première de l'arbitre. L'arbitre ne doit pas être la cause de gestes de violence ou de brutalité, mais il doit réagir objectivement et avec froideur aux gestes qui peuvent être posés par les joueurs, les entraîneurs et les spectateurs.

Code 2

1. L'arbitre se doit d'intervenir auprès des joueurs et des entraîneurs avec calme et sérénité, tout comme ceux-ci doivent parler à l'arbitre avec calme et sérénité. Tous les participants ne sont pas des ennemis, mais des amis du soccer.
2. Ayez l'honnêteté d'aller au bout de vos convictions. Soyez honnête et droit. Vous réussirez dans l'arbitrage du soccer.
3. Un carton jaune ou rouge, ça se présente à un joueur avec certitude et conviction. Non pas avec rage, haine ou arrogance.
4. Les lois du jeu ; l'arbitre doit les connaître à la lettre. Il doit également comprendre l'esprit de la loi pour empêcher toutes formes de tricherie.

Code 3

1. Je m'engage à ne pas vendre, consommer, être en possession ou être sous l'effet de substances illicites (drogues, alcool, etc...).



Code d'éthique des spectateurs

Participer au soccer, c'est respecter son éthique sportive

1. **Je considère que les enfants font du sport d'abord pour leur propre plaisir et non pour me divertir. Je n'insiste pas à les faire participer s'ils n'en démontrent pas le désir.**
2. Je n'ai pas d'attente irréaliste. Je suis conscient que les enfants ne sont pas des athlètes professionnels et qu'ils ne doivent pas être jugés d'après les normes appliquées aux professionnels.
3. Je reconnais que chaque joueur a droit à l'erreur.
4. Je considère la victoire ou la défaite comme conséquence du plaisir de jouer.
5. Je considère les arbitres comme une ressource indispensable et non comme des adversaires.
6. Je suis fier de mon enfant et je lui dis.
7. Je suis un témoin privilégié du sport amateur.
8. Quelle que soit la situation, je reste positif !
9. Je connais et applique les règles écrites et non-écrites du sport.

Code 1

1. Je considère chaque enfant avec respect.
2. Je reconnais dignement la performance de l'adversaire dans la défaite.
3. J'encourage tous les participants de manière civilisée.
4. Je reconnais qu'un climat de saine compétition implique également un respect entre parents.
5. Je reconnais mon engagement à faire respecter ce code aux supporteurs de mon enfant.

Code 2

1. Je respecte toutes les décisions des arbitres et des entraîneurs et encourage les participants à faire de même.
2. Je ne ridiculise jamais un enfant qui a commis une erreur durant une compétition. Je fais plutôt des commentaires positifs qui motivent et encouragent l'effort continu.
3. Je respecte les joueurs, entraîneurs et partisans des équipes adverses.
4. Je laisse les entraîneurs jouer leur rôle, ce sont eux qui doivent enseigner les éléments techniques de l'activité.
5. J'accepte la victoire avec modestie sans ridiculiser l'adversaire.
6. J'utilise un langage respectueux, sans injure ni expressions vulgaires à l'égard des joueurs, des entraîneurs, des officiels et des autres spectateurs.
7. Je respecte chacun des bénévoles de l'organisation, car sans eux mon enfant ne pourrait pas pratiquer cette activité.
8. Je m'engage à ne jamais régler des problèmes en présence de personnes non impliquées et à fournir un effort pour désamorcer les situations explosives.

Code 3

1. Je condamne l'usage de la violence sous toutes ses formes et je le fais savoir de façon appropriée aux entraîneurs et aux responsables de ligue.
2. Je m'engage à ne pas vendre, consommer, être en possession ou être sous l'effet de substances illicites (drogues, alcool, etc...).



Les sanctions en cas d'infraction

(Non-respect des règles de conduite)

Éventail des sanctions possibles

l'avertissement verbal
 l'avertissement par lettre
 le Comité de discipline
 l'imposition de parties de suspension
 l'obligation de ne pas assister aux pratiques et parties de mon enfant
 l'avertissement final par lettre
 l'expulsion du Club

Codification des infractions

Code 1 : infraction légère

Code 2 : infraction sérieuse

Code 3 : infraction grave

L'application des sanctions et des codes est en fonction :

- de la gravité de l'offense commise
- de la fréquence des récidives

Code 1	1 ^{er} niveau	avertissement verbal (cette sanction peut-être appliquée par un dirigeant, un entraîneur, un directeur, etc.)
Code 2	1 ^{er} niveau	Comité de discipline et avertissement par lettre
	2 ^e niveau	ou obligation de ne pas assister aux parties et pratiques de mon enfant (pour les parents) ou parties de suspension (pour joueurs)
Code 3	1 ^{er} niveau	Comité de discipline
	2 ^e niveau	Avertissement final par lettre
	3 ^e niveau	Comité de discipline et avertissement final par lettre ou parties de suspension (pour les joueurs) ou obligation de ne pas assister aux parties et pratiques de mon enfant (pour les parents)
	4 ^e niveau	expulsion

Durée de conservation :

Tout membre qui aura une saison avec un avertissement final par lettre à son dossier,
ne pourra être réadmis pour la saison suivante qu'après révision de son cas.

Pouvoir d'application :

Tous les membres du C.G.L.

Les membres du Comité de discipline

Dédoublement :

En cas de dédoublement entre les règlements de la ligue et le code de déontologie, le comité de discipline décidera de la source et du niveau des sanctions.



Mode d'opération du Comité de discipline ligue Inter-Clubs

Toute plainte doit se faire par écrit, dans les cinq (5) jours suivant l'incident, par courriel ou fax au C.G.L.
Sur réception de la plainte elle sera acheminée à la personne désignée au Comité.
Toutes les plaintes seront enregistrées dans le registre, par le C.G.L..

Dans le cas d'un code 1, le délégué ou un autre membre de son Comité prendront les mesures appropriées, tel que recommandé par le C.G.L.

Dans le cas du Code 2 ou 3, le Comité de discipline devra se réunir pour étudier cette plainte, et le fera dans les sept (7) jours suivant la réception de la plainte.

Le Comité rendra sa décision finale et sans appel, par écrit, à toutes les personnes concernées par la plainte, dans les plus brefs délais.

Dans le cas du Code 3 de 4^e niveau, le club concernés devra se réunir avec ses administrateurs afin de décider des modalités d'expulsion.



ANNEXE D : RÉSUMÉ DES RÈGLEMENTS

GÉNÉRALITÉS TECHNIQUES :

CATÉGORIE	BALLON NUMÉRO	JOUEURS MIN-MAX	DURÉE	DÉLAI	OFFICIEL APRÈS 80%	MATCH TERMINÉ
U-7	3	4 – 11	2 x 20 min	20 min	N/A	
U-8	4	5 – 11	2 x 20 min	20 min	32 min jeu	3 expulsions de la même équipe
U-9 et U-10	4	5 – 14	2 x 25 min	20 min	40 min jeu	3 expulsions de la même équipe
U11-12	4	6 – 16	2 x 30 min	20 min	48 min jeu	4 expulsions de la même équipe
U13-14	5	7 – 19	2 x 35 min	20 min	56 min jeu	4 expulsions de la même équipe
U15-16	5	7 – 19	2 x 40 min	20 min	64 min jeu	4 expulsions de la même équipe
U17-18	5	7 – 19	2 x 45 min	20 min	72 min jeu	4 expulsions de la même équipe
U19-20-21	5	7 – 19	2 x 45 min	20 min	72 min jeu	4 expulsions de la même équipe

CHANGEMENTS (pour toutes les catégories)

- But;
- Coup de pied de but;
- Blessé; (tout le monde peut changer)
- Mi-temps;
- Touche offensive.

SOCCER À SEPT 7

- Tous les coups francs sont directs.
- Les coups francs de nature indirecte en soccer à onze accordés à l'équipe offensive dans la surface de réparation seront tirés à L'EXTÉRIEUR DE LA SURFACE au point le plus près de la faute. Ce n'est pas un « penalty ».
- La distance à respecter sur les coups francs est de SIX (6) mètres.
- Le point du tir de réparation est à SEPT (7) mètres.
- La loi du hors-jeu ne s'applique pas.
- Toutes les personnes impliquées, incluant les spectateurs, doivent respecter une distance de deux (2) mètres tout le tour du terrain.
- Il n'y a pas de touche en soccer à 7. L'entrée du ballon se fait au pied.

Les réservistes sont permis tel que décrit dans l'article 4.03

Finalement, il ne reste qu'à souhaiter à tous de prendre plaisir
à voir les enfants s'amuser.

