

Règlements des ligues intra-muros du PEPS

SOCCKER

AUTOMNE ET HIVER 2018-2019

COORDONNATRICE: Mélanie Bariault (418) 656-2131 poste 406023 melanie.bariault@sas.ulaval.ca
COLLABORATRICE: Isabelle Grenier (418) 656-2131 poste 406032 isabelle.grenier@sas.ulaval.ca



TABLE DES MATIÈRES

Règlements généraux

1. ADMISSIBILITÉ	2
2. MINIMUM DE JOUEURS SUR LA LISTE OFFICIELLE	2
3. DROIT DE JOUER DANS UNE SEULE ÉQUIPE	2
4. CALIBRE DE JEU DES JOUEURS.....	2
5. MODIFICATION DE LA LISTE OFFICIELLE	3
6. JOUEURS SUBSTITUTS	3
7. VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ ET SANCTIONS QUANT À L'ADMISSIBILITÉ	4
8. CHANGEMENT DE CATÉGORIE DE JEU.....	4
9. ALCOOL ET AUTRES SUBSTANCES ILLICITES	4
10. SAVOIR-VIVRE ENVERS LE PERSONNEL	4
11. ALIGNEMENT DES JOUEURS POUR UNE RENCONTRE	4
12. TOLÉRANCE POUR RETARD	5
13. FORFAIT.....	5
14. PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT.....	6
15. PROTÉT	6
16. OFFICIELS	6
17. JOUEUR BLESSÉ	7
18. PERTE DE FRANCHISE.....	7
19. INFRACTIONS ET SANCTIONS.....	7
20. SUSPENSIONS DANS LES ACTIVITÉS DE LIGUES ET DE TOURNOIS	8
21. POINTS AU CLASSEMENT (sauf au volleyball: voir règlements spécifiques)	9
22. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT (sauf au volleyball: voir règlements spécifiques)	9
23. NOTATION DE L'ESPRIT SPORTIF (basketball, volleyball et hockey-cosom)	9
24. AUTORISATION DE PRISE ET DE PUBLICATION D'IMAGE (S).....	9

Règlements spécifiques

1. RÈGLEMENTS TECHNIQUES DE JEU	1
2. NOMBRE DE JOUEURS RÉGULIERS PAR ÉQUIPE	1
3. DURÉE ET DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE	1
4. NOMBRE DE JOUEURS DANS LA RENCONTRE.....	1
5. REMPLACEMENT D'UN JOUEUR SUR LE JEU	1
6. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS.....	2
7. BUT COMPTÉ PAR UN JOUEUR DE SEXE FÉMININ	2
8. INFRACTIONS ET CARTONS JAUNES OU ROUGES	2
9. LIGNE DE JUGEMENT DES ARBITRES POUR FAIRE APPLIQUER LES RÈGLES	3
10. LIMITES AU DOSSIER DES SANCTIONS PERSONNELLES	4
11. ANNEXES.....	5

Règlements séries

Automne-Hiver.....	1-2
Été.....	3-4

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. ADMISSIONNÉ

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'admissionnité 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:

Été		Automne – Hiver	
Soccer:	14 (dont 5 F)	Basketball:	8
Softball:	11 (dont 5 F si ligue mixte)	Hockey:	14 (13 dans le A)
Ultimate :	11 (dont 5 F) (toutes catégories)	Hockey-cosom:	9 (3 F dans le mixte)
Volleyball 2 vs 2:	2	Soccer intérieur:	11 (dont 4 F)
Volleyball :	4 (dont 2 F)	Soccer extérieur :	14 (dont 5 F)
Basketball:	8	Volleyball:	6 (dont 2 F)

3. DROIT DE JOUER DANS UNE SEULE ÉQUIPE

Automne et hiver:

Contrairement aux autres sports, au hockey glace et au soccer intérieur, un joueur ne peut être inscrit officiellement dans deux équipes. Exception au hockey un joueur peut jouer dans 2 équipes si une de ces 2 équipes joue la fin de semaine (samedi ou dimanche). Par contre, il est toujours possible de jouer dans deux sports différents, ex.: soccer et hockey. Le soccer intérieur et extérieur sont considérés comme deux sports différents.

Été:

Les joueurs peuvent jouer dans 2 équipes en autant que le calibre de jeu ne soit pas trop différent.

4. 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 régionale (ex.: 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-muros quand ils ont participé à l'alignement régulier de l'équipe dans cette même activité lors de la même année.

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.

5. MODIFICATION DE LA LISTE OFFICIELLE

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

(<https://rel.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

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) et 2 rencontres (calendrier à 7 semaines).

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 après la date de la 19^e rencontre du calendrier régulier (9^e pour le calendrier de 10 rencontres et 6^e pour le calendrier à 7 rencontres).

6. JOUEURS SUBSTITUÉS

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

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

Hockey glace et soccer intérieur :

Un joueur inscrit officiellement dans une équipe à l'automne-hiver et qui joue de façon régulière (40% et + des parties depuis le début de la saison) peut dépanner comme substitué pour un **maximum de 5 rencontres** pendant la saison pour la même équipe (séries incluses). Exception : au hockey si une de ces 2 équipes joue la fin de semaine.

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

b-1) Le joueur substitué qui joue 5 parties (séries incluses) à l'automne-hiver (3 parties pour le soccer extérieur d'automne) **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-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.

C) Utilisation des joueurs substitués

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

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.

D) 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 substitut 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.

E) Stationnement

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

7. 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.

8. 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.

9. 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.

10. SAVOIR-VIVRE ENVERS LE PERSONNEL

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

11. 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.

Le port de chandails distinctifs et numérotés est obligatoire dans toutes les ligues 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;

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

12. 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.

13. 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	8 (2 F) ou 11 (3 F)
Softball	8 + fantôme ou 9
Ultimate frisbee	7 (3 F) ou 6 (2F)
Volleyball 2 vs 2	2
Volleyball 4 vs 4	4 (2 F) *
Basketball	5

AUTOMNE - HIVER	
ACTIVITÉ	MINIMUM DE JOUEURS REQUIS
Basketball	5
Hockey	9 avec GB
Hockey-cosom	6 (2 F dans le mixte) avec GB
Soccer int.	7 (2 F) ou 6 (1F)
Soccer ext.	10 (2 F) ou 11 (3 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.

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^e set si le ou les joueur(s) manquant(s) ne sont pas arrivés. Pour le 3^e set, le 10 minutes de tolérance commence 45 minutes plus tard que l'heure du début de la 1^{ère} partie.

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.

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 (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, 25-0 au volleyball, 9-0 au ultimate frisbee, 7-0 au softball et de 3-0 dans les autres ligues.

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.

14. 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 1 expulsion 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, 20 MP dans "F") (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 substitut 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 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.

15. 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.

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.

16. 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.

17. 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. 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 puisque la partie ne peut pas se continuer si un joueur se blesse. Un ratio des points accumulés par les 2 équipes avant la blessure sera faite pour ne pas pénaliser aucune équipe. (Ex : 10 pts - 12 pts \rightarrow 20 pts - 25 pts)

18. 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 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^e (été) ou 3^e (A-H) forfait survient pendant les séries, l'équipe perd automatiquement son droit de jouer pour le reste des séries.

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.

19. 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.

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, 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.

Aucun joueur suspendu ne peut être remboursé pour les parties perdues.

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 et à l'automne pour le soccer extérieur, 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.

Le prêt de carte de membre entraîne une suspension des privilèges de gratuité qui sont inhérents à la carte de membre pour l'accès gratuit au PEPS et pour la participation libre durant deux semaines. De plus, les joueurs en faut seront suspendus dans les ligues intra-muros pendant une période déterminée selon la gravité de la faute.

20. 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.

Les suspensions infligées dans les activités des ligues ne seront pas effectives pour la durée du tournoi et vice-versa.

- un joueur suspendu lors de la saison régulière ou des séries pour un nombre de parties déterminées, peut participer au tournoi et purgera sa suspension lors de la saison régulière, séries incluses;
- le joueur expulsé d'un match durant le tournoi sera suspendu s'il y a lieu pour une partie ou plus durant le tournoi uniquement. Si la suspension n'est pas terminée, elle sera effective l'année suivante dans le tournoi.
- 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.

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.

21. 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.

22. 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.
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.

23. 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.

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).

Règlements spécifiques

Automne-Hiver-Été

1. RÈGLEMENTS TECHNIQUES DE JEU

Les règlements de jeu en vigueur sont les mêmes que ceux adoptés au soccer extérieur (11 joueurs) ou intérieur (7 joueurs) par la Fédération internationale de football association (F.I.F.A.) avec les modifications apparaissant aux articles suivants.

Vous trouverez à l'annexe D, un lien vers les Lois du jeu FIFA 2016-2017.

2. NOMBRE DE JOUEURS RÉGULIERS PAR ÉQUIPE

Soccer intérieur: minimum de 11 joueurs dont 4 femmes
Soccer extérieur: minimum de 14 joueurs dont 5 femmes

3. DURÉE ET DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE

La durée d'une rencontre est répartie de la façon suivante:

Été + automne 2 demies de 35 minutes (temps continu) avec 5 minutes de repos entre les
(soccer extérieur): 2 demies.

Automne-Hiver: 2 demies de 25 minutes (temps continu) avec 3 minutes de repos entre les
(soccer intérieur) 2 demies.

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.

Durant l'été et l'automne (soccer extérieur), 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.

4. NOMBRE DE JOUEURS DANS LA RENCONTRE

Durant l'été et l'automne (soccer extérieur), le nombre de joueurs permis sur le terrain, incluant le gardien de but, est de onze (11) par équipe, dont 3 femmes au minimum (sans compter la gardienne) dans les catégories mixtes.

L'équipe peut aussi jouer la partie avec 8 joueurs dans toutes les catégories si elle peut aligner au moins 2 femmes (sans compter la gardienne) dans les catégories mixtes.

À l'automne et l'hiver, le nombre de joueurs permis sur le terrain, incluant le gardien de but, est de sept (7) par équipe, dont 2 femmes au minimum (sans compter la gardienne) dans les catégories mixtes.

L'équipe peut aussi jouer la partie avec 6 joueurs dans toutes les catégories si elle peut aligner au moins 1 femme (sans compter la gardienne) dans les catégories mixtes.

5. REMPLACEMENT D'UN JOUEUR SUR LE JEU

Le remplacement d'un joueur peut se faire lors de quatre (4) situations avec la permission de l'arbitre:

- 1^o lors d'un coup d'envoi
- 2^o lors d'un coup de pied de but
- 3^o lors d'une blessure (le joueur blessé uniquement)
- 4^o lors d'une rentrée de touche demandée par l'équipe en possession du ballon

Par contre, au soccer intérieur (automne et hiver), le changement peut se faire aussi à la volée et **uniquement au milieu du terrain.**

Une joueuse blessée durant la partie ne peut pas être remplacée par un joueur masculin dans les catégories mixtes.

Le joueur remplaçant ne peut pénétrer sur le terrain que par la ligne du milieu du terrain (pour le soccer extérieur) et il doit attendre, avant de pouvoir s'exécuter, que le joueur qu'il remplace soit complètement sorti du terrain.

Le nombre de remplaçants et le nombre de remplacements ne sont assujettis à aucune limite.

Lorsque les équipes procèdent à un changement de gardien de but, les arbitres doivent obligatoirement en être informés.

En tout temps, les remplaçants doivent se tenir ou s'asseoir près du banc des joueurs.

6. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Le gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs et des arbitres.

Pour des raisons de sécurité et pour se conformer aux règlements de la F.I.F.A., le port des protège-tibias recouverts par des bas est obligatoire.

Les souliers peuvent être munis de crampons mais ceux-ci ne doivent pas être rendus pointus et le logement en métal de la vis ne doit pas paraître; en outre, les crampons doivent être pleins, ronds et plats, et ils doivent être fabriqués en cuir, en caoutchouc, en aluminium ou en plastique.

Les arbitres peuvent enjoindre des joueurs à quitter le terrain pour se départir d'une pièce d'équipement ou d'un objet dangereux (montres, bijoux, etc.) qui pourrait mettre en péril sa propre sécurité ou celle des autres participants. Les joueurs contrevenants pourront revenir au jeu après s'être exécutés et après s'être présentés à un des arbitres qui doit s'assurer que l'équipement du joueur est maintenant sécuritaire.

Concernant les piercings au visage, ils doivent être enlevés (le pansement sur le piercing ne suffit pas).

Le joueur qui brise une pièce de l'équipement prêté par le PEPS pour contester une décision ou par manque de sang-froid devra payer la pièce en plus de se voir infliger une suspension possible.

7. BUT COMPTÉ PAR UN JOUEUR DE SEXE FÉMININ

Un but compté par un joueur de sexe féminin vaut un (1) but.

8. INFRACTIONS ET CARTONS JAUNES OU ROUGES

Il y a deux (2) types d'infractions et de sanctions qui régissent, dans notre ligue, les règles de jeu et de conduite.

1^o Avertissement (carton jaune) = 5 minutes (aut.-hiv.) ou 10 minutes (été + automne soccer extérieur) de méditation et perte de ½ point d'esprit sportif à la discrétion de l'arbitre

2^o Expulsion (carton rouge) = expulsion du match, suspension automatique d'une (1) partie au minimum et perte de 1 point d'esprit sportif à la discrétion de l'arbitre

Un arbitre assistant chronomètre le temps de "réflexion".

Si le gardien de but reçoit un carton jaune, il doit lui aussi être retiré du jeu pour 5 ou 10 minutes de méditation.

L'équipe peut remplacer le joueur qui a reçu un carton jaune durant les 5 ou 10 minutes de méditation, si elle le peut numériquement.

Un joueur recevant un deuxième carton jaune durant une partie sera sanctionné d'un carton rouge, ce qui entraînera automatiquement son expulsion du match et une suspension minimale d'un match.

Un joueur recevant un carton rouge sera automatiquement suspendu pour la prochaine partie de son équipe (ou davantage selon la gravité).

Les agressions verbales sont sanctionnées par un carton jaune dès la première infraction.

L'équipe du joueur qui reçoit un carton rouge joue en désavantage numérique jusqu'à la fin de la partie.

Les infractions à caractère technique (ex.: mauvaise substitution) n'entraînent pas de perte de point d'esprit sportif même si l'arbitre décerne un carton jaune.

9. LIGNE DE JUGEMENT DES ARBITRES POUR FAIRE APPLIQUER LES RÈGLES

a) Respect des décisions des officiels

Un joueur qui conteste par des paroles indignes (mépris, haine, agressivité) ou qui manifeste sa désapprobation par des actes de rébellion recevra automatiquement un carton jaune. S'il continue sa désapprobation après le carton jaune, l'arbitre peut lui décerner un 2^e carton jaune, ainsi une expulsion de la rencontre

Un joueur coupable de gestes ou de propos blessants, grossiers ou injurieux à l'endroit des arbitres recevra automatiquement un carton rouge.

Exemples:	Suite à un hors-jeu, un joueur s'exprime ou agit ainsi: "Ouvre-toi les yeux" ou "Ben voyons donc, tabarnak"	⇒	carton jaune
	"T'es un osti de pourri" ou geste du bras d'honneur ou "finger"	⇒	carton rouge

b) Conduite envers l'adversaire

b-1) Agressions verbales:

Un joueur qui invective ou provoque par ses paroles antisportives ou agressives (moquerie, rire) un joueur adverse recevra un carton jaune.

Un joueur qui injurie ou blesse la dignité d'un autre joueur recevra un carton jaune ou rouge selon la gravité de la faute.

Un joueur qui tient des propos racistes, sexistes ou homophobes envers un joueur ou un arbitre recevra un carton rouge et cela entraîne une suspension de 3 parties au minimum. En cas de récidive, une expulsion de la ligue sera en vigueur.

b-2) Rudesse et violence physique

Il faut toujours viser et toucher le ballon en premier sans utiliser de force superflue.

Cas 1: Si un joueur vise le ballon, le rate et frappe un joueur adverse:
L'arbitre appelle un coup franc direct.

L'arbitre peut aussi décerner un carton jaune selon la gravité de la faute.

Cas 2: Si un joueur vise intentionnellement les jambes de l'adversaire ou une autre partie de son corps:

L'arbitre appelle un coup franc direct et sort le carton rouge pour signifier l'expulsion du match.

10. LIMITES AU DOSSIER DES SANCTIONS PERSONNELLES

a) DOSSIER INDIVIDUEL

Pour les cartons jaunes

INFRACTIONS selon le nombre de parties		SANCTION
Automne-hiver	Été	
3 ^e carton jaune (incluant les séries)	3 ^e carton jaune (incluant les séries)	suspension: 1 partie
6 ^e carton jaune (incluant les séries)	6 ^e carton jaune (incluant les séries)	suspension: 2 parties

Pour les cartons rouges

Il n'y a pas de barème préétabli (sauf dans le cas des propos racistes, sexistes ou homophobes) pour les cartons rouges. Le comité de discipline traite chaque cas à part et selon la gravité du geste et la récidivité, une sanction allant d'un match à une suspension définitive de la ligue Intramuros du PEPS sera prise contre le joueur fautif.

Pour le cumul des cartons jaunes et rouges

Un carton rouge est l'équivalent de deux cartons jaunes.

Au cumul de l'équivalent de 8 cartons jaunes (incluant les séries), le joueur fautif perd le droit de jouer pour le reste de la saison.

Ces règles s'appliquent aux joueurs réguliers comme aux substituts.

b) DOSSIER COLLECTIF

INFRACTIONS	CALENDRIER:	SANCTIONS
4 cartons jaunes (ou l'équivalent) dans une partie	Été, automne-hiver	Partie perdue par défaut
10 cartons jaunes (ou l'équivalent), <u>excluant les séries</u>	été	perte du droit de participer aux séries finales et non-renouvellement de la franchise
7 cartons jaunes (ou l'équivalent), <u>excluant les séries</u>	Automne (soccer extérieur)	
13 cartons jaunes (ou l'équivalent), <u>excluant les séries</u>	automne-hiver	
12 cartons jaunes (ou l'équivalent) durant l'été, <u>incluant deux (2) parties en séries</u>	été	Perte immédiate de la franchise et non-renouvellement de celle-ci
8 cartons jaunes (ou l'équivalent), <u>durant l'automne incluant 1 partie en séries</u>	Automne (soccer extérieur)	
9 cartons jaunes (ou l'équivalent), <u>durant l'automne incluant 2 parties en séries</u>	Automne (soccer extérieur)	
13 cartons jaunes (ou l'équivalent) durant l'été, <u>incluant trois (3) parties en séries</u>	été	
14 cartons jaunes (ou l'équivalent) durant l'été, <u>incluant quatre (4) parties en séries</u>	été	
15 cartons jaunes (ou l'équivalent) durant l'été, <u>incluant cinq (5) parties en séries</u>	été	
16 cartons jaunes (ou l'équivalent) et plus durant l'automne et l'hiver à l'intérieur, <u>incluant les séries</u>	automne-hiver	

11. ANNEXES

Annexe A: RÈGLES GÉNÉRALES

- a) Le port de bijoux, casquettes est strictement interdit. Tout joueur fautif subira les conséquences.
- b) Le port de chandails distinctifs et numérotés est obligatoire. Conformément à cette règle, tous les joueurs d'une équipe sont tenus de porter le même chandail avec un numéro distinctif. Toutefois, vu qu'il y a plusieurs substituts qui remplacent de temps à autre, le port d'un autre chandail de même couleur est toléré. Mais, UN seul chandail sans numéro sera toléré, celui-ci prendra le numéro « 0 ». Nous comptons sur votre collaboration pour bien aider les arbitres à faire leur travail à la fin du match d'une part, et pour bien aider les coordonnateurs des ligues à bien faire leurs statistiques et leurs bilans d'autre part. Au cas où, ces règles ne peuvent pas être respectées pour une raison ou une autre, il est à la disposition des équipes, gratuitement, des dossards numérotés à l'accueil du stade Télus (automne-hiver) ou le magasin de l'aréna (été).

Annexe B: RÈGLES SPÉCIFIQUES À L'ÉTÉ

- a) Les tacles sont permis.

Annexe C: RÈGLES SPÉCIFIQUES POUR L'INTÉRIEUR

- a) Il y a balle à terre (entre deux) lorsque le ballon touche le plafond et ce à l'endroit où le ballon a touché le plafond.
- b) Il n'y a pas de hors-jeu.
- c) La distance à respecter en tout temps sur les coups francs est de 6 mètres.
- d) Les tacles sont strictement interdits au soccer intérieur.

Précision 1 : Sous la discrétion de l'arbitre, n'est pas considéré comme un tacle un joueur qui glisse, à une distance sécuritaire du plus proche adversaire :

- pour récupérer le ballon avant de sortir,
- pour couper la trajectoire du ballon.

Un tacle est sanctionné par :

- Un coup franc indirect quand il n'y a pas de contact.
- Un coup franc direct en cas de contact. De plus, selon la gravité du tacle et l'importance du jeu (échappé, occasion nette de marquer un but) l'arbitre peut sévir avec un carton jaune ou un carton rouge.

Exception : Les tacles sont permis uniquement pour le gardien de but si les deux conditions suivantes sont réunies :

- Le tacle est commis dans la surface du gardien de but.
- Le tacle est commis sans qu'il y ait une faute sur un joueur adverse.

En cas de faute, un tir de pénalité sera accordé à l'équipe adverse et selon la gravité du tacle et l'importance du jeu (occasion nette de marquer un but), l'arbitre peut sévir avec un carton jaune ou un carton rouge.

Précision 2 : En dehors de sa zone, le gardien est considéré comme un joueur normal et la règle s'applique sur lui.

Annexe D : LOIS DU JEU FIFA 2016-2017

Ci-après le lien vers les Lois du jeu FIFA 2016-2017.

http://resources.fifa.com/mm/document/footballdevelopment/refereeing/02/79/92/44/laws_of_the_game_16-17_french_printview_french.pdf

- **Un lien vers un résumé des modifications des Lois du jeu 2016-2017**

<http://www.flf.lu/getattachment/294c9788-637d-49e4-acb0-fd2a78225587/03-Changement-version-clubs-FR-1-Read-Only.aspx>

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

Règlements des séries Automne-Hiver

1. Pour pouvoir participer aux séries finales, les équipes doivent remplir trois (3) conditions:
 - 1^e Conserver un minimum de 32 points d'esprit sportif (en y incluant les points bonus).
 - 2^e Avoir moins de 13 cartons jaunes ou l'équivalent (réf.: le carton rouge compte pour 2 cartons jaunes).
 - 3^e Avoir moins de 3 forfaits.
2. L'équipe ne peut pas inscrire un nouveau joueur ni faire de remplacement permanent ou de transfert durant les séries.
3. Pour pouvoir participer aux séries, les joueurs réguliers doivent avoir participé à 40 % des rencontres à partir du moment de la première partie jouée avec l'équipe en tant que joueur régulier ou substitut et ils doivent avoir joué un minimum de 2 parties durant la saison régulière.
4. Durant les séries, les équipes peuvent aligner 1, 2 ou 3 joueurs substitués maximum par partie, sans compter le gardien de but, à la condition que ce/ces joueur/s aie/nt joué au moins 2 rencontres pour l'équipe durant le calendrier régulier. Le responsable de ligue peut interdire la participation d'un joueur substitut dont le calibre de jeu est trop fort ou dont le comportement a laissé à désirer.
5. L'équipe peut emprunter un gardien d'une autre équipe ou venant de l'extérieur à la condition de respecter la règle établie à cette fin, soit calibre égal ou inférieur (celui-ci doit avoir déjà remplacé dans cette équipe au moins une fois). Pour que cette clause soit appliquée, le gardien de but remplacé ne doit pas jouer sur le jeu. **TRÈS IMPORTANT: il faut aussi, au préalable, avoir obtenu l'autorisation du responsable de ligue** (ceci n'est pas nécessaire s'il a déjà remplacé au moins 2 parties dans l'équipe). Toute autre demande pertinente sera étudiée à la pièce.
6. **La liste des joueurs admissibles à participer aux séries vous sera acheminée par courriel via votre responsable de ligue.**
7. 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.
8. 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 régulier inadmissible de l'équipe (sauf ceux exclus pour suspension ou problème d'admissibilité) ou un autre joueur substitut ayant déjà évolué pour l'équipe.
9. 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 substitut admissible (minimum 2 parties jouées en saison régulière).
10. Le cas du joueur ayant déménagé ou ayant été muté ailleurs pour son travail sera étudié à la pièce.
11. L'indiscipline est sanctionnée aussi sévèrement durant les séries finales que durant le calendrier régulier. Les cartons individuels et collectifs sont portés à la fiche du joueur ou de l'équipe comme durant le calendrier régulier.
12. Les suspensions infligées aux joueurs se poursuivent l'année suivante, s'il y a lieu.
13. La durée des rencontres est de 2 demies de 25 minutes (temps continu) avec un repos de 3 minutes entre les 2 demies.
14. Dans les catégories à 8 ou 10 équipes, s'il y a égalité dans les parties en préliminaires et demi-finales, nous passerons directement aux tirs au but (5 tirs de barrage). Lors du barrage, il est obligatoire que 2 filles par équipe au minimum effectuent un lancer au but.

De plus, les joueurs admissibles pour faire les tirs de barrage doivent être les joueurs qui étaient présents sur le terrain à la fin de la partie. S'il y a toujours égalité après les 5 tirs de barrage, un autre joueur ou

une autre joueuse qui était présent sur le terrain à la fin de la partie devra s'exécuter pour faire le tir de barrage jusqu'à temps que l'égalité soit rompue. Bien sûr, il faut que le nombre de tir de barrage soit égal pour chaque équipe. Donc, si une équipe joue avec un joueur de moins (expulsé pendant la partie), la deuxième équipe doit retirer un joueur de son alignement lors des tirs au but pour ne pas profiter d'aucun avantage.

Pour la finale, il y aura prolongation de 10 minutes (2 X 5 minutes); si l'égalité persiste, il y aura alors tirs de barrage. Le premier but met fin à la partie.

15. Dans les catégories à 6 équipes, le résultat de la partie peut être nul dans les 2 premières rondes. Après ces rondes, le point 14 s'appliquera.
16. Voici les critères pour départager les 4 meilleures fiches qui se retrouveront en demi-finales dans les catégories à 6 équipes :
 - a) le plus grand nombre total de victoires dans les séries
 - b) le plus grand nombre de points accumulés lors de la ronde préliminaire (les 2 premières parties) en tenant compte des critères suivants : victoire = 3 points, nulle = 2 points, défaite = 1 point, forfait ou perdu par défaut = 0 point
 - c) le plus grand différentiel dans les séries (total des points pour dans les séries moins le total des points contre dans les séries)
 - d) si l'égalité concerne 2 équipes ayant joué une contre l'autre lors des séries, l'équipe ayant gagné dans cette partie sera privilégiée
 - e) l'équipe qui a eu le moins de cartons (2 J = 1 R) au total dans les séries
 - f) la meilleure position dans le classement final de la saison régulière

En aucun cas, le différentiel de buts dans une partie ne pourra excéder 7 points lorsque nous comptabilisons le plus grand différentiel (point C).

17. Le nombre minimum de joueurs requis est fixé à 7, dont 2 joueurs féminins ou 6 joueurs dont 1 femme (sans compter la gardienne de but), comme durant les parties du calendrier régulier.
18. Pour les catégories à 8 et 10 équipes, si les deux équipes perdent par défaut ou forfait lors d'une partie en séries, aucune des deux équipes ne va passer à la ronde suivante (sauf pour la première ronde). La meilleure position dans le classement final de la saison régulière déterminera l'équipe qui ira du côté des gagnants. Pour les catégories à 6 équipes, si les 2 équipes perdent par défaut lors d'une partie de ronde préliminaire, cela est considéré comme une défaite en P.P.D. ou P.P.F., donc 0 point au classement (au lieu de 1 point pour une défaite).

BONNE CHANCE !

****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 3 conditions:
 - 1^e Conserver un minimum de 16 points / 20 d'esprit sportif.
 - 2^e Avoir moins de 10 cartons jaunes ou l'équivalent (réf.: le carton rouge compte pour 2 cartons jaunes).
 - 3^e Avoir moins de 2 forfaits.
2. L'équipe ne peut pas inscrire un nouveau joueur ni faire de remplacement permanent ou de transfert durant les séries.
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 3 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.
5. La liste des joueurs admissibles à participer aux séries vous sera acheminée par courriel via votre responsable de ligue.
6. 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.
7. 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 (sauf ceux exclus pour suspension).
8. 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 parties jouées en saison régulière).
9. Le cas du joueur ayant déménagé ou ayant été muté ailleurs pour son travail sera étudié à la pièce.
10. L'indiscipline est sanctionnée aussi sévèrement durant les séries finales que durant le calendrier régulier. Les cartons individuels et collectifs sont portés à la fiche du joueur ou de l'équipe comme durant le calendrier régulier.
11. Les suspensions infligées aux joueurs se poursuivent l'année suivante, s'il y a lieu.
12. Dans toutes les catégories sauf les catégories dont le tableau des séries à la forme d'un tournoi à la ronde, s'il y a égalité au pointage durant les séries, il y aura une première ronde de 5 tirs de penalty incluant nécessairement 2 tirs par équipe. S'il y a toujours égalité après 5 lancers, c'est à la discrétion de l'équipe de déterminer quels seront les joueurs qui feront les prochains tirs de penalty. Par contre, il faut que tous les joueurs de l'équipe (incluant le gardien) aient tiré avant qu'un joueur puisse lancer une deuxième fois.

De plus, les joueurs admissibles pour faire les tirs de barrage doivent être les joueurs qui étaient présents sur le terrain à la fin de la partie. S'il y a toujours égalité après les 5 tirs de barrage, un autre joueur ou une autre joueuse qui était présent sur le terrain à la fin de la partie devra s'exécuter pour faire le tir de barrage jusqu'à temps que l'égalité soit rompue. Bien sûr, il faut que le nombre de tir de barrage soit égal pour chaque équipe. Donc, si une équipe joue avec un joueur de moins (expulsé pendant la partie), la deuxième équipe doit retirer un joueur de son alignement lors des tirs au but pour ne pas profiter d'aucun avantage
13. En finale, si le pointage est nul, il y aura prolongation de 2 X 5 minutes (mort subite) et si l'égalité persiste, il y aura des "tirs de penalty".
14. Dans la ou les catégorie (s) dont le tableau des séries à la forme d'un tournoi à la ronde, le résultat de la partie peut être nul lors des rondes préliminaires. Après ces rondes, les points 12 et 13 s'appliqueront.

15. Voici les critères pour déterminer les équipes qui accèdent aux rondes éliminatoires (demi-finale s'il y a lieu et finale):
- le plus grand nombre total de victoires dans les séries
 - le plus grand nombre de points accumulés lors de la ronde préliminaire (les 2 ou 3 premières parties) en tenant compte des critères suivants : victoire = 3 points, nulle = 2 points, défaite = 1 point, forfait ou perdu par défaut = 0 point
 - le plus grand différentiel dans les séries (total des points pour dans les séries moins le total des points contre dans les séries)
 - l'équipe qui a eu le moins de cartons au total dans les séries (1 rouge = 2 jaunes)
 - la meilleure position dans le classement final de la saison régulière

En aucun cas, le différentiel de buts dans une partie ne pourra excéder 7 points lorsque nous comptabilisons le plus grand différentiel (point C).

16. Le nombre minimum de joueurs requis pour jouer la partie est fixé à 11 dont 3 filles ou 8 dont 2 filles, sans compter la gardienne.
17. En cas d'annulation de partie, les parties seront reprises intégralement si moins d'une demie a été complétée. Toutefois, si la première demie a été complétée, la partie sera reprise ultérieurement en conservant le pointage et le temps de jeu restant au moment où la partie a été arrêtée.
18. Pour les catégories à 8 ou 10 équipes, si les deux équipes perdent par défaut ou forfait lors d'une partie en séries, aucune des deux équipes ne va passer à la ronde suivante (sauf pour la première ronde). La meilleure position dans le classement final de la saison régulière déterminera l'équipe qui ira du côté des gagnants. Pour les catégories à 4 ou 6 équipes, si les 2 équipes perdent par défaut lors d'une partie de ronde préliminaire, cela est considéré comme une défaite en P.P.D. ou en P.P.F., donc 0 point au classement (au lieu de 1 point pour une défaite).

BONNE CHANCE !