

Texte surligné en vert:
modifications apportées
à l'été 2011

Texte surligné en bleu
modifications apportées
à l'automne 2011

Table des matières:
à la dernière page



Règlements généraux des ligues-maison du SAS

Automne – Hiver 2011-2012

CONSIDÉRATION GÉNÉRALE

Une lecture attentive de ces règlements pour la première rencontre du calendrier régulier est considérée comme ayant été faite par tous les capitaines des équipes en souhaitant qu'ils transmettront les informations à leurs coéquipiers/coéquipières.

1. ADMISSIBILITÉ ET MODE D'ADHÉSION AUX LIGUES À TITRE INDIVIDUEL

Les ligues intra-muros sont réservées aux étudiants de l'Université Laval, aux membres du Peps ainsi qu'aux personnes du public âgées de 18 ans et plus. Les responsables des ligues se réservent le droit d'exclure tout joueur apparaissant d'âge mineur et qui ne peut prouver qu'il a l'âge requis.

Il y a deux façons d'adhérer aux ligues à titre individuel :

- comme membre du Service des activités sportives (M)
- comme non membre (NM)

La carte de membre donne droit de pratiquer gratuitement plusieurs activités libres 7 jours par semaine en plus de pouvoir jouer dans une ligue à un tarif préférentiel.

Le joueur membre doit avoir en sa possession sa carte à chaque rencontre car un officiel peut exiger de la vérifier. Le prêt de la carte de membre à un/e ami/e est pénalisé sévèrement. Une procédure facile a été établie en cas d'oubli de la carte de membre.

Le non-membre qui achète à la pièce le privilège de jouer dans une ligue n'a pas d'autres droits que celui de jouer pour son équipe le soir des activités de sa ligue. Il reçoit ainsi une carte d'accès au Peps pour lui permettre de circuler dans la bâtisse sans problème le soir de sa rencontre.

Sanction en cas de non respect des règles d'admissibilité

Chaque joueur est responsable de faire valider sa carte d'abonnement au Peps ou de payer le surplus non-membre dans les ligues où c'est permis. Dans le cas contraire, après un délai raisonnable, les contrevenants écoperont d'une suspension automatique d'une rencontre suivie d'une suspension indéfinie tant que le problème d'admissibilité ne sera pas réglé.

De plus, pour aucune considération il n'y aura d'entente spéciale sur la durée de l'abonnement au Peps pour les joueurs et les capitaines des équipes des ligues intra-muros. Seuls les joueurs munis d'un billet médical pourront bénéficier d'une réduction de la durée de l'abonnement au Peps nécessaire pour leur sport.

2. MODE D'ADHÉSION D'UNE ÉQUIPE

Durant l'été:

Le montant total est établi à partir des frais de participation per capita pour un joueur non-membre (la majorité des joueurs). Les joueurs membres permettent à l'équipe d'avoir un rabais quand le paiement collectif est fait à la date convenue et qu'ils ont fait valider leur carte de membre avant cette date.

Durant l'automne et l'hiver:

Le calcul du forfait d'équipe est fait comme si tous les joueurs de l'équipe étaient membres (70 % des joueurs sont effectivement membres). À ce montant, il faut ajouter un surplus pour chaque joueur non-membre à la date convenue pour les paiements.

Les ligues masculines de hockey qui tiennent leurs activités du lundi au jeudi inclusivement sont réservées uniquement aux joueurs membres ainsi que les ligues C+ et C en soccer intérieur.

Les joueurs des équipes Rouge et Or et les joueurs des équipes d'élite régionale (ex.: Dynamos au soccer, Kebs au basketball, LHJMQ, LNAH (semi-pro) et Senior AAA au hockey) ne peuvent pas jouer dans les ligues intra-muros **quand ils ont participé à l'alignement régulier de l'équipe dans cette même activité lors de la même saison.**

Durant les autres saisons, ils/elles peuvent participer à ces conditions:

- Les joueurs d'élite peuvent jouer dans une ligue d'une autre activité.
- La participation des joueurs d'élite est également limitée à 2 joueurs par équipe.

3. INSCRIPTION OFFICIELLE DE L'ÉQUIPE

La liste officielle complète des joueurs réguliers ainsi que les frais de participation requis pour chaque joueur régulier doivent être remis sans faute et sans exception aux dates convenues.

Les noms du capitaine et de l'assistant-capitaine doivent être clairement identifiés sur cette liste. Les renseignements concernant le numéro du code zébré et la date de naissance doivent être fournis sans faute pour les joueurs membres et les joueurs non membres.

Les équipes qui ne remettent pas leur liste officielle ou qui ne paient pas entièrement leurs frais de participation lors des journées prévues à cet effet écoperont d'une amende (0,5 % du montant global à payer par jour ouvrable de retard). L'amende sera retranchée du dépôt de garantie que l'équipe doit renflouer s'il vient à s'épuiser.

Durant l'été, il devient impossible d'obtenir les rabais pour les joueurs membres après les dates convenues pour le paiement des frais de participation.

4. MINIMUM DE JOUEURS SUR LA LISTE OFFICIELLE

L'inscription par forfait d'équipe ne vient pas effacer l'importance d'aligner un minimum de joueurs dans l'équipe (meilleure garantie d'éviter le forfait, facilitation de la tâche du capitaine pour aligner le minimum de joueurs requis pour jouer la partie, optimisation du nombre de joueurs étudiants intéressés à jouer dans nos ligues, abaissement du coût par joueur).

Le minimum de joueurs requis qui doivent apparaître sur la liste officielle est fixé comme suit:

Été		Automne – Hiver	
Soccer:	14 (dont 5 F)	Basketball:	8
Softball:	11 (dont 5 F si ligue mixte)	Hockey:	14 (13 dans le A et B)

Ultimate frisbee:	11 (dont 5 F) (toutes catégories)	Hockey-cosom:	8 (3 F dans le mixte)
Volleyball 2 vs 2:	2	Soccer intérieur:	11 (dont 4 F)
Volleyball 4 vs 4:	4 (dont 2 F)	Volleyball:	7 (dont 3 F)

L'équipe qui n'aligne pas le minimum de joueurs requis sur sa liste officielle peut se voir refuser le droit de participer aux activités des ligues intra-muros.

5. DROIT DE JOUER DANS UNE SEULE ÉQUIPE

Il y a trop d'étudiant(e)s qui ne peuvent pas jouer actuellement dans les ligues d'automne et d'hiver, en groupe ou individuellement, et les projets d'expansion sont dorénavant tous limités par le manque de ressources physiques. Nous devons donc limiter la participation des joueurs.

Automne et hiver:

Les joueurs masculins et féminins ne peuvent être inscrits officiellement dans deux équipes dans un même sport. Par contre, il est toujours possible de jouer dans deux sports différents, ex.: soccer et hockey-cosom.

Été:

Les joueurs peuvent jouer dans 2 équipes en autant que le calibre de jeu ne soit pas trop différent. Les responsables des ligues et/ou les officiels en devoir se réservent le droit d'exclure du match et/ou de la saison tout joueur dont le calibre de jeu est trop fort pour la ligue.

6. CALIBRE DE JEU DES JOUEURS RÉGULIERS

Toutes les équipes d'une division doivent aligner des joueurs de calibre assez homogène.

Les joueurs trop forts ou trop faibles pour le calibre de jeu des autres joueurs de la division peuvent être reclassés ou remboursés selon le consensus de la majorité des capitaines d'une division ou le jugement du responsable de ligue.

7. MODIFICATION DE LA LISTE OFFICIELLE

L'équipe peut faire sans frais différents types de modification à sa liste officielle:

- a) inscription d'un nouveau joueur
- b) remplacement permanent d'un joueur
- c) Transfert d'un joueur d'une équipe à une autre
- d) abandon d'un joueur

Il est important de distinguer clairement les joueurs réguliers des joueurs substitués (règle 8) et que l'alignement des joueurs pour une partie soit conforme à la liste officielle.

De son côté, le responsable de ligue doit vérifier le statut de joueur régulier ou substitut, suite à une communication avec le capitaine, de tout joueur qui a joué 3 rencontres (calendrier de 10 rencontres) ou 5 rencontres (calendrier de 20 rencontres).

Cette règle ne modifie en rien les exigences minimales de participation pour pouvoir participer aux séries finales (règle 28).

Les équipes peuvent apporter des modifications à leur liste officielle autant de fois qu'elles le veulent durant le calendrier régulier... mais pas durant les séries finales.


Les équipes ne peuvent inscrire un nouveau joueur, transférer un joueur ou effectuer un remplacement permanent après la date de la 19^e rencontre du calendrier régulier (9^e pour le calendrier de 10 rencontres).

Le responsable de ligue peut, en tout temps, refuser l'intégration d'un joueur si celui-ci est manifestement trop fort pour le calibre de jeu de la division et si son comportement nuit aux intérêts de la majorité.

Pour chacun des quatre (4) cas où une équipe apporte des modifications à sa liste officielle, le capitaine ou l'assistant-capitaine doit remplir obligatoirement et adéquatement une fiche de modification à l'alignement et la signer.

Les fiches de modification à l'alignement sont disponibles auprès des marqueurs, au local du comité sportif (local 1623 du PEPS), au comptoir d'accueil du Peps et au secrétariat du SAS (bureau 2254).

Voici un exemplaire de la fiche de modification à l'alignement:



**UNIVERSITÉ
LAVAL**
Service des activités sportives

MODIFICATION À L'ALIGNEMENT

NOTE : Le nouveau joueur doit obligatoirement présenter sa carte de membre au marqueur

Types de modification

1. INSCRIPTION D'UN NOUVEAU JOUEUR DANS UNE ÉQUIPE
2. TRANSFERT D'UN JOUEUR D'UNE ÉQUIPE DANS UNE AUTRE ÉQUIPE
3. REMPLACEMENT PERMANENT D'UN JOUEUR POUR TOUTE LA SAISON
4. ABANDON D'UN JOUEUR SANS REMPLACEMENT

Spécifier dans les cas suivants

NOUVEAU CAPITAINE

NOUVEAU GARDIEN

JOUEUR BLESSÉ DURANT PLUS DE 15 JOURS (FOURNIR UN BILLET MÉDICAL)

EM	AM	NM
\$	\$	\$

RÉSERVÉ AU S.A.S.

CODE D'ACTIVITÉ

TRIMESTRE

N° DE REÇU

ACTIVITÉ	ÉQUIPE	CATÉGORIE
NOM JOUEUR MEMBRE	TÉLÉPHONE	N° DE CODE ZÉBRÉ
NOM JOUEUR NON MEMBRE	Rés. : _____	DATE DE NAISSANCE
ADRESSE JOUEUR NON MEMBRE (n°, rue, app.)	Bur. : _____	
	VILLE	CODE POSTAL
NOM DU JOUEUR REMPLACÉ DE FAÇON PERMANENTE	ANCIENNE ÉQUIPE (# 2 transfert)	CATÉGORIE
DATE	NOM DU CAPITAINE	MARQUEUR

1- Copie blanche = Marqueur chef
 2- * jeune = Animateur
 3- * rose = Joueur

AS - 56 (09-96)

Pour que les modifications à la liste officielle soient approuvées et enregistrées, les fiches de modification à l'alignement doivent être acheminées aux responsables de l'admissibilité par un des trois (3) moyens suivants:

- Remettre au marqueur avant la rencontre la fiche dûment complétée;
- Se présenter au secrétariat du SAS (bureau 2254 du PEPS) aux heures d'ouverture (8h30 à 12h et 13h30 à 17h) et remettre à la secrétaire du programme des activités compétitives intra-universitaires la fiche dûment complétée;
- Déposer dans la boîte rouge à résultats la fiche dûment complétée.

8. JOUEURS SUBSTITUTS

Le joueur qui n'est pas inscrit sur la liste officielle et qui participe à une rencontre est considéré comme substitut.

A) Joueur substitut provenant d'une équipe de la ligue

Un joueur inscrit officiellement dans une équipe et qui joue de façon régulière (40% et + des parties) peut dépanner comme substitut pour un **maximum de 5 matchs** pendant la saison pour la même équipe (séries incluses).

B) Joueur substitut ne provenant pas d'une équipe de la ligue

b-1) Le joueur substitut qui joue 5 parties (séries incluses) à l'automne-hiver ou 3 parties (séries incluses) à l'été pour une équipe **devra intégrer officiellement l'équipe** si celle-ci n'a pas le nombre minimum de joueurs requis.

b-2) Un joueur peut être substitué dans plus d'une équipe mais au moment de la 5^e présence dans une même équipe, la règle précédente sera appliquée.

Les équipes doivent aligner des joueurs substitués de même calibre que la moyenne de la ligue, informés sur notre philosophie de jeu et capables de se comporter avec esprit sportif.

C) Utilisation des joueurs substitués

Les joueurs substitués peuvent être membres du Peps ou non-membres.

Un joueur substitué ne peut pas jouer sur une base régulière si l'équipe n'a pas le minimum de joueurs requis.

Le joueur substitué qui joue 5 ou 3 parties (voir règle b-1) pour une équipe qui n'a pas le minimum de joueurs requis sur une base régulière (40 % et + des parties) sera considéré comme joueur régulier et il devra remplir les obligations qui lui sont dévolues. Le responsable de ligue communique avec les capitaines pour faire enclencher la procédure.

Les statistiques de comportement du joueur substitué sont compilées, ajoutées à celles de l'équipe et assujetties à la règle des limites des sanctions personnelles.

Les joueurs substitués qui apparaissent sur la liste des indésirables ne peuvent pas jouer dans nos ligues. Cette liste est remise aux capitaines au début de l'année et à la mi-saison.

Si le joueur substitué ne provient pas d'une équipe de la ligue, l'arbitre ou le responsable de la ligue ou toute personne en autorité vérifiera si le calibre de ce joueur le rend admissible à jouer.

Les équipes qui veulent aligner un joueur substitué provenant d'une autre équipe doivent choisir un joueur de **calibre égal ou inférieur**.

Grille d'admissibilité des joueurs substitués provenant d'une autre équipe:

Automne et hiver:

<u>Hockey</u> F: F E+, E1, E2: toutes les ligues E D+, D1, D2: toutes les ligues D et E C+, C: toutes les ligues C, D et E B: toutes les ligues sauf le A A: toutes les ligues	<u>Basketball</u> B2: B2 B1: B1 ou B2 B+: B+, B1 ou B2 A2: toutes les ligues sauf le A1 A1: toutes les ligues F2: F2 F1: F1 et F2 F+: toutes les ligues "F"
<u>Volleyball</u> D1: D1 C1, C2, C3, C4: toutes les ligues C et D B: toutes les ligues sauf le A A: toutes les ligues	<u>Soccer</u> C+/mx et C/mx: C+/mx et C/mx B/mx: toutes les ligues sauf le B+/mx B+/mx: toutes les ligues
	<u>Hockey-cosom</u> C/mx et C/h: C/mx et C/h C+/h: toutes les ligues sauf B1/h et B2/h B1/h et B2/h: toutes les ligues

Le responsable de ligue peut interdire à un joueur d'agir comme joueur substitué pour une équipe si celui-ci est manifestement trop fort pour le calibre de jeu de la division, si sa participation est entachée de comportements non conformes à notre philosophie de jeu.

D) Alignement des joueurs substitués

Les équipes ne peuvent pas emprunter un joueur à l'équipe adverse pour la rencontre sur le point d'être jouée.

Les équipes peuvent emprunter des joueurs des équipes qui viennent de terminer leur partie.

Le joueur expulsé d'un match ne peut pas jouer comme substitut pour aucune équipe tant que le comité de discipline n'aura pas pris de décision sur son cas.

Pendant le calendrier régulier, le nombre autorisé de joueurs substitués qui peuvent participer à une rencontre n'est pas limité.

Durant les séries finales, le nombre autorisé de joueurs substitués est fixé à 3 joueurs / partie à l'été et à 2 joueurs / partie à l'hiver. Le gardien de but n'est pas inclus dans cette limite.

Le capitaine doit identifier par un (S) le nom des joueurs substitués sur son alignement. Le marqueur ou l'arbitre-marqueur doit le faire quand le capitaine ne collabore pas sur ce point.

Le capitaine doit informer le marqueur quand un joueur substitué vient d'une autre équipe de la ligue pour vérifier son admissibilité (réf.: calibre de jeu).

Dans certains sports, le marqueur dispose d'une liste nominale de tous les joueurs de la ligue regroupés par catégorie de jeu pour contrôler la participation des joueurs substitués provenant des autres équipes de la ligue.

Automne – hiver: Le marqueur (et les arbitres) doivent refuser la participation d'un joueur substitué provenant d'une autre équipe étiquetée plus forte. À l'été, ils doivent vérifier si le calibre de ce joueur le rend admissible à jouer.

Automne – hiver: En payant son forfait d'équipe, le capitaine reçoit 3 cartes d'accès au Peps pour aligner des joueurs substitués non-membres dans les activités se tenant à l'intérieur du Peps.

Tous les joueurs substitués non-membres qui viennent jouer au basketball, hockey-cosom, soccer ou volleyball doivent se présenter au comptoir d'accueil avec une des 3 passes que le capitaine a reçu en payant son forfait d'équipe. Ces cartes d'accès au Peps sont identifiées au nom de l'équipe et au sport.

Au hockey, il n'est pas nécessaire d'avoir des cartes d'accès au Peps pour aligner des joueurs substitués. Le capitaine doit seulement les identifier par un (S) sur l'alignement qu'il remet au marqueur, comme dans toutes les autres ligues.

À l'été, le capitaine ne reçoit pas de carte d'accès pour entrer à l'intérieur du Peps. Le capitaine reçoit toutefois quelques permis de stationnement pour les joueurs substitués.

À l'automne et à l'hiver, les joueurs substitués ont la responsabilité de payer leurs frais de stationnement.

9. CONTRÔLE DE L'ADMISSIBILITÉ À L'AUTOMNE ET L'HIVER

Le joueur membre qui joue au basketball, hockey-cosom, soccer et volleyball a la responsabilité de présenter et d'insérer sa carte de membre dans le lecteur optique au comptoir d'accueil pour garder le droit d'aller jouer sa partie. Le(s) substitué(s) doit (doivent) montrer à un préposé à la réception la carte d'accès au Peps que le capitaine a reçue pour pouvoir jouer comme substitué.

En cas d'oubli de la carte de membre (joueur régulier) ou de la carte d'accès (joueur substitué), 2 choix sont possibles:

- faire un dépôt de 9 \$: les joueurs réguliers peuvent récupérer ce dépôt dans les 7 jours ouvrables qui suivent en présentant leur carte de membre mais il n'y a pas de remboursement pour les joueurs substitués;
- ne pas jouer : regarder la partie des gradins ou retourner à la maison.

10. VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ ET SANCTIONS QUANT À L'ADMISSIBILITÉ

Les officiels en devoir peuvent procéder à une vérification systématique de l'identité des joueurs au moyen d'une fiche de contrôle requérant leur signature personnelle.

Un officiel qui a un doute raisonnable sur l'identité réelle d'un joueur peut, de son propre chef, procéder à une vérification à n'importe quel moment.

Les participants qui sont reconnus coupables de fraude en jouant sous une fausse identité sont suspendus pour un minimum de trois (3) rencontres ainsi que le capitaine de l'équipe fautive. Si le joueur fautif est un substitut et qu'il ne joue pour aucune équipe, la sanction sera d'un minimum de six (6) semaines pendant lesquelles il ne pourra jouer pour aucune équipe.

Dans de tels cas, les équipes fautives perdent en plus la partie par défaut.

Les participants qui n'ont pas payé en entier les frais de leur carte de membre ou leurs frais de participation correspondant à leur statut au SAS sont suspendus indéfiniment après une période de tolérance de quinze (15) jours ouvrables après le début de la saison.

11. CHANGEMENT DE CATÉGORIE DE JEU

Le responsable de ligue ou le comité de ligue se réserve le droit de muter dans une autre division, avec la complicité des équipes préférablement, les équipes qui sont trop fortes ou trop faibles pour le calibre de jeu pratiqué par les autres équipes qui évoluent dans leur division.

12. ALCOOL ET AUTRES SUBSTANCES ILLICITES

Il est strictement interdit de consommer des boissons alcoolisées ou autres substances illicites près des bancs des joueurs et ce, avant, pendant et après la rencontre.

Il est également strictement interdit à un joueur qui dégage une odeur d'alcool ou qui montre des signes d'ébriété ou sous l'influence de substances illicites de prendre part à une rencontre.

Depuis le 1^{er} mai 2010, il est désormais interdit d'apporter et de consommer votre propre boisson alcoolisée au Peps, incluant les terrains extérieurs, les vestiaires, les chambres de joueurs à l'aréna, les gymnases, bref, tous les locaux du Peps et de l'aréna, sous peine d'expulsion de l'établissement et même de la ligue.

De plus, il est interdit de fumer sur les plateaux et terrains sportifs.

13. SUPERVISION DU DÉROULEMENT DES RENCONTRES DE LA LIGUE

Le responsable de ligue supervise assez régulièrement le déroulement des rencontres de la ligue.

Le coordonnateur du programme des activités compétitives intra-universitaires est remplacé de façon permanente par un/e surintendant/e lors du déroulement des rencontres de la ligue.

Ces personnes ont toute l'autorité voulue pour prendre les décisions et faire les interventions qui s'imposent pour assurer la bonne marche des activités de la ligue.

Toute désobéissance ou manque de respect à leur égard sont sanctionnés sévèrement tout comme le manque de savoir-vivre à l'égard des préparateurs et des préposés du prêt à l'équipement.

14. FORMULE DE COMPÉTITION

a) Durant l'été:

Les équipes jouent 1 fois par semaine et ont un calendrier régulier de 10 rencontres.

Des séries de fin de saison auxquelles toutes les équipes participent en principe ont lieu au terme du calendrier régulier, chaque équipe jouant alors deux (2) rencontres au minimum.

b) Durant l'automne et l'hiver:

Toutes les équipes jouent un calendrier de 23 rencontres au minimum (1 rencontre hors-concours, 20 rencontres régulières et 2 rencontres au minimum durant les séries finales).

Les exigences particulières pour participer aux séries de fin de saison sont expliquées à la fin des règlements généraux et spécifiques.

15. REPRISES

Dans la mesure du possible, les rencontres annulées pour des raisons hors du contrôle des organisateurs sont reprises; elles sont reprogrammées une seule fois cependant.

Il n'y a pas de remboursement dans les cas où des rencontres à reprendre n'auraient pas pu être reprogrammées malgré la bonne volonté des organisateurs ou le manque de disponibilité des équipes.

Durant l'été, les reprises se font à des dates déterminées à l'avance (voir la programmation ou votre horaire).

16. ALIGNEMENT DES JOUEURS POUR UNE RENCONTRE

Le capitaine doit remettre au marqueur une copie de son alignement idéalement 10 minutes avant le début de la partie pour faciliter le travail du marqueur.

Au softball, le capitaine a jusqu'à la fin de la première manche pour ajouter ou retirer un joueur de son alignement. Si la présence au bâton du joueur arrive avant que le joueur ne se présente, l'alignement offensif sera automatiquement rectifié (le joueur absent sera fantôme ou substitut) (règles 32 et 33).

Dans toutes les ligue, l'oubli du capitaine d'inscrire un joueur « admissible » sur l'alignement de départ ne doit pas être pénalisé. Ainsi, le joueur inscrit sur la liste officielle ou le remplaçant légalement autorisé aura droit de participer au match et son nom sera rajouté à l'alignement. (Pour le softball, la règle 32 s'applique toujours pour le retard).

Le port de chandails distinctifs et numérotés est obligatoire dans toutes les ligue sauf au volleyball.

Les noms et prénoms de chaque joueur doivent être inscrits lisiblement. Les détails qui suivent doivent apparaître aussi sur l'alignement:

- l'identité du capitaine (C) et de l'assistant-capitaine (AC) pour la rencontre;
- l'identité du gardien de but (GB) et du lanceur (L) s'il y a lieu;
- l'identité des nouveaux joueurs (NJ) qui s'ajoutent à l'équipe.

Il faut aussi identifier les joueurs substitués sur la feuille d'alignement en ajoutant la mention (S) à la fin du nom.

17. TOLÉRANCE POUR RETARD

Le marqueur actionne le chronomètre à l'heure fixée pour la rencontre. Après 10 minutes de tolérance, toute équipe ne pouvant présenter le minimum de joueurs requis perdra la partie par forfait.

Le joueur régulier qui arrive en retard peut jouer même si son nom n'apparaît pas sur la feuille de pointage au début de la rencontre en autant que son nom apparaisse sur la liste officielle de l'équipe. À son arrivée, il doit donner son nom au marqueur qui le signalera à l'arbitre.

18. FORFAIT

Il y a forfait quand l'équipe ne peut présenter le minimum de joueurs requis avant l'échéance de la limite de tolérance (10 minutes):

ÉTÉ	
ACTIVITÉ	MINIMUM DE JOUEURS REQUIS
Soccer	10 (2 F) ou 11 (3 F)
Softball	8 + fantôme ou 9
Ultimate frisbee	7 (3 F)
Volleyball 2 vs 2	2
Volleyball 4 vs 4	4 (2 F) *

AUTOMNE - HIVER	
ACTIVITÉ	MINIMUM DE JOUEURS REQUIS
Basketball	5
Hockey	9 avec GB
Hockey-cosom	6 (2 F dans le mixte)
Soccer	7 (2 F)
Volleyball	6 (2 F)

*Pour exception, voir le règlement 34

Les officiels font débiter la rencontre à l'heure convenue **si l'équipe qui manque de joueurs a un joueur de moins que le minimum de joueurs requis** sauf au basketball où il est obligatoire d'aligner le minimum requis de 5 joueurs.

Après 10 minutes de tolérance, ils déclareront le forfait si le joueur qui manque pour éviter le forfait ne s'est pas présenté.

Au volleyball, le premier set est perdu par forfait après 5 minutes de tolérance.

Il y a trois (3) cas de forfaits et de sanctions:

Cas	Sanction
1. Équipe qui prévient 4 jours et plus à l'avance	Pas d'amende, pas de reprise, mais forfait pour l'équipe
2. Équipe qui prévient entre 1 et 3 jours à l'avance	Pas de reprise et amende de 10 \$
3. Équipe qui prévient la journée même ou qui ne prévient pas et se retrouve avec un nombre insuffisant de joueurs	Amende de 20 \$ et partie amicale si possible

Pour les équipes de volleyball jouant 4 sets par soir:

- l'amende pour l'équipe qui perd le premier set par forfait est fixée à 5 \$;
- l'amende pour celle qui perd les deux premiers sets par forfait est fixée à 10 \$ et à 15 \$ pour celle qui perd les trois premiers sets;
- finalement, l'amende pour celle qui perd les 4 sets par forfait est fixée à 20 \$.

Le montant de l'amende sera débité du dépôt de garantie et crédité à l'équipe lésée.

Les officiels doivent demeurer sur place et arbitrer la partie non officielle pour veiller à la sécurité des participants. Le marqueur (ou l'arbitre-marqueur) note correctement l'identité des joueurs présents.

Lorsque des matchs amicaux ont lieu dans les cas de rencontres perdues par forfait (cas 3), toutes les infractions sont portées à la fiche des équipes et des joueurs fautifs de la même manière que lors des rencontres régulières.

Le pointage final au classement pour l'équipe gagnante dans le cas d'un forfait est de 20-0 au basketball et de 3-0 dans les autres ligues.

L'équipe qui perd par forfait obtient zéro comme pointage d'esprit sportif.

19. PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT

L'équipe perd la rencontre par défaut si:

- le comportement général de l'équipe manque d'esprit sportif selon le jugement de l'arbitre;
- expulsion de deux joueurs différents pour fautes graves (ex.: 5+E ou 10 MP);
- 1 expulsion pour faute grave (ex.: 5+E ou 10 MP) et 1 expulsion pour trop de MP (HO et HC);
- 3 expulsions pour trop de MP (HO et HC);
- l'équivalent de 3 cartons jaunes au soccer intérieur (1 carton rouge = 2 cartons jaunes);

- f) l'équivalent de 4 cartons jaunes au soccer extérieur;
- g) l'équivalent de 3 fautes graves (2 dans ligues féminines) au basketball (faute technique de comportement "T2", faute antisportive "A" ou faute disqualifiante "D");
- h) trop d'infractions mineures (HO = 30 MP, 20 MP dans "F") (HC = 20 MP, 18 MP dans mixte)
- i) expulsion d'un premier joueur quand l'équipe joue avec le minimum de joueurs et n'a pas de joueur pour remplacer le joueur fautif;
- J) Si le gardien de but est expulsé de la partie et que l'équipe ne veut pas le remplacer, l'équipe perd cette partie par défaut.
- k) joueur avec fausse identité;
- l) joueur qui joue malgré sa suspension.

Une partie perdue par défaut se termine sur-le-champ et l'équipe fautive doit quitter les lieux.

Le pointage final d'une partie gagnée par défaut est comme celui d'une partie gagnée par forfait.

L'équipe qui perd par défaut n'obtient aucun point d'esprit sportif mais n'a pas à payer d'amende dans un tel cas. Cependant, les minutes de punition accumulées lors de cette partie sont ajoutées à la fiche des joueurs et de l'équipe.

20. PROTÊT

Aucun protêt concernant un jugement d'arbitre n'est permis. Les protêts concernant l'infraction aux règlements par un joueur ou une équipe sont jugés par le comité de la ligue.

Le protêt doit être rédigé et remis au SAS dans les 24 heures suivant le match et être accompagné d'un montant de 10 \$. Aucun chèque n'est accepté.

Le responsable de la ligue prend une décision dans les jours qui suivent à la suite d'une consultation du comité de ligue et des arbitres de la partie contestée. Advenant le cas où l'équipe gagne le protêt, les 10 \$ lui sont remis. Dans le cas contraire, l'argent est versé dans les fonds du SAS.

Si le protêt est gagné, la partie est reprise à compter du moment où la mauvaise décision a été rendue ou au complet s'il le faut.

21. OFFICIELS

Un groupe d'officiels, constitué généralement de 2 arbitres et 1 marqueur est attribué à chacune des rencontres. Un seul arbitre suffit au volleyball et au soccer intérieur pour arbitrer la rencontre. Le ultimate frisbee et le volleyball 2 vs 2 se déroulent avec l'auto-arbitrage.

Les officiels désignés pour une rencontre représentent la seule autorité qui voit à l'application des règlements et à leur interprétation.

Leur rôle est de veiller, d'une part, à ce que la rencontre se déroule dans des conditions équitables et agréables et, d'autre part, à ce que l'état des installations sportives et l'action des joueurs ne portent pas atteinte à la sécurité physique des participants, que ce soit avant, pendant ou après la rencontre.

Tout manque de respect à leur égard est passible de sanctions sévères.

De plus, les officiels ont la responsabilité de rapporter tout incident qui ne concorde pas avec notre philosophie de jeu et qui peut entraîner des suspensions.

22. JOUEUR BLESSÉ

Le remplacement avec ou sans frais du joueur blessé devient une affaire de régie interne de l'équipe puisque toutes les équipes adhèrent à la ligue avec le mode du forfait d'équipe.

Le joueur blessé n'a pas droit à un remboursement automatique.

Le joueur blessé ne perd pas de présences pour pouvoir participer aux séries finales à la condition de remettre un billet médical à son responsable de ligue.

Le joueur blessé sérieusement qui a obligé l'arbitre à arrêter le jeu doit être remplacé par un coéquipier, si l'équipe le peut, avant que le jeu reprenne.

Si l'équipe commence la partie avec le nombre minimum de joueurs requis, qu'un joueur se blesse pendant cette partie et qu'il doit quitter, la partie n'est pas perdue par forfait ni par défaut et se poursuit normalement même si le nombre de joueurs présents devient inférieur au nombre minimum requis.

23. PERTE DE FRANCHISE

L'équipe dont l'attitude et les comportements manquent souvent d'esprit sportif peut perdre sa franchise (voir limites au dossier des infractions personnelles et collectives) même si elle n'atteint pas la limite inscrite. En effet, à la fin de la saison, le comité de ligue se réunit pour étudier le dossier des équipes dont le comportement laisse à désirer ou qui se situent près de la limite pour évaluer s'il y a perte de franchise.

Aussi, une équipe faisant preuve d'un flagrant manque d'esprit sportif (multiples suspensions, fautes graves, etc.) peut perdre sa franchise en cours de saison si le responsable de ligue ou le coordonnateur du programme juge que leur maintien dans la ligue risque de nuire au bon déroulement des activités.

Une troisième défaite par forfait (2^e à l'été) entraîne la perte du droit de participer aux séries finales ainsi que le non-renouvellement de la franchise l'année suivante.

Une équipe qui se fait prendre une 2^e fois à aligner un joueur sous une fausse identité PERD IMMÉDIATEMENT sa franchise.

Une équipe qui ne fait pas les séries par manque de points d'esprit sportif ne pourra renouveler sa franchise l'année suivante.

Une équipe qui quitte le terrain ou la patinoire ou qui ne se présente pas à la partie par crainte de dépasser la limite maximale de minutes de punition ou de cartons (pendant le calendrier régulier ou durant les séries) PERD automatiquement sa franchise.

L'équipe qui perd sa franchise n'est pas remboursée.

24. INFRACTIONS ET SANCTIONS

La nature des sanctions pour les infractions qui entraînent l'expulsion du joueur (inadmissibilité, agression, propos abusif, injure, menace, provocation au désordre, critique véhémement ou répétitive, etc.) varie selon la gravité de l'incident et est déterminée par le coordonnateur, le responsable de ligue et l'arbitre-chef après analyse du rapport de la partie et enquête.

La nature de certaines activités et les initiatives locales pour implanter le jeu avec esprit sportif autorisent l'arbitre à donner un avertissement à un joueur d'amender sa conduite avant de l'expulser.

Les suspensions s'établissent comme suit dans la plupart des activités:

CAS	SANCTION
Expulsion d'une partie	Selon la gravité... avec ou sans partie de suspension
Deuxième expulsion ou suspension durant l'année	Selon la gravité... plus trois (3) parties additionnelles de suspension
Troisième expulsion ou suspension durant l'année	Exclusion des cadres de la ligue pour le reste de la saison, séries et tournoi inclus, et perte du droit de jouer l'année suivante

Pour des raisons évidentes, il va de soi que, même si les officiels n'ont pas vu l'incident, le coordonnateur ou le responsable de ligue peuvent sanctionner un geste répréhensible qui ne concorde pas avec notre philosophie de jeu. Ils peuvent punir plus sévèrement un geste pénalisé par un arbitre suite aux explications fournies par les officiels.

Le joueur expulsé de la partie doit quitter immédiatement le terrain de jeu et le banc des joueurs pour ne pas recevoir une extrême inconduite de plus à son dossier.

Un joueur qui oublie ou bien refuse de purger une suspension sera suspendu indéfiniment.

Le joueur suspendu qui revient confronter un joueur d'une autre équipe ou un officiel durant sa suspension sera exclu des cadres de nos ligues à tout jamais.

Le joueur substitut qui est expulsé d'une rencontre est suspendu pour une durée de temps plutôt qu'un nombre de parties.

Le joueur suspendu ne peut pas être remboursé pour les parties perdues à assumer les conséquences de son manque d'éthique.

Le joueur substitut qui est expulsé d'une rencontre dans une de ses premières parties d'essai peut être suspendu pour toute la durée de la saison.

Tous les avis de suspension sont affichés sur le babillard de l'activité; ils sont aussi communiqués directement au joueur fautif ou à son capitaine.

Les joueurs suspendus ne peuvent pas prendre place près du banc des joueurs pour encourager leurs coéquipiers durant toute la durée de leur suspension.

Durant l'été, la partie de suspension est reportée à la date de la partie suivante quand celle-ci est annulée à cause de la mauvaise température ou de l'état des terrains.

25. SUSPENSIONS DANS LES ACTIVITÉS DE LIGUES ET DE TOURNOIS

Que ce soit dans les ligues ou dans les tournois, la philosophie de jeu de la ligue doit être respectée.

Par conséquent, les suspensions infligées dans les activités des ligues seront effectives pour la durée du tournoi et vice-versa.

Concrètement,

- un joueur suspendu pour une période donnée dans une ligue ne pourra pas participer aux activités d'un tournoi si celui-ci a lieu durant la période de sa suspension;
- le joueur expulsé d'un match durant un tournoi sera suspendu s'il y a lieu pour une partie ou plus durant le tournoi et sa suspension se poursuivra durant les parties de la ligue si sa suspension n'est pas terminée et si ce joueur est inscrit dans la ligue;
- durant l'été, le joueur qui joue dans deux équipes dans un même sport et qui commet un geste entraînant une expulsion du match et une suspension perdra aussi le droit de jouer pour son autre équipe durant la période de sa suspension.

Le capitaine (ou l'assistant-capitaine si le capitaine est lui-même le joueur impliqué) d'un joueur suspendu peut contacter le coordonnateur s'il croit que des éléments n'ont pas été considérés lors de la décision.

Tout autre protêt concernant le jugement des officiels est rejeté automatiquement.

26. POINTS AU CLASSEMENT (sauf au volleyball: voir règlements spécifiques)

Partie gagnée:	3 points
Partie nulle:	2 points
Partie perdue:	1 point
Partie perdue par défaut ou par forfait:	aucun point

Le responsable de ligue compile les statistiques collectives, certaines statistiques ayant rapport au comportement mais ne compile pas les statistiques individuelles de performance.

27. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT (sauf au volleyball: voir règlements spécifiques)

L'égalité au classement final des équipes est rompue selon les critères suivants:

1. Total des points d'esprit sportif (incluant les points bonus).
2. Nombre total de victoires.
3. Différentiel le plus élevé (points pour moins points contre).
4. Résultat des rencontres impliquant les équipes qui se retrouvent sur un pied d'égalité au classement final (victoires).
5. Points pour et points contre totalisés dans les rencontres de ces équipes dans le cas où chacune des équipes aurait remporté un nombre égal de victoires.
6. Total des points pour pris globalement.
7. Total des points contre pris globalement.

28. RÈGLES D'ADMISSIBILITÉ POUR LES SÉRIES FINALES

L'équipe ne peut pas inscrire un nouveau joueur ni faire de remplacement permanent ou de transfert durant les séries.

Les équipes qui atteignent 3 forfaits (calendrier de 20 parties) ou 2 forfaits (calendrier de 10 parties) perdent leur droit de participer aux séries finales.

Pour pouvoir participer aux séries de fin de saison, les joueurs réguliers doivent avoir participé à 40 % (30 % durant l'été) des rencontres à partir du moment de leur inscription officielle.

Durant l'automne et l'hiver, les équipes peuvent aligner un ou deux joueurs substitués par partie durant les séries finales à la condition que ce/ces joueur/s aie/nt joué au moins 3 rencontres pour l'équipe durant le calendrier régulier

Durant l'été, les équipes peuvent aligner 1, 2 ou 3 joueurs substitués par partie durant les séries à la condition que ces joueurs aient joué 1 partie durant le calendrier régulier de 10 parties.

C'est le responsable de ligue qui prépare la liste des joueurs substitués admissibles à participer aux séries (calibre de jeu, comportement, nombre de parties jouées).

Le joueur qui n'a pas joué le minimum de parties requises à cause d'une blessure pourra participer aux séries à la condition de présenter un billet médical au responsable de ligue avant la première partie des séries.

<p>Le joueur blessé pour toute la durée des séries et admissible à y participer pourra, <u>avec un billet médical et l'approbation du responsable de ligue</u>, être remplacé par un joueur de l'équipe ou un autre joueur substitué ayant déjà évolué pour l'équipe.</p>

Le cas du joueur ayant déménagé ou ayant été muté ailleurs pour son travail sera étudié à la pièce.

Les parties manquées à cause des vacances ne comptent pas pour des présences.

L'indiscipline est sanctionnée aussi sévèrement durant les séries de fin de saison que durant le calendrier régulier.

Les statistiques de punition sont portées au dossier de l'équipe et du joueur fautif.

Les suspensions infligées aux joueurs se poursuivent l'année suivante, s'il le faut.