



# Règlements des ligues intra-muros du PEPS

## Flag-football mixte

**Notre équipe : Mylène Cyr, Christine Dubé et Isabelle Grenier**

Pour nous rejoindre : [liguesintra-muros@sas.ulaval.ca](mailto:liguesintra-muros@sas.ulaval.ca)

Visitez le site internet des ligues intra-muros : [www.peps.ulaval.ca/ligues-intra](http://www.peps.ulaval.ca/ligues-intra)



# TABLE DES MATIÈRES

## Règlements généraux

1.	ADMISSIBILITÉ .....	3
2.	MINIMUM DE JOUEURS SUR LA LISTE OFFICIELLE .....	3
3.	CALIBRE DE JEU DES JOUEURS.....	3
4.	MODIFICATION DE LA LISTE OFFICIELLE .....	4
5.	JOUEURS SUBSTITUTS.....	4
6.	VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ ET SANCTIONS QUANT À L'ADMISSIBILITÉ .....	5
7.	CHANGEMENT DE CATÉGORIE DE JEU .....	5
8.	ALCOOL ET AUTRES SUBSTANCES ILLICITES.....	5
9.	SAVOIR-VIVRE ENVERS LE PERSONNEL .....	5
10.	ALIGNEMENT DES JOUEURS POUR UNE RENCONTRE .....	5
11.	TOLÉRANCE POUR RETARD .....	6
12.	FORFAIT .....	6
13.	PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT .....	7
14.	PROTÊT .....	8
15.	OFFICIELS.....	8
16.	JOUEUR BLESSÉ .....	8
17.	PERTE DE FRANCHISE.....	8
18.	INFRACTIONS ET SANCTIONS .....	9
19.	SUSPENSIONS DANS LES ACTIVITÉS DE LIGUES .....	9
20.	POINTS AU CLASSEMENT (SAUF AU VOLLEYBALL ET AU SPIKEBALL: VOIR RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES) .....	10
21.	ÉGALITÉ AU CLASSEMENT (SAUF AU VOLLEYBALL ET AU SPIKEBALL: VOIR RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES) .....	10
22.	NOTATION DE L'ESPRIT SPORTIF .....	10
23.	REMBOURSEMENT .....	10
24.	AUTORISATION DE PRISE ET DE PUBLICATION D'IMAGE (S) .....	10
25.	ANNULATION DES PARTIES EN RAISON D'ÉVÈNEMENTS INCONTRÔLABLES .....	11
	REGLEMENTS SPECIFIQUES .....	12
	ÉTÉ .....	12
	REGLEMENTS DES SERIES .....	17
	ÉTÉ .....	17

## 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. Merci de transmettre les informations à vos coéquipiers/coéquipières.

### 1. ADMISSIBILITÉ

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.

Chaque joueur est responsable de faire valider sa carte d'abonnement au PEPS ou de payer le surplus non-membre. 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. Si le joueur continue à jouer malgré l'avis de son responsable de ligue, la ligue peut suspendre le joueur et le capitaine 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. MINIMUM DE JOUEURS SUR LA LISTE OFFICIELLE

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

<b>Été</b>		<b>Automne – Hiver</b>	
Soccer à 11:	14 (dont 5 F)	Basketball 5x5:	8
Soccer à 7:	11 (dont 4 F)	Hockey:	14 (13 dans le A)
Softball:	11 (dont 5 F si ligue mixte)	Hockey-cosom mixte (4x4):	9 (3 F)
Ultimate à 7:	11 (dont 5 F)	Hockey-cosom masculin (3x3)	7
Ultimate à 5:	9 (dont 4 F)	Soccer à 7 :	11 (dont 4 F)
Volleyball 2 vs 2:	2	Soccer à 11 (Aut.) :	14 (dont 5 F)
Volleyball :	4 (dont 2 F)	Volleyball:	6 (dont 2 F)
Basketball:	8	Spikeball :	2
Spikeball:	2		
Flag football :	9 (dont 4 F)		

### 3. CALIBRE DE JEU DES JOUEURS

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

Les responsables des ligues et/ou les officiels en devoir se réservent le droit d'exclure de la partie et/ou de la saison tout joueur dont le calibre de jeu est trop fort pour la ligue.

Les joueurs des équipes Rouge et Or et les joueurs des équipes d'élite régionales, notamment : Dynamos au soccer, Titans de Limoilou au hockey féminin, LHJMQ, LNAH (semi-pro) et Senior AAA au hockey, ne peuvent pas jouer dans les ligues intra quand ils ont participé à l'alignement régulier de l'équipe dans cette activité lors de la même année. À noter que les joueurs de niveau AAA au soccer et le Royal de Montréal au Ultimate peuvent seulement jouer dans nos catégories les plus fortes, soit le A ou le B+, s'il n'y a pas de A (Soccer) et le B ou C+ (Ultimate).

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

Un joueur peut remplacer dans une catégorie équivalente ou supérieure.

Ex : Un joueur de B peut remplacer dans le A ou le B, mais pas dans le C.

Les joueurs peuvent jouer dans deux équipes en autant que le calibre de jeu ne soit pas trop différent.

#### 4. MODIFICATION DE LA LISTE OFFICIELLE

L'équipe peut faire sans frais différents types de modification à sa liste officielle : (<https://portail.sas.ulaval.ca/alignementliguesintrapeps/>)

- 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
- e)

Il est important de distinguer clairement les joueurs réguliers des joueurs substitués 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 substitué, suite à une communication avec le capitaine, de tout joueur qui a joué 5 rencontres (calendrier de 20 rencontres).

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

Les équipes ne peuvent inscrire un nouveau joueur, transférer un joueur ou effectuer un remplacement permanent avant l'avant-dernière partie du calendrier régulier.

#### 5. JOUEURS SUBSTITUÉS

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

##### Joueur substitué provenant d'une équipe de la ligue d'automne-hiver

- a) Le joueur substitué qui joue 5 parties (séries incluses) à l'automne-hiver **devra intégrer officiellement l'équipe** si celle-ci n'a pas le nombre minimum de joueurs requis qui joue de façon régulière (40% et + des parties depuis le début de la saison) et payer le surplus non-membre, s'il n'est pas membre.
- b) Un joueur peut être substitué dans plus d'une équipe mais au moment de la 5<sup>e</sup> présence dans une même équipe, la règle précédente sera appliquée.

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.

##### A) Alignement des joueurs substitués

1. Les équipes ne peuvent pas emprunter un joueur à l'équipe adverse pour la rencontre sur le point d'être jouée.
2. Les équipes peuvent emprunter des joueurs des équipes qui viennent de terminer leur partie.
3. Deux équipes ne peuvent pas décider que la partie est légale, si elle ne respecte pas les règlements de la ligue.
4. Le joueur expulsé d'un match ne peut pas jouer comme substitué pour aucune équipe tant que le comité de discipline n'aura pas pris de décision sur son cas.
5. Pendant le calendrier régulier, le nombre autorisé de joueurs substitués qui peuvent participer à une rencontre est illimité.

##### Stationnement

Les joueurs ont la responsabilité de payer leurs frais de stationnement.

## 6. 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 ou en demandant une pièce d'identité.

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 (2 rencontres à l'été). Dans de tels cas, les équipes fautives perdent en plus la partie par défaut.

## 7. CHANGEMENT DE CATÉGORIE DE JEU

Le responsable de ligue ou le comité de ligue se réserve le droit de muter dans une autre catégorie, 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.

## 8. 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 interdit de fumer sur les plateaux et terrains sportifs.

Il est 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.

Il est 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 et au soccer, les gymnases, bref, tous les locaux du PEPS, du Stade TELUS et de l'aréna, sous peine d'expulsion de l'établissement et même de la ligue. Par ailleurs, si lors d'une visite d'un agent du ministère, une équipe nous fait perdre ou suspendre notre permis d'alcool, celle-ci sera automatiquement poursuivie pour les préjudices encourus.

## 9. SAVOIR-VIVRE ENVERS LE PERSONNEL

Toute désobéissance ou manque de respect à l'égard d'un employé de l'Université Laval est sanctionné sévèrement.

## 10. ALIGNEMENT DES JOUEURS POUR UNE RENCONTRE

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

### Ligues qui ne sont pas supportées par l'application Kreezee

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.

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;

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

### Ligues supportées par l'application Kreezee

Il est de la responsabilité du capitaine de soumettre leur alignement avant la partie. Tous les capitaines ont accès à l'application Kreezee via leur compte personnel. Les accès des capitaines seront créés en début de saison.

Il revient également aux capitaines de valider les statistiques de ses parties (présences, résultats, fautes commises). La date limite pour apporter une modification à une partie (erreur de statistiques) est d'une semaine après que la partie s'est jouée.

## 11. 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.

Au basketball, au Ultimate et au soccer, l'équipe ne peut pas ajouter un joueur substitut sur la feuille de match dès que la 2<sup>e</sup> demie est commencée à moins qu'il ait été préalablement inscrit sur la feuille de match.

Au hockey sur glace et au hockey-cosom, l'équipe ne peut pas ajouter un joueur substitut sur la feuille de match dès que la 3<sup>e</sup> période est commencée à moins qu'il ait été préalablement inscrit sur la feuille de match.

## 12. 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		AUTOMNE - HIVER	
ACTIVITÉ	MINIMUM DE JOUEURS REQUIS	ACTIVITÉ	MINIMUM DE JOUEURS REQUIS
Soccer à 11	8 (2 F) ou 11 (3 F)	Basketball	5
Soccer à 7	7 (2 F) ou 6 (1 F)	Hockey	9 avec GB
Softball	8 + fantôme ou 9	Hockey-cosom mixte (4x4)	6 (2 F) avec GB
Ultimate à 7	7 (3 F) ou 6 (2 F)	Hockey-cosom masculin (3x3)	4 avec GB
Ultimate à 5	5 (2 F)	Soccer à 7	7 (2 F) ou 6 (1 F)
Volleyball 2 vs 2	2	Soccer à 11 (Aut.)	8 (2 F) ou 11 (3 F)
Volleyball 4 vs 4	4 (2 F) *		
Basketball	5	Volleyball	6 (2 F) *
Spikeball	2	Spikeball	2
Flag football	5 (2F)		

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.

Au soccer, les officiels font débiter la rencontre **à l'heure convenue** même si l'équipe n'a pas le minimum de joueurs requis pour débiter la partie, et ce, peu importe le nombre de joueurs présents dans l'équipe. Si une équipe ne peut présenter aucune fille, elle pourra débiter la partie qu'avec au maximum 5 garçons sur le jeu. Après les 10 minutes de tolérance, si l'équipe n'a pas le minimum de joueurs requis pour disputer la partie, l'équipe perd automatiquement par forfait. Par ailleurs, si une équipe refuse de commencer la partie par manque de joueurs, la partie sera automatiquement perdue par forfait.

Au hockey sur glace et au hockey-cosom, si le gardien de but n'est pas arrivé après le délai de 10 minutes, nous permettons (ce n'est pas une obligation) à l'équipe de jouer avec un joueur de plus sur le jeu jusqu'à temps que le gardien de but arrive. Noter qu'il y aura quand même une pénalité de 2 minutes accordée à l'équipe pour avoir retarder la partie. Pour que la partie ne soit pas perdue par forfait, l'équipe doit terminer la partie avec un gardien de but (il n'y a pas de délais imposés pour l'arrivée du gardien de but) et respecter le minimum de joueurs requis avant le début de la partie.

Au volleyball, le premier set est perdu par forfait après 10 minutes de tolérance. Ensuite, il y a 5 minutes additionnelles et ils perdent le 2<sup>e</sup> set si le ou les joueur(s) manquant(s) ne sont pas arrivés. Pour le 3<sup>e</sup> set, le 10 minutes de tolérance commence 45 minutes plus tard que l'heure du début de la 1<sup>ère</sup> partie.

Au spikeball, les deux premiers sets sont perdus par forfait après 10 minutes de tolérance. Ensuite, si l'équipe n'est toujours pas présente pour le début de leur 2<sup>e</sup> partie (3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> set), il y aura forfait pour ces 2 sets. Finalement, si l'équipe n'est toujours pas présente pour le début de leur 3<sup>e</sup> partie (5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> set), il y aura forfait pour ces 2 sets.

Lorsqu'il y a forfait (peu importe le moment où le forfait a été déclaré), il y a une **amende de 30\$\*** qui sera chargée à l'équipe fautive. Le montant de l'amende sera débité du dépôt de garantie de l'équipe fautive et crédité à l'équipe lésée. Prenez note que les remboursements des dépôts de garantie se font à la fin de la saison.

### Précisions pour le volleyball et le spikeball

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 **7,50 \$**;
- l'amende pour celle qui perd les deux premiers sets par forfait est fixée à **15\$** et à **22,50\$** pour celle qui perd les trois premiers sets;
- finalement, l'amende pour celle qui perd les 4 sets par forfait est fixée à **30 \$**.

Pour les équipes de spikeball :

- l'amende pour l'équipe qui perd 2 sets par forfait est fixée à **10 \$** (maximum **30\$** par soirée)
- l'amende pour l'inscription d'un joueur individuel est fixé à **5\$ par set**.

**\*Prenez note l'amende de 30\$ par équipe sera effective à partir de l'été 2024. À l'automne-hiver 2023-2024, l'amende est fixée à 20\$ par équipe (5\$ par set par équipe au spikeball).**

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.

En aucun cas, l'adversaire ne peut accepter qu'il n'y ait pas de forfait lorsque le minimum de joueurs n'est pas respecté.

Lorsque des parties amicales ont lieu dans les cas de rencontres perdues par forfait, 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, 25-0 au volleyball, 21-0 au spikeball, 9-0 au ultimate, 7-0 au softball et un minimum de 3-0 dans les autres ligues. Par exemple, si l'équipe gagne 7 à 0 au soccer et que l'autre équipe obtient 2 cartons rouges (donc PPD) alors nous conservons le différentiel de 7 points entre les deux équipes. Si l'équipe fautive (celle qui obtient 2 cartons rouges dans la partie) gagne 7 à 0, nous ajouterons alors 10 points à l'équipe perdante pour faire un différentiel de 3 points entre les deux équipes.

L'équipe qui perd par forfait obtient zéro point d'esprit sportif. De plus, l'équipe qui perd par forfait n'a aucune présence de joueurs qui sera comptabilisé dans les statistiques de l'équipe, contrairement à l'équipe victime du forfait.

Un forfait qui a lieu lors des parties hors-concours (ou à la première partie s'il n'y a pas de partie hors-concours/ applicable à l'automne-hiver seulement) n'est pas comptabilisé dans la fiche de l'équipe et il n'y a pas de perte d'argent sur le dépôt de garantie. L'équipe pénalisée ne reçoit pas de compensation financière de la part de l'équipe fautive.

## **13. PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT**

L'équipe perd la rencontre par défaut si :

- a) le comportement général de l'équipe manque d'esprit sportif selon le jugement de l'arbitre ;
- b) expulsion de deux joueurs différents pour fautes graves (ex.: 5+E ou 10 MP);
- c) 1 expulsion pour faute grave (ex.: 5+E ou 10 MP) et 2 expulsions pour trop de MP (HO et HC);
- d) 3 expulsions pour trop de MP (HO et HC) ;
- e) l'équivalent de 4 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 de minutes de punitions (HO = 30 MP) (HC = 20 MP, 18 MP dans mixte)
- i) expulsion d'un 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, blessé ou quitte délibérément 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 ;
- m) joueur substitué non-admissible.
- n) joueur qui démontre des signes d'ébriété et que celui-ci ne veut pas quitter la partie.

Une partie perdue par défaut se termine sur-le-champ (si la raison est surlignée en gris dans la liste précédente) 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, ni de point au classement, 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.

#### **14. 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 par courriel et envoyé au responsable de ligue ou au coordonnateur dans les 24 heures suivant le match.

Une décision sera rendue dans les jours qui suivent à la suite d'une consultation du comité de ligue et des arbitres de la partie contestée.

#### **15. OFFICIELS**

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

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.

#### **16. 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 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. Dans les sports ayant un gardien de but, si celui-ci se blesse, il doit être remplacé dans les délais prévus sinon la partie est perdue par défaut.

Précision : À l'été, au volleyball de plage 2 vs 2 et au spikeball, puisque le set ne peut pas se continuer si un joueur se blesse, un ratio des points accumulés par les 2 équipes avant la blessure sera fait pour ne pas pénaliser aucune équipe. (Ex : 10 pts - 12 pts      20 pts - 25 pts) Pour les sets restants dans la rée, à moins que le joueur blessé soit remplacé, l'équipe devra de déclarer forfait sans pénalité d'argent et sans déduction de point d'esprit sportif.

#### **17. PERTE DE FRANCHISE**

L'équipe dont l'attitude et les comportements manquent souvent d'esprit sportif peut perdre sa franchise en cours de saison ou à la fin de la saison (multiples suspensions, fautes graves, etc).

Une troisième défaite par forfait (2<sup>e</sup> à l'été et au soccer extérieur de l'automne) entraîne la perte du droit de participer aux séries finales ainsi que le non-renouvellement de la franchise l'année suivante. Si le 2<sup>e</sup> (été) ou 3<sup>e</sup> (A-H) forfait survient pendant les séries, l'équipe perd automatiquement son droit de jouer pour le reste des séries.

Précisions pour le volleyball et le spikeball

Au volleyball, un 3<sup>e</sup> soir (12 sets) = perte de franchise

Au spikeball, un 2<sup>e</sup> soir (12 sets) = perte de franchise

Une équipe qui se fait prendre une 2<sup>e</sup> 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.

Une équipe qui n'acquiesce pas son paiement d'équipe dans les délais proposés peut compromettre sa participation future dans la ligue.

**Une équipe qui ne paie pas ses frais de participation sera automatiquement exclue de la ligue.**

## 18. 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 véhémente 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.

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 indéfiniment.

**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 des joueurs sont communiqués directement à leur 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.

## 19. SUSPENSIONS DANS LES ACTIVITÉS DE LIGUES

La philosophie de jeu de la ligue doit être respectée en tout temps.

- dans toutes les ligues durant l'été et à l'automne-hiver, 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.
- Si un joueur suspendu est régulier dans un autre sport, il peut continuer à jouer dans l'autre sport même si sa suspension n'est pas encore purgée.

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.

## 20. POINTS AU CLASSEMENT (sauf au volleyball et au spikeball: voir règlements spécifiques)

Partie gagnée:	3 points
Partie nulle*:	2 points
Partie perdue et PPD ou PPF au SO, HG, HC, BB:	1 point
Partie perdue par défaut ou par forfait (SB, UF, FF seulement):	aucun point

\*Au basketball, vous devez vous référer aux règlements spécifiques pour les points au classement en cas de partie nulle à la fin du temps réglementaire.

Le classement final est déterminé en additionnant les points d'esprit sportif attribués dans la saison + total des points au classement dans la saison (section ci-haut).

Sports n'étant pas sur l'application Kreezee : Le responsable de ligue compile les statistiques collectives, certaines statistiques ayant rapport au comportement mais ne compile pas les statistiques individuelles de performance.

## 21. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT (sauf au volleyball et au spikeball: voir règlements spécifiques)

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

1. Total des points d'esprit sportif.
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.

## 22. NOTATION DE L'ESPRIT SPORTIF (basketball, volleyball et hockey-cosom) – Déduction pour chaussures extérieures

Pour chaque rencontre, 1 point d'esprit sportif sera retranché à votre équipe si un membre de votre équipe (joueur régulier ou substitut) amène ses chaussures extérieures (ex. bottes d'hiver) à l'intérieur des gymnases du PEPS. Nous vous rappelons que, non seulement en période hivernale, mais en tout temps, des vestiaires sont à votre disposition pour y laisser vos effets personnels pendant la durée de votre activité aux ligues. Tout officiel (marqueur ou arbitre) ainsi qu'un responsable de ligue pourra déduire des points d'esprit sportif aux équipes fautives qui auront apporté leurs chaussures d'extérieur dans les gymnases, sans préavis. Il est de votre devoir de vous assurer que votre équipe aura le minimum de points d'esprit sportif requis avant la fin de la saison pour faire les séries.

## 23. REMBOURSEMENT

À l'automne-hiver, un joueur peut demander un remboursement partiel ou complet de son surplus non-membre qui a été payé en trop par l'équipe. Ces remboursements ont lieu en février chaque année. Le joueur ou le capitaine peut s'adresser directement aux coordonnatrices des ligues ([liguesintra-muros@sas.ulaval.ca](mailto:liguesintra-muros@sas.ulaval.ca)).

Si une équipe retire sa demande de franchise en cours de saison, les joueurs de l'équipe ne sont pas remboursés. Ils perdent donc la totalité de leur coût d'inscription en plus de leur dépôt de garantie.

## 24. AUTORISATION DE PRISE ET DE PUBLICATION D'IMAGE (S)

Les responsables de ligues procéderont à la prise de photos de l'équipe gagnante de chaque catégorie accompagnée de la bannière des ligues lors de la finale. L'autorisation de prendre une photo de l'équipe championne sera demandée aux membres de l'équipe présents lors de la finale ainsi que l'autorisation de publier cette photo à des fins de promotions (Page Facebook, site Internet, etc). De plus, afin de mettre à jour notre banque de photos/visuels, il peut arriver qu'un technicien en arts visuels soit engagé pour filmer ou prendre des photos durant votre partie. Les visuels serviront à des fins de promotion (page Facebook, site Internet, etc). Dans le cas où vous ne voulez pas être photographié ou filmé, merci de nous aviser avant la production des visuels.

**25. ANNULATION DES PARTIES EN RAISON D'ÉVÈNEMENTS INCONTRÔLABLES**

Les parties annulées en raison d'évènements incontrôlables ne seront ni reprises ni remboursées. Un événement incontrôlable implique la fermeture du PEPS. À ne pas confondre avec les annulations météo des ligues estivales. Dans le cas des ligues estivales, les parties sont reprises si la température ne nous permet pas de jouer. Pour les tempêtes hivernales, les parties sont uniquement annulées si le PEPS est fermé. Si c'est le cas, nous vous contacterons.

# Règlements spécifiques

## Été

### 1. DURÉE ET DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Avant de commencer la partie, un tirage au sort est effectué afin de déterminer l'équipe qui débutera avec la possession du ballon. Chacune des 2 demies est d'une durée de 25 minutes de temps continu. La mi-temps est d'une durée de 3 minutes. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points après le temps réglementaire de la deuxième demie.

Le chronomètre, qui est géré par le responsable de la ligue, est en temps continu, indépendamment des "événements" (blessure, etc.) pouvant se dérouler sur les différents terrains. Aucun temps mort n'est permis.

Chaque équipe est responsable de savoir combien de temps il reste à la demie. Un signal sera donné par l'arbitre pour débiter et terminer chaque demie.

Il n'y a pas de prolongation en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, sauf lors des séries de fin de saison. Le résultat d'une rencontre interrompue en raison de la pluie ou d'une autre raison est valide si une demie complète a été jouée; dans les autres cas, la rencontre est reprise si possible.

### 2. NOMBRE DE JOUEURS RÉGULIERS SUGGÉRÉ PAR ÉQUIPE

Les équipes doivent avoir en tout temps, sur leur liste officielle, un minimum de 9 joueurs réguliers inscrits, dont un minimum de 4 joueurs féminins.

### 3. NOMBRE DE JOUEURS DANS LA RENCONTRE

Le nombre de joueurs requis sur le terrain lorsque le jeu est en cours est de 5 joueurs par équipe. De plus, il doit y avoir en tout temps un minimum de 2 femmes sur le terrain par équipe.

### 4. DESCRIPTION DU JEU

Le flag-football est un sport sans contact impliquant deux équipes de 5 joueurs. L'objectif de la partie est de marquer des points.

L'équipe ayant la possession du ballon obtient 4 essais afin de franchir la ligne du milieu. Une fois franchie, l'équipe obtient un renouvellement de ses 4 essais afin de marquer dans la zone de but.

### 5. SPORT SANS CONTACT

Aucun contact corporel n'est permis pour arrêter ou ralentir l'adversaire.

Lorsque la joueuse ou le joueur à l'attaque avance celui ou celle à la défensive, la personne à la défensive a le droit de maintenir sa position. Il incombe donc à l'attaquant ou l'attaquante d'éviter tout contact.

Tous les cas de disciplines seront conservés. Le responsable de la ligue se réserve le droit de suspendre plus sévèrement tout récidiviste.

### 6. GESTION DU JEU

Les capitaines rencontrent l'arbitre 5 minutes avant le début de la partie. L'arbitre effectue un tirage au sort pour déterminer qui aura la possession du ballon. Le ballon sera placé sur la ligne de 5 verges de l'équipe qui débutera avec la possession du ballon.

### 7. FORMATIONS ET MOTIONS

L'offensive doit avoir 3 joueurs sur la ligne de mêlée au début de chaque jeu. Ceci dit, les receveurs doivent fermer la ligne de mêlée des 2 côtés. Le seul joueur qui peut partir derrière la ligne de mêlée est le receveur rapproché.

Les motions peuvent être latérales ou vers l'arrière (aucune motion vers l'avant).

La personne couvrant le centre doit lui accorder 3 verges d'écart.

Les cocus ne sont pas obligatoires.

Il est interdit pour l'équipe adverse d'imiter la cadence de l'offensive.

## 8. SÉQUENCE

L'équipe avec la possession du ballon a un maximum de 4 essais pour franchir la demie du terrain.

Si le premier essai n'est pas obtenu, l'équipe adverse reprend possession du ballon à la ligne du centre. Si l'équipe ne réussit pas à marquer alors qu'elle est dans le côté adverse du terrain, l'équipe adverse reprend à sa propre ligne de 5 verges.

En tout temps l'équipe qui a la possession du ballon peut décider de « dégager » le ballon en l'annonçant verbalement à l'équipe adverse (aucune action de botter), ce qui aura pour effet de changer la possession du ballon et amènera l'autre équipe à débiter à sa propre ligne de 5 verges.

S'il y a une interception de l'équipe défensive, cette dernière prend possession du ballon où le ballon est réputé mort.

## 9. BALLON MORT

Si le joueur en possession sort du terrain de jeu ou touche à la ligne de côté.

Suite à un touché, un touché de sureté, un converti ou une passe incomplète.

Lors d'un ballon contesté avec contact.

Lors d'un échappé de ballon.

## 10. PASSE

Les passes doivent être effectuées derrière la ligne de mêlée et être attrapées devant la ligne de mêlée.

Maximum d'une passe vers l'avant par jeu.

## 11. COURSE

Aucun jeu de course n'est permis.

Les remises ne sont pas permises.

Aucune passe avant attrapée derrière la ligne de mêlée n'est permise (considéré comme une course).

Les passes arrière derrière la ligne de mêlée sont permises. Elles doivent toutefois mener directement à une passe devant la ligne de mêlée.

La course du quart-arrière en avant de la ligne de mêlée n'est pas permise.

## 12. ATTRAPÉ

Le joueur doit avoir 2 pieds à l'intérieur du terrain et la possession du ballon.

Les lignes sont considérées comme étant l'extérieur du terrain.

Lors d'un attrapé simultané, la possession ira à l'offensive (sauf si les deux joueurs sont au sol = passe incomplète).

Les mains font « partie » du ballon.

Si un joueur défensif tente de rabattre un ballon, il peut jouer LES MAINS du receveur.

Tout contact avec les avant-bras, les bras ou encore les épaules sera considéré comme un contact illégal.

### 13. COURSE SUITE À LA PASSE

Suite à la passe, les remises de ballon avant ou arrière (latérales) ne sont pas permises.

Lors de la course suite à la passe :

- Il est strictement interdit de plonger ;
- Il est interdit d'initier le contact avec son épaule ou sa tête ;
- Si un défenseur a établi sa position, le porteur de ballon doit le contourner ;
- Il est interdit de sauter avec la possession du ballon, sans quoi le jeu se termine où il y a eu le saut ;
- Il est interdit de couvrir ses flags à l'aide de ses mains, ses coudes ou le ballon, sans quoi le jeu se termine où il y a eu la protection.

### 14. LIGNE DE MÊLÉE

Ligne où se trouve le ballon au début de chaque jeu.

La défensive doit être positionnée à minimum 1 verge comme zone neutre.

Le mouvement du ballon débute le jeu.

Le centre est dans l'obligation de faire une remise projetée (*shotgun*) du ballon entre ses jambes à un joueur derrière lui. Les remises directes sous le centre ne sont pas permises.

### 15. POURSUIVEUR

Le poursuiveur doit se positionner à 7 verges verticalement du ballon. Il doit également se positionner exactement entre 1 et 2 verges de chaque côté du centre horizontalement s'il veut bénéficier de l'immunité de passage.

L'immunité de passage assure au poursuiveur une priorité dans une ligne droite vers le quart-arrière. Toute obstruction de ce passage par l'équipe à l'offensive est une pénalité.

Il n'y a aucune limite quant au nombre de poursuiveurs sur un jeu. Les défensives ne sont pas obligées d'aligner un poursuiveur sur le jeu. L'immunité appartient seulement au poursuiveur d'origine.

### 16. MARQUE

Quand les hanches de la personne qui tient le ballon franchit la ligne des buts.

Un touché marque 6 points.

### 17. CONVERTI

1 point à ligne de 5.

2 points à ligne de 10.

### 18. TOUCHÉ DE SURETÉ

Quand la personne possédant le ballon se fait « déflagger » dans sa propre zone de buts.

Quand il y a un échappé du ballon dans sa propre zone de buts.

Résulte en 2 points pour la défensive et la possession du ballon.

### 19. DÉLAI DE JEU

L'équipe offensive aura 20 secondes à partir du moment où le ballon est placé sur la ligne de mêlée.

**Le ballon devra être placé directement après la fin du jeu à l'endroit où le jeu précédent s'est terminé, au centre du terrain.** L'offensive doit fournir un effort raisonnable pour placer le ballon rapidement après la fin du dernier jeu. Une perte de temps déraisonnable pour ce faire entraîne une pénalité.

C'est la responsabilité de l'arbitre de compter le 20 secondes à partir du moment où le ballon est placé sur la ligne de mêlée.

S'il y a un débordement du temps, l'équipe avec la possession du ballon se voit attribuer une pénalité de 5 verges.

### 20. DIMENSION DU TERRAIN

Le terrain mesure 50 verges de long par 25 verges de large, excluant les zones de but de 10 verges de long chacune.

L'équipe ayant la possession du ballon début son premier jeu sur la ligne de 5 verges. Pour obtenir un premier essai, l'équipe devra franchir 20 verges afin de se rendre au centre du terrain.

## 21. PÉNALITÉS

Lorsqu'il y a une pénalité, l'arbitre sifflera pour arrêter le jeu.

### Pénalités mineures (5 verges et reprise d'essai)

- Hors-jeu offensif.
- Hors-jeu défensif.
- Obstruction du poursuiveur : Un joueur se positionne dans la ligne de course du poursuiveur alors qu'il a l'immunité, empêchant ce dernier de courir à pleine vitesse et en ligne droite vers le quart-arrière.
- Contact au quart-arrière (contact du bras).
- Débordement du temps de 20 secondes de la fin du jeu jusqu'au début de la cadence du prochain jeu.
- Interférence défensive : Lorsqu'un joueur prive un adversaire d'aller déflagger. Il s'agit d'une interférence lorsque le joueur à l'offensive n'ayant pas la possession du ballon bouge vers le défenseur pour bloquer son chemin. Si le joueur à l'offensive cesse de bouger au moment de la passe à son coéquipier et qu'il obstrue le chemin du défenseur, il ne s'agit pas d'une interférence

### Pénalité majeure (reprise de l'essai au point d'infraction)

- Rudesse excessive (ex. : coup à la tête, plaqué, etc.).
- Retenue : Retenir un joueur par les vêtements ou par une partie du corps lors de sa course ou de son attrapé.
- Interférence offensive : Lorsqu'un joueur prive un adversaire d'un avantage de position dans la zone immédiate d'arrivée du ballon (ex. : pousser le joueur avant qu'il attrape sa passe).

### Autres pénalités

- Protection des flags ou saut (arrêt du jeu où l'infraction).

## 22. L'ÉQUIPEMENT

Chaque joueur doit porter un vêtement qui le distingue de l'autre équipe (gilet d'équipe ou dossard). Les dossards doivent être empruntés et retournés par le capitaine directement au comptoir du TELUS avant et après chaque partie.

Les ceintures de flag devront être empruntés au comptoir du TELUS en échange d'une pièce d'identité. Elles devront être retournées au même endroit directement après la partie. Si un joueur ne remet pas sa ceinture de flag à la fin de la partie, des frais équivalent au coût d'une ceinture seront déduits sur le dépôt de garantie de l'équipe.

La ceinture de flag devra être portée par-dessus le chandail.

Le ballon utilisé lors des parties est obligatoirement de grosseur 6 ou 7 (modèle d'exemple : Wilson TDJ). Ils seront fournis par la responsable de ligue.

Les joueurs doivent obligatoirement porter des pantalons ou culottes courtes SANS poche pour des questions de sécurité.

Les souliers à crampons sont obligatoires.

## 23. LE COMPORTEMENT AU JEU

Le joueur doit, d'une manière responsable, éviter de commettre des fautes techniques et de violence verbale ou physique, sans quoi il pourra être retiré du jeu.

## 24. ESPRIT SPORTIF

2 points par matchs sont réservés à l'esprit sportif.

Chaque équipe attribue les points d'esprit sportif à l'équipe adverse.

À la fin de la partie, les équipes doivent discuter respectivement de l'esprit sportif de l'autre équipe durant la rencontre. Après décision, les capitaines doivent révéler le pointage attribué au responsable de la ligue.

Le pointage de l'esprit sportif est calculé sur 2 points. Il est basé sur cette échelle :

<b>2</b>	L'équipe a démontré des <b>comportements adéquats et respectueux</b> tout au long de la partie qui vont dans le sens de l'esprit sportif
<b>1.5 ou 1 ou 0.5</b>	<b>L'équipe a démontré certains manquements à l'esprit sportif</b> (dénigrement, insulte, intimidation, bousculade, agressivité excessive, tricherie ou non respect volontaire des règles, etc.).
<b>0</b>	<b>L'équipe a démontré un manque flagrant et répété d'esprit sportif</b> (dénigrement, insulte, intimidation, bousculade, agressivité excessive, tricherie ou non respect volontaire des règles, etc.).

## 25. LE RESPONSABLE DE LIGUE

Il observe attentivement le déroulement de la partie et il consulte les arbitres afin de les guider lorsqu'ils appellent des fautes. **Il intervient sur demande d'un arbitre lors d'un imbroglio au sujet des règles ou d'un désaccord au sujet d'une faute.**

Il a le droit d'expulser un joueur s'il juge son comportement inapproprié.

## 26. LES SUBSTITUTIONS

Les substitutions peuvent être faites seulement entre les jeux.

## 27. FIN DE LA PARTIE

Après chaque partie, le capitaine va donner le pointage de la partie et le pointage d'esprit sportif de l'autre équipe au responsable de la ligue.



**\*\*Les règlements des séries peuvent être modifiés en cours de saison. Advenant une modification, les équipes seront avisées\*\***

## **Règlements des séries** **ÉTÉ**

1. Pour pouvoir participer aux séries finales, les équipes doivent remplir deux conditions :
  - 1<sup>e</sup> Conserver un minimum de 16 points / 20 d'esprit sportif.
  - 2<sup>e</sup> Avoir moins de 2 forfaits.

*\* Pour le point 1<sup>e</sup> : Cette limite est applicable lorsqu'il y a un total de 10 parties en saison régulière. Faire un prorata du nombre de parties prévues à l'horaire lorsque le nombre de parties dans la saison n'équivaut pas à 10 parties.*

2. L'équipe ne peut pas inscrire un nouveau joueur ni faire de remplacement permanent ou de transfert durant les séries peu importe le choix de son mode d'adhésion.
3. Pour pouvoir participer aux séries, les joueurs réguliers doivent avoir participé à 40 % des rencontres durant le calendrier régulier de l'été.
4. Les équipes peuvent aligner un maximum de 2 joueurs substitués par rencontre durant les séries à la condition que ces joueurs aient joué au moins 1 rencontre pour l'équipe durant le calendrier régulier. Le ou la responsable de ligue peut interdire la participation d'un joueur substitué dont le calibre de jeu est trop fort ou dont le comportement a laissé à désirer.

Le ou la responsable de ligue établit la liste des joueurs substitués qui sont admissibles à jouer pour votre équipe avec votre complicité et parmi lesquels vous pouvez choisir.

5. 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.
6. Le joueur blessé, malade ou la joueuse enceinte pour toute la durée des séries et admissible à y participer pourra, avec un billet médical et l'approbation du responsable de ligue, être remplacé par un joueur de l'équipe ou un autre joueur substitué ayant déjà évolué pour l'équipe.
7. Si le joueur blessé ou malade qui était remplacé par un autre joueur peut revenir au jeu pendant les séries, il est en droit de le faire. Toutefois, le joueur qui le remplaçait ne peut plus jouer si celui-ci ne remplissait pas les conditions d'un substitué admissible (minimum 1 partie jouée en saison régulière).
8. Le cas du joueur ayant déménagé ou ayant été muté ailleurs pour son travail sera étudié à la pièce.
9. Exceptionnellement, un responsable de ligue peut autoriser un joueur qui n'a jamais évolué pour l'équipe autant qu'il soit de calibre égal ou inférieur.
10. L'indiscipline est sanctionnée aussi sévèrement durant les séries finales que durant le calendrier régulier.
11. Les suspensions infligées aux joueurs se poursuivent l'année suivante, s'il y a lieu.
12. La durée des parties est la même que durant le calendrier régulier (voir règlements spécifiques au flag-football).
13. Les parties qui terminent avec une égalité seront prolongées par des rondes de convertis.  
L'équipe ayant la possession aura l'option de faire une tentative de 1 ou de 2 points.  
L'équipe adverse aura elle aussi à son tour droit à une possession pour tenter d'égaliser ou de remporter la partie.  
En cas d'égalité après une possession respectives, on répète la procédure, jusqu'à ce qu'une équipe gagne.
14. En cas d'annulation de partie, elles seront reprises intégralement si moins d'une demie a été complétée. Toutefois, si la première demie a été complétée, la partie est valide et le résultat compte.

**BONNE CHANCE !**