



SOCCER POINTE-CLAIRE
RÈGLES DE FONCTIONNEMENT

V2.1 Janvier 2024



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

Suivi des documents

Version	Modification/Mise à jour	Section (s)	Qui	Date
2.0	Modification du format du document et mise à jour de la plupart des sections	toutes	Mary O'Farrell Lisa Artuso	2024-01-12
2.1	Clarification de la terminology	7.16.3	Lisa Artuso	2024-01-25



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

1. Préambule.....	5
1.1. Mission.....	5
1.2. Vision.....	5
1.3. Valeurs	5
1.4. Principes fondamentaux	5
2. Administration	6
2.1. Proposition.....	6
2.2. Postes.....	6
2.3. Comités et sous-comités.....	6
2.4. Nominations.....	6
2.5. Finances	6
2.6. Commandites	8
3. Règlements généraux	9
3.1. Programmes.....	9
3.2. Inscription des joueurs.....	10
3.3. Terrains	10
3.4. Code de conduite et discipline.....	11
3.5. Entraîneurs, Assistants, Capitaines, Gérants	11
3.6. Équipement et uniformes	13
3.7. Organisations extérieures.....	13
3.8. Budgets d'équipe	13
3.9. Enlevé (01/2020).....	15
3.10. Événements spéciaux.....	15
4. Micro.....	16
4.1. Philosophie de base et objectifs	16
4.2. Équipement.....	16
4.3. Uniformes	17
5. Juvénile Récréatif.....	17
5.1. Objectif.....	17
5.2. Demandes spéciales.....	17
5.3. Évaluations.....	17
5.4. Transferts	18



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

5.5.	Règles de fonctionnement.....	18
5.6.	Horaires.....	18
5.7.	Classement.....	19
5.8.	Enlevé (11/2023).....	21
5.9.	Arbitres.....	21
5.10.	Assistants-arbitres.....	22
5.11.	Discipline	22
5.12.	Amendements aux lois du jeu.....	23
5.13.	Rappel	23
5.14.	Équipement et uniformes	23
6.	Juvenile Compétitif	25
6.1.	Objectif.....	25
6.2.	Compétition	25
6.3.	Équipement et uniformes	25
6.4.	Discipline	26
7.	Sénior Ligue Maison.....	27
7.1.	Objectif.....	27
7.2.	Limites d'âge	27
7.3.	Demandes spéciales.....	27
7.4.	Transferts	27
7.5.	Joueurs inscrits.....	28
7.6.	Règles de fonctionnement.....	28
7.7.	Horaire	29
7.8.	Classement.....	30
7.9.	Séries éliminatoires.....	32
7.10.	Arbitres.....	33
7.11.	Assistants-Arbitres	34
7.12.	Discipline	34
7.13.	Amendements aux lois du jeu.....	36
7.14.	Équipement et uniformes	36
7.15.	Ligue d'hiver	37
7.16.	LOGS et Champagne inscription et formation d'équipe	38



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

7.17.	Formation d'équipe LOGGS et Femmes 7v7 Rec	39
8.	Sénior	40
8.1.	Compétition	40
8.2.	Uniformes	40
8.3.	Discipline	40
8.4.	Ligue d'hiver	41



1. Préambule

1.1. Mission

Promouvoir le soccer au sein de notre communauté et développer nos membres à leur plus haut potentiel.

1.2. Vision

SPC est engagée à fournir un soccer de qualité à tous les joueurs, entraîneurs et arbitres afin d'exceller de manière constante à tous les niveaux.

1.3. Valeurs

1.3.1. Accessibilité

Permettre à notre communauté de participer à des programmes inclusifs et équitables tout au long de l'année.

1.3.2. Développement

Créer des parcours d'éducation pour les joueurs, entraîneurs et arbitres afin de les aider à développer leurs capacités et atteindre leur plein potentiel.

1.3.3. Esprit sportif

Favoriser un environnement respectueux en encourageant les comportements positifs et avenants tant dans la défaite que la victoire.

1.3.4. Amour du jeu

Encourager le plaisir de jouer au soccer à tous les âges.

1.4. Principes fondamentaux

L'Association est affiliée au département de Culture, Sports, Loisirs et Développement de Communauté de la Ville de Pointe Claire, et collaborera avec ce service dans la réalisation des objectifs susmentionnés. L'Association est aussi membre de l'ARS Lac-St-Louis, Soccer Québec et Canada Soccer et collaborera avec ces organisations dirigeantes dans la réalisation des objectifs susmentionnés.



2. Administration

2.1. Proposition

2.1.1. Enlevé (11/2023)

2.2. Postes

2.2.1. Enlevé (11/2023)

2.2.2. Les postes rémunérés du Club comprennent, sans s'y limiter, les postes suivants: Directeur général, Coordinatrice administrative, Assistant de bureau, Planificateur des horaires, Coordinateur à l'Équipement, Statisticien, Directeur Sportif, Directeur Technique, Responsable Technique, Coordinateur Technique, Coordinateur de catégorie, Entraîneur gardiens de but, Entraîneur Technique, Entraîneur, Éducateur, Éducateur en formation, Directeur des Arbitres, Coordinateur des Arbitres, Arbitre, Arbitre-assistant, Évaluateur d'arbitres.

2.2.3. La rémunération des différents postes est établie par le comité des Finances.

2.2.4. Tous les affichages de poste doivent être annoncés de façon appropriée pour trouver les candidats idéaux.

2.3. Comités et sous-comités

2.3.1. Enlevé (11/2023)

2.3.2. Le conseil d'administration a approuvé les comités suivants, selon les besoins : Comité des Finances, Comité exécutif, Comité de discipline, Comité d'éthique, Comité d'arbitrage, Comité sur la constitution, Comité des événements spéciaux.

2.4. Nominations

2.4.1. Toute nomination pour un poste de Directeur doit être approuvée par le conseil d'administration.

2.4.2. Toute nomination de membres sur les différents comités doit être approuvée par le conseil d'administration.

2.5. Finances

2.5.1. Enlevé (12/2012)

2.5.2. Enlevé (11/2023)

2.5.2.1. Enlevé (11/2023)

2.5.2.2. Enlevé (11/2023)



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

2.5.2.3. Enlevé (11/2023)

2.5.3. Budgets d'équipe (voir 3.8)

2.5.4. Politique de remboursement – formation des entraîneurs

SPC encourage activement l'apprentissage continu des entraîneurs au sein de l'Association.

2.5.4.1 Cours S1, S2, S3, S7, Théorie A and Théorie B

La participation à ces formations doit être approuvée par le directeur sportif et les entraîneurs doivent initialement déboursier eux-mêmes les frais d'inscription. Les entraîneurs seront admissibles à un remboursement complet suivant la complétion avec succès de la formation en présentant une preuve de participation de même qu'une preuve de paiement. Les entraîneurs ne seront pas remboursés si la formation n'a pas été complétée avec succès.

2.5.4.2 Cours de licence C

Les entraîneurs doivent être recommandés pour participer à ces cours et leur inscription doit être approuvée par le directeur sportif. Les entraîneurs devront initialement payer leurs propres frais d'inscription. Les entraîneurs pourront obtenir le remboursement complet de la partie théorique du cours après l'avoir suivi avec succès et sur présentation d'une preuve de participation ainsi que d'une preuve de paiement. Les entraîneurs pourront obtenir le remboursement complet de la partie évaluation du cours après sa réussite et sur présentation d'une preuve de réussite ainsi que d'une preuve de paiement. Les entraîneurs ne seront pas remboursés pour l'évaluation si celle-ci n'a pas été effectuée avec succès.

2.5.4.3 ESP (DEP) et cours de niveau supérieur

Les entraîneurs doivent être recommandés pour participer à ces cours et leur inscription doit être approuvée par le directeur sportif. Les entraîneurs devront initialement payer leurs propres frais d'inscription. Les entraîneurs pourront obtenir un remboursement intégral du cours, 12 mois après sa réussite et sur présentation d'une attestation de réussite et d'une attestation de paiement. Pendant cette période de 12 mois, l'éducateur doit utiliser la licence obtenue au niveau approprié requis au sein du club. Les entraîneurs ne seront pas remboursés pour l'évaluation si celle-ci n'a pas été réussie. Des exceptions peuvent être faites pour les entraîneurs qui suivent une formation à temps plein.

2.5.4.4 Autres formations

Les entraîneurs qui souhaitent participer à d'autres cours doivent obtenir l'autorisation de remboursement du directeur sportif avant de s'inscrire au cours. Les décisions de remboursement pour d'autres cours seront prises au cas par cas.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

2.5.5. Participation des équipes à des tournois

Bien que SPC encourage la participation à des tournois, chaque équipe est responsable des dépenses encourues incluant les frais d'inscription, permis de voyage et autres dépenses reliées à leur participation. Tous les joueurs doivent payer une part égale pour leur participation. Les frais encourus par l'équipe d'entraîneurs peuvent être défrayés par les joueurs en accord avec la politique des budgets d'équipes de SPC.

2.5.6. Frais pour permis de voyage

Les frais pour les permis de voyages pour les équipes qui s'inscrivent dans un tournoi à l'extérieur de la région Lac St-Louis sont définis par Soccer Québec et l'ARS LSL et doivent être payés à SPC par l'équipe au moment de faire la demande. Les demandes de permis de voyage pour les tournois à l'intérieur du Québec doivent être soumises 2 semaines avant la date du tournoi et celles pour les tournois à l'extérieur du Québec doivent être soumises 30 jours avant la date du tournoi. Dans les deux cas, si la demande est faite trop tard et qu'il y a des frais de retard, ces frais doivent être payés par l'équipe.

2.5.7. Enlevé (12/2012)

2.5.8. Enlevé (01/2020)

2.5.9. Enlevé (11/2023)

2.6. Commandites

2.6.1. Tout commandite et/ou partenariat potentiel doit être élaborée en utilisant les documents et procédures approuvés par SPC. Tout commandite et/ou partenariat doit être approuvé par un représentant autorisé de SPC avant qu'une entente ne soit ratifiée. Le département de Culture, Sports, Loisirs et Développement de Communauté de la Ville de Pointe Claire peut aussi demander de réviser et d'approuver tout commandite et/ou partenariat qui reçoit des droits de publicité.



3. Règlements généraux

3.1. Programmes

- 3.1.1. Les programmes de SPC sont basés sur la brochure "Développement à long terme du joueur" de Soccer Canada et sur les recommandations de Soccer Québec. Les programmes sont les suivants :

Départ actif

U4, U5, U6, Projet spécial

Les Fondamentaux

U7, U8

Apprendre à s'entraîner

Juvenile récréatif : U10, U12

Juvenile compétitif : U9, U10, U11, U12

S'entraîner à s'entraîner

Juvenile compétitif : U13 – U18

Soccer pour la vie

Juvenile récréatif : U14, U16, U18

Vie active

Sénior ligue maison

Sénior récréatif

Sénior compétitif

- 3.1.2. Juridiction

Les programmes sont gérés par le Coordonnateur du programme respectif, sous la supervision du directeur sportif, comme suit :

Micro

U4-U8 et Projet spécial

Juvenile récréatif

U9-U18 Local

Juvenile compétitif

U7-U8 Pre-CDC

U9-U18 CDC, LDR, LDIR, LDP

Sénior

Sénior récréatif

Sénior compétitif



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

Senior Ligue Maison

LOGS, LOOGS, Champagne

7v7 et 9v9 récréatif

3.2. Inscription des joueurs

- 3.2.1. Tout joueur résidant à Pointe-Claire doit prouver son lieu de résidence lors de l'inscription (exemple : moins de 18 ans - bulletin scolaire, adulte - facture de services publics, permis de conduire, etc.).
- 3.2.2. Enlevée (11/2023)
 - 3.2.2.1. enlevé (01/2020)
- 3.2.3. Tout joueur qui ne réside pas à Pointe-Claire doit payer les frais de non-résident lors de l'inscription. Ce montant est établi annuellement par le Comité des finances.
- 3.2.4. Déplacé à 3.5.12
- 3.2.5. Les membres du conseil d'administration ainsi que leur famille immédiate résidant à la même adresse sont exemptés des frais de non-résidents.
- 3.2.6. Les frais d'inscription sont établis par le comité des finances et approuvés par le conseil d'administration. Les frais sont disponibles sur notre site web et sont envoyés aux membres avant le début des inscriptions.

3.3. Terrains

- 3.3.1. Les terrains mis à la disposition de SPC par la Ville de Pointe-Claire sont pour l'usage exclusif des membres de SPC par l'entremise de ses ligues et équipes. Les membres peuvent faire une demande pour utiliser les terrains pour des raisons spéciales tels que tournois, pratiques spéciales, etc. Les demandes doivent être faites par écrit au planificateur des horaires et seront présentés au conseil d'administration pour évaluation. Lorsqu'une demande est urgente, elle peut être présentée directement au président ou son représentant pour une décision rapide.
- 3.3.2. Ligues extérieures - les ligues extérieures ou les individus qui demandent l'utilisation d'un terrain doivent s'adresser directement à la Ville de Pointe-Claire.
- 3.3.3. Il est interdit de fumer ou vapoter près des bancs des joueurs en tout temps, avant, durant et après les matchs. Il est interdit de fumer ou vapoter à l'intérieur des clôtures à Terra Cotta. Des sanctions seront prises par le comité de Discipline de SPC envers ceux qui ne respectent pas ces règles. Les boissons alcooliques et les drogues sont interdites sur ou près des terrains. Des sanctions seront prises par le comité de Discipline envers ceux qui ne respectent pas ces règles.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

3.4. Code de conduite et discipline

- 3.4.1. Tous les joueurs, entraîneurs, officiels d'équipe, parents et tout autre membre de Soccer Pointe-Claire sont assujettis aux règlements de Soccer Pointe-Claire, aux divers codes de conduite ainsi qu'au processus disciplinaire. Un comité de discipline composé de membres approuvés par le conseil d'administration administre toutes les procédures disciplinaires reliées à l'inconduite des joueurs, des officiels d'équipe, des parents et des spectateurs qui sont membres de l'association, avant, pendant et après les matchs de soccer.

3.5. Entraîneurs, Assistants, Capitaines, Gérants

- 3.5.1. Un entraîneur est assigné à chaque équipe avant le début de la saison.

- 3.5.2. Enlevé (11/2023)

- 3.5.3. Les entraîneurs/capitaines doivent lire les règlements de SPC et informer les joueurs de tout changement de politiques et/ou procédures.

- 3.5.4. Responsabilités

Tant qu'ils sont sous la juridiction de l'Association, les entraîneurs sont responsables de la formation, de la discipline et de la sécurité de leurs joueurs. Les entraîneurs des deux équipes sont responsables de la sécurité de tous, incluant les arbitres et arbitres-assistants avant, pendant et après les matchs. Les entraîneurs sont dissuadés d'augmenter régulièrement le temps de participation au jeu des meilleurs joueurs aux dépens des joueurs de moindre talent. Tous les joueurs inscrits, peu importe leur niveau de jeu, doivent avoir l'opportunité à un temps égal de jeu aux matchs auxquels ils sont présents. Si des arbitres-assistants neutres ne sont pas disponibles, les entraîneurs doivent nommer une personne, préférablement un adulte, afin d'agir comme assistant arbitre pour aider l'arbitre.

- 3.5.5. Équipement

L'entraîneur est responsable de tout l'équipement prêté à l'équipe et pour son retour à la fin de la saison.

- 3.5.6. Objectifs de SPC

L'entraîneur doit toujours se rappeler que bien que le soccer soit un sport de compétition, l'objectif de l'Association est plutôt le développement de l'esprit d'équipe des joueurs et l'apprentissage des techniques de jeu. La compétition excessive menant à l'antagonisme est dissuadée. Plus particulièrement les entraîneurs ne doivent jamais s'engager dans une dispute avec les arbitres, d'autres entraîneurs ou des membres de l'autre équipe. L'entraîneur devrait encourager cette philosophie avec les supporters de son équipe (la conduite abusive de tout



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

spectateur ne sera pas tolérée). Tout entraîneur qui entre sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre sera expulsé du match.

3.5.7. Délégation des tâches

Dans le cas où ni l'entraîneur, ni son adjoint ne peut assister à un match, un délégué compétent doit être assigné pour superviser les joueurs et s'assurer que l'équipe ne manque de rien. Un match ne peut être disputé sans la supervision d'un délégué compétent en remplacement de l'entraîneur ou de l'adjoint.

3.5.8. Feuilles de match

A la fin du match, après que l'arbitre a rempli les feuilles de match, l'entraîneur doit vérifier qu'il n'y a pas d'erreurs ou d'omissions et, si nécessaire, marquer clairement toute contestation au dos de la feuille. L'entraîneur doit prendre une photo de sa feuille de match au cas où l'arbitre aurait mal saisi les informations dans Spordle.

3.5.9. Résultats

Les arbitres entreront les résultats du match, les sanctions et les listes de joueurs mises à jour dans Spordle dans les 48 heures suivant la fin du match. Les entraîneurs sont encouragés à vérifier que les informations ont été saisies correctement par l'arbitre.

3.5.10. Assistants

3.5.10.1. L'entraîneur doit se choisir un ou deux assistants avant le début de la saison. L'Association devra en être avisée avant le début de la saison.

3.5.11. Gérants

3.5.11.1. L'entraîneur doit se choisir un gérant avant le début de la saison

3.5.11.2. Responsabilités : Le gérant est sous l'autorité directe de l'entraîneur de l'équipe; il est préférable que la délégation des tâches et responsabilités se fasse selon les besoins individuels de chaque équipe.

3.5.11.3. Communication : Le gérant d'équipe doit s'assurer que chaque joueur de l'équipe connaisse la date, l'heure et l'endroit des périodes d'entraînement et des matchs.

3.5.11.4. Transport : Il lui sera peut-être nécessaire d'organiser le transport de l'équipe.

3.5.11.5. Livres : Le gérant est responsable de la tenue des livres de son équipe, incluant les livres financiers, si nécessaire (c-à-d. le fonds "orange", les photos, l'assiduité, les levées de fonds, etc.).



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

3.5.11.6. Esprit : Le gérant aide à maintenir un esprit d'équipe sain et positif par le biais des encouragements, chansons d'équipe, mascottes, de bannières, etc.

3.5.12. Vérifications des antécédents judiciaires

Tous les entraîneurs, gérants et autres bénévoles de 18 ans et plus qui travaillent avec des joueurs de moins de 18 ans doivent remplir une demande de vérification des antécédents policiers auprès de la Ville de Pointe-Claire. Une photo du reçu fourni par la Ville doit être envoyée à SPC.

3.6. Équipement et uniformes

3.6.1. Uniformes

Les joueurs doivent porter l'uniforme (chandail numéroté, short et bas) assigné à leur équipe. Des ensembles d'entraînement peuvent être établis par le directeur sportif et doivent être portés à tous les sessions d'entraînement. Un ensemble d'entraînement (chandail, short et bas) peut consister d'un schéma de couleur mandaté et/ou de l'équipement fourni par SPC.

3.6.2. Sauf pour les joueurs qui ont acheté leur chandail (LOGS, LOOGS, Champagne), il est interdit de mettre le nom du joueur sur le chandail. Tous les joueurs doivent respecter le code vestimentaire approprié à tout moment. L'entraîneur-chef ou l'équipe technique donnera un avertissement pour tout manquement à la tenue réglementaire. Des mesures disciplinaires seront appliquées, le cas échéant.

3.7. Organisations extérieures

3.7.1. Afin d'assurer l'intégrité du Club et des membres du conseil d'administration, toute organisation et/ou individus qui travaillent avec le Club doit rencontrer les conditions suivantes :

- Une copie des certifications professionnelles de l'organisation et de ses employés/associés doit être fournie à SPC.
- Une copie de preuve de vérification d'antécédents judiciaires de tous les employés/associés de l'organisation doit être fournie à SPC.
- Une entente décrivant les conditions, prix et règles doit être dûment signée par les deux parties.

3.7.2. Ceci ne s'applique pas pour les conférenciers invités par le Club ou un des représentants autorisés de SPC.

3.8. Budgets d'équipe

3.8.1. SPC propose une ligne de conduite sur les budgets d'équipe et sur la façon de procéder avec les fonds.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

Les membres de l'équipe doivent être tenus informés et doivent agréer aux frais d'exploitation de leur équipe. Toutes les équipes juvéniles compétitif de SPC sont donc tenues de présenter un budget d'équipe avant le début de chaque saison de soccer.

SPC encourage le dialogue entre joueurs, entraîneurs et parents sur ces dépenses.

L'entraîneur et le gérant devraient être chargés du budget d'équipe ainsi que de la gestion des fonds. Il est suggéré d'avoir un compte de banque d'équipe pour toute somme dépassant 500 \$. Vous pouvez contacter le club pour la procédure à suivre ainsi que pour obtenir la lettre d'accréditation. Le budget doit être présenté à tous les parents et est considéré adopté s'il est accepté par la majorité des membres/parents/tuteurs de l'équipe. Le résultat du vote doit être consigné. Une fois accepté, les frais doivent être partagés par tous les joueurs sans exception. Chaque budget peut comprendre, sans s'y limiter, les éléments suivants :

Frais de tournoi

- Inscription
- Permis de voyage
- Frais d'hôtel, repas et déplacements (ou seront-ils assumés individuellement par chacun des joueurs).

Frais généraux de l'équipe

- Trousse médicale
- Oranges ou autres collations
- Gants de gardien
- Survêtement

Frais personnels de l'entraîneur

- Survêtement ou autres vêtements (si payé par l'équipe)
- Les frais de déplacement ne sont habituellement pas couverts par l'équipe, mais chaque équipe peut en décider autrement.

Attentes - Lévées de fonds

- Les équipes peuvent faire des activités de levée de fonds afin de réduire les dépenses.
- Toutes les activités de levée de fonds doivent être approuvées par SPC avant leur tenue afin d'assurer qu'elles ne sont pas en conflit avec les politiques du Club.

** Les dépenses doivent être identifiées comme obligatoires ou optionnelles par joueur. Il doit y avoir un budget pour la saison d'été et un autre budget pour la saison d'hiver. Une révision du budget doit être tenue à la fin de chaque saison et tout surplus doit être remboursé aux membres



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

3.9. Enlevé (01/2020)

3.9.1. Enlevé (01/2020)

3.10. Événements spéciaux

3.10.1. Afin d'assurer une intégrité et un outil de référence ultérieur tout événement spécial organisé par SPC doit suivre la ligne de conduite suivante :

- Chaque événement doit être organisé par un comité présidé par un représentatif autorisé de SPC ;
- Tous les membres du comité doivent être clairement identifiés et approuvés par le conseil d'administration ;
- Lorsque des argents sont en jeu :
 - un représentant du comité des Finances sera désigné pour faire partie du comité de l'événement.
 - une "liste de tâches" et un bref résumé des procès-verbaux doivent être complétés et envoyés au comité des Finances.
 - un bilan financier final doit être envoyé au comité des Finances une fois l'événement complété.



4. Micro

4.1. Philosophie de base et objectifs

- 4.1.1. Notre programme suit le plan de développement à long terme de Soccer Canada. Nos objectifs sont de répondre aux besoins de tous les joueurs et de nous assurer que les enfants apprécient le jeu tout en développant leurs habiletés. L'étape du « Départ actif » commence avec le programme U04, où on se concentre sur un mode de vie actif en introduisant les enfants à des jeux et activités reliés au soccer pour développer leurs capacités motrices globales. Ensuite, avec les groupes U05 et U06, nous commençons à introduire "Les fondamentaux" du soccer et de l'esprit d'équipe où les joueurs sont exposés à différents exercices et au format de jeu 3 contre 3 pour développer leurs habiletés et aptitudes en soccer. Finalement, avec les groupes U07 et U08, nous allons plus loin dans le développement en nous concentrant sur la maîtrise des "fondamentaux" du jeu avec l'introduction d'exercices plus complexes dans un format de jeu 5 contre 5. L'objectif du programme Micro dans son ensemble est d'encourager les jeunes joueurs à aimer le soccer à tous les niveaux.
- 4.1.2. Lors de chaque séance de 50 minutes, une habileté technique ainsi qu'un règlement important du jeu seront enseignés. Une partie de 25 minutes avec adversaires suivra (sauf pour les U04, qui ne sont pas divisées en équipe).
- 4.1.3. Le programme s'échelonnara de la fin mai à la fin août. Les sessions seront organisées dans le but de mettre en valeur l'atmosphère du jeu et d'encourager la camaraderie entre les joueurs et les équipes.

4.2. Équipement

- 4.2.1. Au niveau micro, les équipes utilisent un ballon taille 3.
- 4.2.2. Les joueurs doivent porter l'uniforme : chandail numéroté, short et bas qui leur a été fourni. Il n'est pas permis de mettre le nom du joueur sur le chandail.
- 4.2.3. Le port des protège-tibias est obligatoire et ces derniers doivent être entièrement recouverts par les bas.
- 4.2.4. Des souliers de course ou des souliers de soccer en caoutchouc sont de mise. Les souliers à crampons en caoutchouc sont fortement recommandés.
- 4.2.5. Aucun bijou ne peut être porté. Les bracelets « medic-alert » doivent être entourés d'un ruban protecteur.
- 4.2.6. Aucun joueur ayant un plâtre n'est autorisé à jouer.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

4.3. Uniformes

- 4.3.1. Pour les U8 et moins les chandails, bas et shorts de la couleur de leur équipe sont remis à tous les joueurs. Les uniformes sont conservés par les joueurs à la fin de la saison.
- 4.3.2. Projet spécial : Les chandails et bas de la couleur de leur équipe sont remis à tous les joueurs. Les shorts noirs sont remis aux nouveaux joueurs. Les uniformes sont conservés par les joueurs à la fin de la saison

5. Juvenile Récréatif

5.1. Objectif

- 5.1.1. L'objectif du programme de la Ligue Maison de SPC est de s'assurer que tous les joueurs s'amuse en jouant au soccer et de développer leur compétence et connaissance du jeu. Dans cet esprit, les équipes U9 à U18 sont créées pour être aussi équilibrées que possible en tentant de bien balancer les joueurs les plus développés avec d'autres joueurs qui n'ont pas les mêmes compétences. Le Coordonnateur Juvenile Récréatif utilise un système de notation pour les aider, ainsi que les entraîneurs, à former les équipes. Pour les divisions U8 à U-2, cela se fait par une sélection aléatoire de joueurs sur la base des évaluations afin de bien répartir le nombre de joueurs de chaque calibre sur chacune des équipes. Pour les divisions U14 et plus, les entraîneurs choisissent leurs équipes des listes basées sur les évaluations convenues, à nouveau avec le but explicite de créer des équipes équilibrées. Le Coordonnateur Juvenile Récréatif a le dernier mot en acceptant les listes des équipes et, à sa discrétion, de faire apporter les changements nécessaires pour équilibrer les équipes. Une fois le début de la saison, et dans les cas extrêmes, le Coordonnateur Juvenile Récréatif peut faire des échanges de joueurs jusqu'au 4e match de la ligue en cas de déséquilibre.

5.2. Demandes spéciales

- 5.2.1. Les demandes spéciales des parents sont toujours considérées par le Coordonnateur Juvenile Récréatif, mais ne peuvent pas toujours être acceptées à cause du facteur d'équilibre des équipes. Le Coordonnateur Juvenile Récréatif a le dernier mot sur la façon dont les demandes spéciales sont traitées, et pourra faire des ajustements avant le début de la saison pour répondre à ces demandes sans perdre l'équilibre d'une division particulière. Normalement, aucune demande spéciale n'est retenue après le début de la saison.

5.3. Évaluations

- 5.3.1. À la fin de la saison, il est obligatoire pour chaque équipe de fournir des évaluations des joueurs à leur Coordonnateur Juvenile Récréatif avant le 15 septembre, afin de préparer la formation des équipes de l'année suivante.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

5.4. Transferts

- 5.4.1. Le transfert d'un joueur d'une équipe à une autre ne pourra être fait qu'avec l'approbation et à la discrétion du Coordonnateur Juvénile Récréatif. Le transfert de joueurs est découragé une fois que les listes d'équipes sont complétées. La ligue se réserve le droit de transférer des joueurs d'une équipe à une autre dans le but de balancer les équipes. Aucun joueur ne peut refuser d'être transféré.

5.5. Règles de fonctionnement

- 5.5.1. Les statistiques ne sont pas compilées pour les divisions de jeu-à-7 et de jeu-à-9 juvéniles.
- 5.5.2. Les entraîneurs et gérants doivent s'assurer qu'ils, et tous les membres de leur équipe, arrivent au lieu du match au moins 15 minutes avant le début, afin d'être prêts à commencer à jouer à l'heure spécifiée sur l'horaire.
- 5.5.3. Il est défendu à quiconque de se tenir derrière la ligne des buts.
- 5.5.4. Chaque entraîneur doit se tenir à l'extérieur du terrain de jeu pendant le match et demeurer dans la zone technique qui lui est réservée.
- 5.5.5. Les entraîneurs et les spectateurs doivent demeurer à au moins un mètre des lignes de touches, afin d'éviter toute interférence dans le jeu et permettre aux assistants arbitres d'accomplir leurs tâches.
- 5.5.6. Des assistants-arbitres neutres seront assignés à la plupart des matchs de 9 et de 11 joueurs par équipe, si disponible.
- 5.5.7. Seuls les officiels d'équipe sont admis au banc d'équipe et l'aire environnante avant, durant et après les matchs.
- 5.5.8. Un joueur peut participer au match peu importe son heure d'arrivée au terrain.
- 5.5.9. Chaque joueur inscrit doit avoir l'opportunité de temps de jeu égal à chaque match auquel il participe.

5.6. Horaires

5.6.1. Généralités

Tous les matchs doivent être joués selon l'horaire, aux heures et aux endroits indiqués.

5.6.2. Annulations

Les matchs ne peuvent être annulés qu'à la discrétion de la Ville de Pointe-Claire ou le planificateur de la ligue en question. Sur le terrain, à l'heure du match, seul l'arbitre a le droit



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

d'annuler un match ou de l'abandonner, selon les circonstances. N.B.: La pluie n'est pas considérée comme une raison valable pour annuler un match. Cependant, s'il y a des éclairs dans les environs, ou si l'eau a créé des conditions dangereuses pour jouer, l'arbitre peut arrêter, suspendre ou annuler le match.

5.6.3. Enlevé (01/2020)

5.6.4. Matches amicaux

Les dates de matchs amicaux peuvent être fixées avec l'accord préalable du Coordonnateur Juvénile Récréatif.

5.6.5. Priorité

Les matchs juvéniles compétitif auront la priorité sur ceux des juvéniles récréatifs en cas d'une erreur dans l'horaire.

5.7. Classement

5.7.1. Les points sont alloués de la façon suivante :

- 3 (trois) points pour une victoire
- 1 (un) point pour une nulle
- 0 (zéro) points pour une défaite
- -1 (moins un) point pour défaut de se présenter.

Un match est perdu par défaut si l'équipe ne rencontre pas le minimum de joueurs requis de 7 joueurs pour le jeu-à-11 ou 6 joueurs pour le jeu-à-9 ou 5 joueurs pour le jeu-à-7 15 minutes après l'heure officielle du début du match; fait jouer un joueur illégal; fait jouer un joueur sans passeport valide; n'a pas de feuille de match à la demie. L'équipe adverse sera considérée avoir gagné le match au compte de 3-0.

5.7.2. Égalité

Dans l'éventualité d'une égalité à la fin de la saison régulière, le classement final sera déterminé comme suit (FSQ art. 40.41).

- a) L'équipe avec le plus grand nombre de points dans les matchs directes entre les équipes concernées ;
- b) L'équipe ayant le plus grand différentiel de buts (buts POUR moins buts CONTRE) dans les matchs face à face entre les équipes à égalité) ;
- c) L'équipe avec le plus grand nombre de victoires au classement ;
- d) L'équipe ayant le plus grand différentiel de buts (buts POUR moins buts CONTRE) sur l'ensemble des matchs ;



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

e) L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts, sur l'ensemble des matchs ;

f) Tirage au sort.

5.7.3. Enlevé (11/2023)

5.7.4. Le classement, les statistiques et le résultat des matchs sont publiés dans Spordle. Si un résultat publié est incorrect, il y a une période limite de 10 jours de la date où le match a été joué pour demander une correction. Les demandes doivent être faites par courriel, par l'entraîneur ou gérant et inclure une photo claires et lisibles de la feuille de match, au statisticien de la ligue et/ou au Coordonnateur Juvénile Récréatif. Après ce délai, aucun changement ne sera apporté aux résultats et/ou classements.

5.7.5. Matchs valides

Les matchs du calendrier et les reprises compteront pour le classement seulement si les équipes participantes présentent des joueurs inscrits dans leurs équipes.

5.7.6. Joueurs réservistes

Il est permis d'utiliser des joueurs d'équipe locale plus jeunes inscrits dans la catégorie d'âge immédiatement inférieure à la sienne (exemple: un joueur de niveau U12 peut être utilisé comme réserviste pour une équipe au niveau U14). Donc, un joueur peut être réserviste dans une équipe d'une catégorie d'âge supérieure, mais il lui est défendu de jouer à une catégorie d'âge inférieur. L'entraîneur recevra de la part du Coordonnateur Juvénile Récréatif, dès le début de la saison, le nom des équipes qu'il peut appeler pour obtenir des joueurs. Il n'est pas permis d'appeler d'autres équipes sans une permission spéciale et si un entraîneur utilise un joueur illégal, son équipe perdra par défaut. L'entraîneur qui désire obtenir un réserviste doit respecter ces règlements et doit en premier lieu obtenir la permission de l'entraîneur de l'équipe du joueur qu'il veut emprunter. Ne jamais demander au joueur directement. L'utilisation de réservistes est autorisée lorsqu'il y a moins de 15 joueurs réguliers (10 joueurs pour le jeu-à-7 et 12 joueurs pour le jeu-à-9). Le nombre de joueurs incluant les joueurs réservistes ne doit jamais être supérieur à 15 (10 joueurs pour le jeu-à-7 et 12 joueurs pour le jeu-à-9).

5.7.7. Matchs valides et non-valides

5.7.7.1. Tout match auquel aura participé un joueur non inscrit sera déclaré forfait à l'adversaire.

Un match sera considéré valide lorsqu'au moins 50 % du temps réglementaire total s'est écoulé. Dans le cas où 2 demies inégales sont jouées, mais plus que le temps régulier requis pour qu'il soit considéré officiel, le score final sera maintenu. L'arbitre doit rapporter l'irrégularité sur la feuille de match officielle. N.B. Toute interruption à la progression normale d'un match ou refus de débiter un match peut constituer un



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

forfait. Un match non valide peut être remis. S'il n'est pas possible de le remettre, le match sera considéré comme un match nul de 0-0 et les deux équipes recevront un (1) point.

- 5.7.7.2. Si une partie est arrêtée à cause de la température, le match sera considéré valide si au moins 50% du temps régulier a été joué.
- 5.7.7.3. Durée : Si un match était arrêté à la discrétion de l'arbitre, ce match serait valide seulement si au moins la moitié du temps réglementaire était écoulée; sinon, le match devra être reporté. L'arbitre devra informer le Coordonnateur des Arbitres qui prendra les arrangements pour fixer une autre date pour la reprise de ce match.
- 5.7.7.4. Matches retardés : Si, pour une raison quelconque, le début du match était retardé, le temps réglementaire restant devra être divisé en deux parties égales par l'arbitre. Cependant, le match ne sera valide que s'il n'est joué au moins la moitié du temps réglementaire (couvrant les deux périodes). Tous les matchs doivent terminer au temps indiqué à l'horaire.
- 5.7.7.5. Début du match : Le match devra débuter dès que chaque équipe présente le nombre minimum de joueurs. Le fait qu'une équipe présente tous ses joueurs et que l'autre n'ait que le nombre minimum, ne devra pas empêcher le match de débuter. Si les joueurs retardataires se présentaient en cours de match, ils pourront, après avoir obtenu la permission de l'arbitre, se joindre à leur équipe. Une équipe dont tous les joueurs sont présents peut utiliser tous ses joueurs, même si l'équipe adverse n'a que le nombre minimum de joueurs.

5.8. Enlevé (11/2023)

- 5.8.1. Enlevé (11/2023)
- 5.8.2. Enlevé (11/2023)
- 5.8.3. Enlevé (11/2023)

5.9. Arbitres

- 5.9.1. Assignation

Le coordonnateur des arbitres désignera un arbitre qualifié pour chaque match.

- 5.9.2. Si l'arbitre désigné ne se présente pas (excepté pour les U18) :

- 5.9.2.1. Un arbitre-assistant qualifié peut remplacer l'arbitre après validation préalable avec le Coordonnateur des Arbitres et/ou le Directeur des Arbitres



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

- 5.9.2.2. Les entraîneurs peuvent s'entendre sur le choix d'une personne neutre pour agir comme arbitre.
 - 5.9.2.3. Chacun des entraîneurs peut officier une moitié du match et dans ce cas, l'entraîneur de l'équipe visiteuse a le choix sur la demie qu'il désire officier.
 - 5.9.2.4. L'entraîneur de l'équipe locale rapportera l'absence de l'arbitre au responsable de l'assignation des arbitres le jour même du match.
 - 5.9.2.5. L'entraîneur qui officie ne doit pas donner d'instructions à son équipe pendant qu'il agit comme arbitre.
- 5.9.3. Dans le cas du niveau U18, l'entraîneur de l'équipe receveur doit informer immédiatement le Coordonnateur des Arbitres et la partie sera remise.
- 5.9.4. Le match aura lieu et les feuilles de match seront complétées et vérifiées par les entraîneurs, qui prendront une photo. Le résultat du match comptera pour le classement. Les entraîneurs doivent rapporter cette irrégularité en l'inscrivant sur les feuilles de match (ex. avec un note «PAS D'ARBITRE»).
- 5.9.5. Enlevé (11/2023)
- 5.9.6. Règle de Clémence : Si la différence dans le score d'un match se rend à six (6), l'arbitre enregistrera le score final à ce moment mais permettra au match de continuer à moins que l'équipe perdante choisisse d'abandonner le match.

5.10. Assistants-arbitres

5.10.1. Assignation

Des assistants-arbitres neutres seront assignés par le Coordonnateur des Arbitres. Si des assistants-arbitres neutres ne sont pas disponibles chaque équipe fournira un assistant-arbitre.

5.11. Discipline

5.11.1. Veuillez-vous référer au processus disciplinaire de Soccer Pointe-Claire et/ou au processus disciplinaire de la ligue dans laquelle votre équipe participe ainsi qu'aux Règlements de discipline et de procédure d'appel de Soccer Québec.

5.11.2. Enlevé (11/2023)

5.11.3. Enlevé (11/2023)

5.11.4. Enlevé (11/2023)



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

- 5.11.5. Tout match auquel aura participé un joueur et/ou un officiel de l'équipe suspendu sera déclaré forfait à l'adversaire. Un joueur suspendu qui joue comme réserviste pour une autre équipe avant que sa suspension soit finie, verra sa suspension doublée.
- 5.11.6. Une personne suspendue à deux minutes pour quitter le terrain de jeu* et n'a pas le droit de revenir sur le terrain. Un joueur qui ne respecte pas cette règle se verra imposer des matchs de suspension additionnels. *Le terrain de jeu est tout endroit d'où l'arbitre peut voir ou entendre le joueur expulsé.
- 5.11.7. Un joueur qui se fait expulser de la ligue pour des raisons de discipline ne pourra pas se faire rembourser ses frais d'inscription.
- 5.11.8. Enlevé (11/2023)
- 5.11.9. Enlevé (11/2023)

5.12. Amendements aux lois du jeu

- 5.12.1. Les Lois du Jeu (LdJ) du International Football Association Board (IFAB) s'appliquent, tel que publié avant le début de la saison, excepté où des modifications ont été apportées par Soccer Québec et/ou SPC. Les modifications apportées par SPC sont détaillées dans l'annexe CON002 - Modifications des Lois du Jeu pour chaque catégorie de joueurs.
- 5.12.2. n/a
- 5.12.3. Les entraîneurs doivent apporter une feuille de match officielle à chaque partie. Sans la feuille officielle, l'équipe perd par défaut.

5.13. Rappel

- 5.13.1. Tous les joueurs recevront un temps de jeu équitable.

5.14. Équipement et uniformes

- 5.14.1. Chaque joueur doit acheter son propre uniforme (chandail(s), short(s), bas) auprès du fournisseur officiel d'uniformes de Soccer Pointe-Claire ou obtenir un uniforme usagé qui répond aux exigences actuelles du club en matière d'uniformes pour son programme.
- 5.14.2. Les uniformes des joueurs peuvent être conservés et réutilisés aussi longtemps que le fournisseur d'uniformes et le commanditaire actuel du club sont en vigueur. Un joueur doit remplacer son uniforme au besoin (taille, endommagé, etc.). Les joueurs seront informés du changement de fournisseur d'uniformes ou de commanditaire du club, auquel cas tous les joueurs devront commander un nouvel uniforme.
- 5.14.3. Tous les numéros d'uniforme doivent être fournis au membre par un représentant du club.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

5.14.4. Enlevé (11/2023)



6. Juvénile Compétitif

6.1. Objectif

- 6.1.1. L'objectif du programme juvéniles compétitif est de développer les joueurs de SPC à leur plus haut potentiel. Pour ce faire, le programme est mis en place afin de s'assurer que tous les joueurs s'amuse en jouant dans un cadre compétitif qui leur permettra d'améliorer leurs compétences. Dans cet esprit, les équipes U13 à U18 sont formés suite aux évaluations de sorte à ce que chaque joueur évolue au niveau de compétition approprié pour lui permettre de progresser. Le directeur sportif a pour mandat de mettre en application le programme en fournissant un encadrement au niveau technique en répondant au besoin de développement de chaque groupe.
- 6.1.2. L'intention du club est que toutes les équipes juvéniles compétitives soient composées d'au moins 70 % de joueurs qui retournent à Soccer Pointe-Claire (1 saison estivale complète jouée avec SPC).
- 6.1.3. Dans toutes les équipes juvéniles compétitives U13 et U14, tous les joueurs dévoués et impliqués sont assurés d'un tiers du temps de jeu.

6.2. Compétition

- 6.2.1. Les équipes compétitives jouent soit dans les ligues juvéniles compétitif du Lac-St-Louis ou de Soccer Québec selon les règlements publiés.

6.3. Équipement et uniformes

- 6.3.1. Chaque joueur doit acheter son propre uniforme (chandail(s), short(s), bas) auprès du fournisseur officiel d'uniformes de Soccer Pointe-Claire ou obtenir un uniforme usagé qui répond aux exigences actuelles du club en matière d'uniformes pour leur programme.
- 6.3.2. Les uniformes des joueurs peuvent être conservés et réutilisés aussi longtemps que le fournisseur d'uniformes et le commanditaire actuel du club sont en vigueur. Un joueur doit remplacer son uniforme au besoin (taille, endommagé, etc.). Les joueurs seront informés du changement de fournisseur d'uniformes ou de commanditaire du club, auquel cas tous les joueurs devront commander un nouvel uniforme.
- 6.3.3. Chaque équipe juvénile compétitif recevra deux jeux de chandails à utiliser comme pièces de rechange pour la durée du contrat avec le sponsor et/ou le fournisseur d'uniformes en question. Ces chandails sont la propriété du club et s'ils doivent être remplacés ou ne peuvent être rendus lorsque le club les récupère, l'équipe est tenue de payer le remplacement.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

6.4. Discipline

- 6.4.1. Tout joueur, entraîneur, gérant ou équipe encourant une amende de la part de LSL se verra transmettre cette amende en plus des frais administratifs de SPC selon les montants indiqués dans le tableau actuel des frais de SPC disponible sur notre site Internet.



7. Sénior Ligue Maison

7.1. Objectif

7.1.1. L'objectif de la catégorie Sénior Ligue Maison est de permettre aux adultes qui désirent rester en forme de pouvoir le faire dans une ligue de soccer récréative.

7.2. Limites d'âge

7.2.1. Les âges limites sont comme suit :

- Champagne : Femmes 25 ans et plus
- Femmes Novice : Femmes 25 ans et plus
- Femmes Récréative 7v7 : Femmes 25 ans et plus
- LOGS : Hommes 35 ans et plus (sauf les gardiens qui peuvent être 30+)
- LOOGS : Hommes plus de 45 ans
- O45M 9v9 Pick-up : Hommes plus de 45 ans
- Mixte : Femmes 25 ans et plus; Hommes 35 ans et plus.

7.3. Demandes spéciales

7.3.1. Les demandes spéciales sont toujours considérées par le Coordonnateur Sénior Ligue Maison autorisé de SPC mais ne peuvent pas toujours être acceptées. Le Coordonnateur Sénior Ligue Maison a le dernier mot sur la façon dont les demandes spéciales sont traitées, et pourra faire des ajustements avant le début de la saison pour répondre à ces demandes sans perdre l'équilibre d'une division particulière. Normalement, aucune demande spéciale n'est retenue après le début de la saison.

7.4. Transferts

7.4.1A Le transfert d'un joueur d'une équipe à une autre, pour les programmes où les équipes sont recomposés chaque saison, ne pourra être fait que sur l'approbation du Coordonnateur Sénior Ligue Maison. La recommandation de transfert est plus difficile à obtenir quand les listes d'équipes sont complétées.

7.4.1. Pour les programmes où les équipes sont recomposés chaque saison, la ligue se réserve le droit de transférer des joueurs d'une équipe à une autre dans le but de balancer les équipes. Aucun joueur ne peut refuser d'être transféré.

7.4.2. Pour LOOGS ou le but est de simplement de se garder en forme et de s'amuser; les équipes ne sont pas forcément créées pour toute la saison. Les joueurs peuvent changer régulièrement d'équipe même durant un match.



7.5. Joueurs inscrits

7.5.1. Joueurs non-inscrits

Seuls les joueurs inscrits à SPC sont autorisés à participer aux matchs sanctionnés et programmés par SPC. Un joueur qui participe à un match avant que son inscription ne soit validée se verra imposer une suspension d'un match et l'équipe pour laquelle il a joué perdra le match par défaut. Cette règle s'applique aussi bien à votre équipe qu'à celle d'un joueur appelé par une autre équipe. La suspension doit être purgée avec votre équipe habituelle lors du premier match disponible après la validation de votre inscription.

7.5.2. Enlevé (01/2020)

7.6. Règles de fonctionnement

7.6.1. Les arbitres entreront les résultats du match, les sanctions et les listes de joueurs mises à jour dans Spordle dans les 48 heures suivant la fin du match. Les entraîneurs sont encouragés à vérifier que les informations ont été saisies correctement par l'arbitre.

7.6.1.1. A la fin du match, après que l'arbitre a rempli les feuilles de match, le capitaine doit vérifier qu'il n'y a pas d'erreurs ou d'omissions. L'entraîneur doit prendre une photo de sa feuille de match au cas où l'arbitre aurait mal saisi les informations dans Spordle.

7.6.2. Les capitaines doivent s'assurer qu'ils, et tous les membres de leur équipe, arrivent au lieu du match au moins 15 minutes avant le début, afin d'être prêts à commencer à jouer au temps spécifié sur l'horaire.

7.6.3. Il est défendu à tous de se tenir derrière la ligne des buts.

7.6.4. Chaque capitaine doit se tenir à l'extérieur du terrain de jeu pendant le match et demeurer dans la zone technique qui lui est réservée.

7.6.5. Les capitaines et les spectateurs doivent demeurer à au moins un mètre des lignes de touches, afin d'éviter toute interférence dans le jeu et permettre aux assistants-arbitres d'accomplir leurs tâches.

7.6.6. Des assistants-arbitres neutres et des moniteurs seront assignés à la plupart des matchs 11v11, si disponible.

7.6.7. Seuls les officiels d'équipe sont admis au banc d'équipe et l'aire environnante avant, durant et après les matchs.

7.6.8. Un joueur peut participer au match peu importe son heure d'arrivée au terrain. Ces joueurs doivent déjà être inclus sur la feuille de match en anticipation de leur arrivée tardive. Pour faciliter l'arrivée tardive non-anticipée de joueurs ou de réservistes, les joueurs qui arrivent



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

durant la première demie peuvent participer et peuvent être ajoutés sur la feuille de match à la mi-temps. Les joueurs qui arrivent durant la deuxième demie ne peuvent pas être ajoutés à la feuille de match et ne peuvent pas participer au match.

7.6.9. Aucun joueur réserviste n'est autorisé pour les séries éliminatoires.

Exception : Lors de circonstances exceptionnelles (par exemple, un joueur qui ne se présente pas ou blessure au gardien régulier) un gardien, sur demande et à la discrétion du Coordonnateur Sénior Ligue Maison peut être utilisé comme joueur réserviste. Le gardien convoqué doit être inscrit dans une activité dans le Sénior ligue maison et l'équipe avec laquelle il est inscrit doit avoir été éliminée des séries éliminatoires.

7.6.10. Enlevé.

7.6.11. Les équipes Champagne, LOGS et Femmes 7v7 Récréatif ne peuvent pas utiliser des joueurs qui sont aussi inscrits dans une ligue compétitive durant l'année d'affiliation courante.

LOGS autorisera, jusqu'à 2 joueurs par équipe, un joueur qui est simultanément inscrit dans le soccer compétitif pour la saison d'été et la saison en hiver. Le maximum de 2 joueurs inclut les réservistes, ce qui signifie qu'une équipe ne peut pas avoir plus de 2 joueurs compétitifs à n'importe quel match.

7.6.12. Enlevé

7.6.13. Les feuilles de match doivent être préparées dans Spordle.

7.6.14. Les capitaines doivent indiquer les suspensions en vigueur sur les feuilles de match.

7.6.15. Chaque joueur a droit à une opportunité égale de jeu.

7.6.16. Une équipe d'été LOGS ou Champagne utilisant des joueurs réservistes est limitée à 15 joueurs sur la feuille de match. Une équipe Femmes 7v7 Récréatif utilisant des joueurs réservistes est limitée à 10 joueurs sur la feuille de match. Cet article ne s'applique pas aux gardiens de but réservistes car ils ne sont pas comptabilisés dans le total.

7.7. Horaire

7.7.1. Généralités

Tous les matchs doivent être joués selon l'horaire, aux heures et aux endroits indiqués.

7.7.2. Annulations

Les matchs ne peuvent être annulés qu'à la discrétion de la Ville de Pointe-Claire ou du planificateur des horaires SPC. Sur le terrain, à l'heure du match, seul l'arbitre a le droit d'annuler un match ou de l'abandonner, selon les circonstances. N.B.: La pluie n'est pas considérée comme



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

une raison valable pour annuler un match. Par contre, s'il y a des éclairs dans les environs, ou si l'eau a créé des conditions dangereuses pour jouer, l'arbitre peut arrêter, suspendre ou annuler le match. De même, à la première vue d'un éclair ou d'un coup de tonnerre, le match doit être arrêté et les équipes doivent se mettre à l'abri. Le match ne peut reprendre que 30 minutes après la dernière apparition de la foudre ou du tonnerre.

7.7.3. Matches d'exhibition

Une saison d'exhibition de deux matchs par équipe peut être prévue avant la saison régulière pour LOGS, LOOGS et Champagne. Les matchs joués pendant cette saison préliminaire ne sont pas pris en compte dans le classement de la ligue. En cas d'annulation, ils ne seront pas reportés.

7.7.4. Matches amicaux

Lorsque du temps additionnel est demandé sur le terrain, ces matchs peuvent être organisés avec l'accord préalable du Coordonnateur Sénior Ligue Maison et du responsable de la division.

7.7.5. Priorité

Les matchs juvéniles compétitifs auront la priorité sur les matchs sénior dans le cas d'une erreur dans l'horaire.

7.8. Classement

7.8.1. Les points sont alloués de la façon suivante :

- 3 (trois) points pour une victoire
- 1 (un) point pour une nulle
- 0 (zéro) points pour une défaite
- -1 (moins un) point pour défaut de se présenter.

Un match est perdu par défaut si l'équipe ne rencontre pas le minimum de joueurs requis de 7 joueurs (jeu à 11) 15 minutes après l'heure officielle du début du match; fait jouer un joueur illégal; fait jouer un joueur sans passeport valide; n'a pas de feuille de match à la demie. L'équipe adverse sera considérée avoir gagné le match au compte de 3-0.

7.8.2. Égalité

Dans l'éventualité d'une égalité à la fin de la saison régulière, le classement final sera déterminé comme suit (FSQ art. 40.41) :

- a) L'équipe avec le plus grand nombre de points dans les matchs directes entre les équipes concernées ;
- b) L'équipe ayant le plus grand différentiel de buts (buts POUR moins buts CONTRE) dans les matchs face à face entre les équipes à égalité) ;



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

- c) L'équipe avec le plus grand nombre de victoires au classement ;
- d) L'équipe ayant le plus grand différentiel de buts (buts POUR moins buts CONTRE) sur l'ensemble des matchs ;
- e) L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts, sur l'ensemble des matchs ;
- f) Tirage au sort.

7.8.3. Enlevé (11/2023)

7.8.4. Le classement, les statistiques et le résultat des matchs sont publiés dans Spordle. Si un résultat publié est incorrect, il y a une période limite de 10 jours de la date où le match a été joué pour demander une correction. Les demandes doivent être faites par courriel, par le capitaine de l'équipe et inclure une photo claire et lisible de la feuille de match, au statisticien de la ligue. Après ce délai, aucun changement ne sera apporté aux résultats et/ou classements

7.8.5. Matchs valides

Les matchs du calendrier et les reprises compteront pour le classement seulement si les équipes participantes présentent des joueurs inscrits dans leurs équipes.

7.8.6. Réservistes

- a) LOGS : Un joueur de SPC inscrits avec LOGS ou LOOGS peut jouer comme réserviste pour n'importe quelle autre équipe LOGS (excluant les séries éliminatoires). Les restrictions suivantes sont en vigueur : Un joueur LOGS peut jouer comme réserviste pour la même équipe LOGS un maximum de 5 matchs. Le joueur LOGS et le capitaine de l'équipe qui demande le réserviste sont responsables de faire le suivi du nombre de matchs joués. Si un joueur joue comme réserviste une sixième fois ou plus pour la même équipe de LOGS, cette dernière perd par défaut le match au cours duquel le joueur réserviste a joué. Le maximum de 5 matchs ne s'applique pas aux gardiens de buts.
- b) Champagne et 7v7 Récréatif : Un joueur de SPC inscrits avec Champagne ou Femmes 7v7 Récréatif peut jouer comme réserviste pour n'importe quelle autre équipe Champagne ou Femmes 7v7 Récréatif (excluant les séries éliminatoires).
- c) LOOGS: Un joueur de SPC inscrits avec LOGS comme réserviste pour LOOGS est à la discrétion du responsable de la division.

7.8.7. Matchs valides et non-valides

- 7.8.7.1. Tout match auquel aura participé un joueur non inscrit sera déclaré forfait à l'adversaire. Un match sera considéré valide si au moins 50% du temps régulier a été joué. Dans le cas où 2 demies inégales sont jouées, mais plus que le temps régulier



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

requis pour qu'il soit considéré officiel, le score final sera maintenu. L'arbitre doit rapporter l'irrégularité sur la feuille de match officielle.

N.B. Toute interruption à la progression normale d'un match ou refus de débiter un match peut constituer un forfait. Un match non valide peut être remis. S'il n'est pas possible de le remettre, le match sera considéré comme un match nul de 0-0 et les deux équipes recevront un (1) point.

- 7.8.7.2. Si une partie est arrêtée à cause de la température, le match sera considéré valide si le temps minimum a été joué (au moins 50% du temps régulier). Dans le cas où un match de série éliminatoire ne peut être complété, le match sera remis si, et seulement si, le temps et la disponibilité des terrains le permettent. Le Coordonnateur Sénior Ligue Maison décidera comment procéder.
- 7.8.7.3. Durée : Si un match était arrêté, à la discrétion de l'arbitre, ce match serait valide seulement si au moins la moitié du temps réglementaire était écoulée; sinon, le match devra être reporté. L'arbitre devra informer le Coordonnateur des Arbitres qui prendra les arrangements pour fixer une autre date pour la reprise de ce match.
- 7.8.7.4. Matches retardés : Si, pour une raison quelconque, le début du match était retardé, le temps réglementaire restant devra être divisé en deux parties égales par l'arbitre. Cependant, le match ne sera valide que s'il n'est joué au moins la moitié du temps réglementaire. Tous les matchs doivent terminer au temps indiqué à l'horaire.
- 7.8.7.5. Début du match : Le match devra débiter dès que chaque équipe présente le nombre minimum de joueurs. Le fait qu'une équipe présente tous ses joueurs et que l'autre n'ait que le nombre minimum, ne devra pas empêcher le match de débiter. Si les joueurs retardataires se présentaient en cours de match, ils pourront, après avoir obtenu la permission de l'arbitre, se joindre à leur équipe. Une équipe dont tous les joueurs sont présents peut utiliser tous ses joueurs, même si l'équipe adverse n'a que le nombre minimum de joueurs.

7.9. Séries éliminatoires

- 7.9.1. Les éliminatoires ont lieu à la fin de la saison. Les règles et règlements ci-dessus s'appliquent dans leur intégralité, sauf indication contraire.
- 7.9.2. Toutes les équipes et tous les joueurs inscrits dans ces équipes peuvent participer aux éliminatoires. Pendant les éliminatoires les joueurs ne peuvent jouer que pour l'équipe qui leur a été attribuée au début de la saison. Les réservistes ne sont pas permis, sauf pour les gardiens de but, sur demande du Coordonnateur Sénior Ligue Maison (voir 7.6.9). Le gardien de but réserviste doit être inscrit à une activité Sénior ligue maison et l'équipe avec laquelle il est inscrit doit avoir été éliminée des séries éliminatoires s'il joue dans la même ligue que l'équipe qui fait la demande.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

7.9.3. L'horaire pour les séries éliminatoires est basé sur le classement final de la saison.

Avec 4 équipes participantes :

1er tour : G01 vs 4, G02 vs 3

2e tour : VainqueurG02 vs VainqueurG01

Avec 5 équipes participantes :

1er tour : G01 4 vs 5

2e tour : G02 2 vs 3, G03 1 vs WinnerG01

3e tour : G04 VainqueurG02 vs VainqueurG03

Avec 6 équipes participantes :

1er tour : G01 4 vs 5, G02 3 vs 6

2e tour : G03 1 vs vainqueurG01, G04 2 vs vainqueurG02

3e tour : G05 VainqueurG03 vs VainqueurG04

Avec 10 équipes participantes :

1er tour : G01 7 vs 10 et G02 8 vs 9

2e tour : G03 3 contre 6, G04 4 vs 5, G05 1 vs WinnerG01, G06 2 vs WinnerG02

3e tour : G07 vainqueurG03 vs vainqueurG06, G08 vainqueurG04 vs vainqueurG05

4ème tour : VainqueurG07 vs VainqueurG08

Avec 11 équipes participantes :

1er tour : G01 6 vs 7, G02 8 vs 9, G03 10 vs 11

2e tour : G04 4 vs 5, G05 3 vs WinnerG01, G06 2 vs WinnerG02, G07 1 vs WinnerG03

3e tour : G08 vainqueurG04 vs vainqueurG07, G09 vainqueurG05 vs vainqueurG06

4e tour : G10 VainqueurG08 vs VainqueurG09

Avec 12 équipes participantes :

1er tour : G01 8 vs 9, G02 7 vs 10, G03 6 vs 11, G04 5 vs 12,

2e tour : G05 1 vs vainqueurG01, G06 2 vs vainqueurG02, G07 3 vs vainqueurG03, G08 4 vs vainqueurG04.

3e tour : G09 VainqueurG05 vs VainqueurG08, G010 VainqueurG06 vs VainqueurG07

4e tour : G011 VainqueurG09 vs VainqueurG10

7.9.4. Séries éliminatoires d'hiver : Tel que décrit au 7.9.3 avec 10 équipes participantes. Avec moins de 10 équipes, à la discrétion du Coordonnateur Sénior Ligue Maison.

7.10. Arbitres

7.10.1. Assignation

Le Coordonnateur des Arbitres désignera un arbitre qualifié et des assistants-arbitres pour chaque match.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

7.10.2. Si l'arbitre désigné ne se présente pas : un assistant-arbitre qualifié peut remplacer l'arbitre après validation préalable avec le Coordonnateur des Arbitres et/ou le Directeur des Arbitres.

7.10.3. Enlevé (11/2023)

7.10.4. Enlevé (11/2023)

7.10.5. Enlevé (11/2023)

7.10.6. Enlevé (11/2023)

7.10.7. Si un assistant-arbitre ne se présente pas, le match se poursuivra avec l'assistant-arbitre manquant.

7.10.8. Enlevé (11/2023).

7.10.9. Si un arbitre qualifié n'est pas disponible, la ligue peut décider de reporter le match à une date ultérieure.

Les équipes présentes peuvent choisir de jouer un match amical sans la présence d'arbitres. Les officiels de l'équipe doivent signaler l'incident dans les 24 heures à la ligue et au Coordonnateur des Arbitres (ou au Directeur des Arbitres).

7.10.10. Période de retrait du jeu

Les arbitres peuvent demander à un officiel d'équipe de retirer un joueur du terrain de jeu pendant 5 ou 10 minutes si le comportement ou le type de jeu de ce joueur l'exige. Un autre joueur éligible peut remplacer le joueur exclu. L'arbitre a toujours l'option de donner ou ne pas donner un avertissement (carton jaune).

7.11. Assistants-Arbitres

7.11.1. Enlevé (11/2023)

7.12. Discipline

Veillez-vous référer au processus disciplinaire de Soccer Pointe-Claire.

7.12.1. Enlevé (11/2023)

7.12.2. Enlevé (11/2023)

7.12.3. Un joueur n'est pas autorisé à jouer tant qu'il n'a pas purgé le nombre de matchs requis. La suspension doit être clairement indiquée sur la feuille de match.

7.12.4. Selon les règlements de Soccer Québec, toutes les suspensions incomplètes de la saison estivale sont reportées à la saison estivale suivante et toutes les suspensions incomplètes de la saison



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

hivernale sont reportées à la saison hivernale suivante, SAUF si la suspension est pour une accumulation de 3 cartons jaunes ou 2 cartons jaunes dans un match, dans ce cas là la suspension n'est pas reportée tant qu'aucune mesure additionnelle n'a été donnée.

7.12.5. Tout match auquel aura participé un joueur et/ou un officiel de l'équipe suspendu sera déclaré forfait à l'adversaire. Un joueur suspendu qui joue comme réserviste pour une autre équipe avant que sa suspension soit finie, verra sa suspension doublée.

7.12.6. Une personne suspendue a deux minutes pour quitter le terrain de jeu* sinon la partie est arrêtée et son équipe perd. Il n'a pas le droit de revenir sur le terrain avant que tout le monde ait quitté le terrain ce qui signale la fin de la partie. Un joueur qui ne respecte pas cette règle se verra imposer des matchs de suspension additionnels. *Le terrain de jeu est tout endroit d'où l'arbitre peut voir ou entendre le joueur expulsé.

7.12.7. Un joueur qui se fait expulser de la ligue pour des raisons de discipline ne pourra pas se faire rembourser ses frais d'inscription.

7.12.8. Enlevé (11/2023)

7.12.9. Un joueur qui se voit alloué deux cartons rouges (ou suspensions suite à une accumulation de cartons jaunes) durant une saison ne pourra pas jouer dans les séries éliminatoires.

7.12.10. Enlevé (11/2023)

7.12.11. Enlevé (11/2023)

7.12.12. Les suspensions s'appliquent à toutes les activités de SPC. Toute suspension décrétée par ARS Lac-St-Louis ou par Soccer Québec est automatiquement appliquée par SPC. Par exemple, un joueur suspendu dans LOGS ne peut pas jouer LOOGS jusqu'à temps que la suspension est servie.

7.12.13. Suspensions automatiques

Un joueur qui ne purge pas sa suspension automatique dans le match, avec la même équipe, immédiatement après celui au cours duquel la sanction a été infligée, se verra imposer une suspension supplémentaire d'un match. La suspension supplémentaire doit également être purgée par l'équipe qui a reçu la sanction initiale.

7.12.14. Cartons et suspensions

Les matchs d'exhibitions ne comptent pas pour les suspensions, c.-à-d. si un joueur a reçu une suspension d'un match à la suite d'un carton rouge, la suspension doit être servie dans un match de la saison régulière ou un match de séries éliminatoires. Le match ne peut être servi durant un match d'exhibition. Si un match d'exhibition est joué devant un arbitre de SPC, les joueurs peuvent recevoir un ou des cartons jaunes ou un carton rouge lors de ces matchs. Ces cartons seront comptabilisés de la même manière que s'ils avaient été reçus lors d'un match régulier.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

7.12.15. Les cartons jaunes accumulés durant la saison régulière ne sont pas remis à zéro pour les séries éliminatoires et continuent de s'accumuler.

7.13. Amendements aux lois du jeu

7.13.1. Les Lois du Jeu (LdJ) du International Football Association Board (IFAB) s'appliquent, tel que publié avant le début de la saison, excepté où des modifications ont été apportées par Soccer Québec et/ou SPC. Les modifications apportées par SPC sont détaillées dans l'annexe CON002 - Modifications des Lois du Jeu pour chaque catégorie de joueurs.

7.13.2. Les capitaines doivent apporter une feuille de match officielle à chaque partie. Sans la feuille officielle, l'équipe perd par défaut.

7.14. Équipement et uniformes

7.14.1. Chaque joueur doit acheter son propre uniforme auprès du fournisseur officiel d'uniformes de Soccer Pointe-Claire. Les uniformes des joueurs peuvent être conservés et réutilisés tant que le fournisseur d'uniformes demeure inchangé. Les joueurs seront avisés lorsque le fournisseur d'uniformes changera, et tous les joueurs devront alors commander un nouvel uniforme.

7.14.2. Enlevée (11/2023)

7.14.3. Enlevée (11/2023)

7.14.4. Conditions d'utilisation des chandails :

Même si les chandails sont la propriété du joueur, Soccer Pointe-Claire se réserve le droit de décider du modèle d'uniforme utilisé par les équipes jouant sous son nom, afin de maintenir une identité commune.

Les chandails doivent être achetés auprès du fournisseur officiel d'uniformes de Soccer Pointe-Claire.

Le logo de Soccer Pointe-Claire et les numéros sont inclus dans le prix. Aucun logo, texte ou bannière commerciale autre que ceux de Soccer Pointe-Claire ne doit apparaître sur les chandails, sauf si la ligue où évolue l'équipe l'exige.

Il est permis d'apposer le nom de l'équipe et/ou du joueur au dos du chandail, au-dessus ou au-dessous du numéro, aux frais du joueur. Le nom de l'équipe ne peut pas être le produit ou la marque d'un sponsor ou de son entreprise.

Si l'équipe désire quitter définitivement Soccer Pointe-Claire et continuer à jouer avec les mêmes uniformes, le logo de Soccer Pointe-Claire doit être enlevé de façon permanente ou recouvert de façon à ce qu'aucune partie ne soit visible.

Toute dérogation à ces règles peut entraîner la confiscation des chandails, sans compensation.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

7.14.5. Chandails de rechange pour les équipes : Chaque capitaine de Logs and Champagne reçoit des chandails de rechange pour son équipe. Si l'un des chandails de rechange est perdu ou endommagé et doit être remplacé, l'équipe devra en assumer les frais.

7.15. Ligue d'hiver

7.15.1. La demi-saison d'hiver, si disponible, débute à une date déterminée par l'administration du club à un coût fixé avant le début de la saison.

7.15.2. Joueur à «temps partiel» :

Une équipe ayant un minimum de 13 joueurs inscrits à temps plein peut inscrire des joueurs à temps partiel pour un maximum de 5 matchs. Voir aussi 7.15.4.

7.15.3. Une équipe LOGS d'hiver utilisant des réservistes et/ou des joueurs à temps partiel, est limitée à 10 joueurs sur la feuille de match. Un gardien réserviste n'est pas compté dans les 10.

7.15.4. Chaque joueur de SPC à temps partiel pourra jouer un maximum de cinq (5) matchs au total. Ces 5 matchs incluent les matchs pour son équipe ainsi que les matchs auquel il participe comme réserviste pour une autre équipe. Les 5 matchs n'incluent pas les matchs de séries éliminatoires pour toute équipe. Une fois le maximum de 5 matchs atteint, le joueur à temps partiel ne pourra jouer d'autres matchs à moins qu'il ne paie les frais d'inscription de SPC requis pour l'hiver. Un joueur à temps partiel devra s'inscrire et payer les frais pour 5 matchs à l'avance lors de l'inscription (plus les frais de non-résidents et d'affiliation, si requis). À la fin de la saison, le joueur à temps partiel sera remboursé pour les matchs non joués sur les 5 pour lesquels il a payé. Pour un joueur à temps partiel qui transitionne à un joueur temps-plein, les frais d'inscription de joueur à temps partiel effectués seront déduits des frais d'inscription d'hiver. Une inscription à temps partiel effectuée après le début de la mi-saison sera déduite des frais d'inscription d'une demi-saison.

7.15.5. Chaque équipe LOGS d'hiver est requis d'avoir un minimum de 13 joueurs inscrits à temps plein.

7.15.6. Formation des équipes d'hiver

Tant qu'une équipe d'hiver a un effectif minimum de 13 joueurs, un capitaine n'est pas obligé d'offrir une place à tous ses joueurs d'été.

Un capitaine doit offrir les places d'hiver à ses propres joueurs d'été avant d'offrir une place à un joueur d'une autre équipe ou à un nouveau joueur qui ne joue pas en été (un joueur d'hiver seulement, qui a joué dans l'équipe d'hiver l'année précédente, peut se voir offrir une place).

7.15.7. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un joueur peut être appelé au cours de la saison régulière d'hiver.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

7.15.8. Aucun joueur réserviste n'est autorisé pour participer aux séries éliminatoires. Exception : Dans des circonstances particulières (c'est-à-dire absence ou blessure du gardien de but habituel), un gardien de but, sur demande et à la discrétion du Coordonnateur Senior Ligue Maison, peut être appelé à jouer.

7.16. LOGS et Champagne inscription et formation d'équipe

7.16.1. Le processus d'inscription a pour but de favoriser une répartition équitable des nouveaux joueurs et des joueurs qui reviennent, dans le but ultime de créer des équipes équilibrées dans les divisions LOGS et Champagne.

7.16.2. Liste d'attente : Le premier nombre "X" d'inscriptions pour les divisions LOGS et Champagne est assuré d'avoir une place dans l'une des équipes. Toutes les inscriptions reçues par la suite sont placées sur une liste d'attente. Le nombre "X" est déterminé par le nombre d'équipes participantes x 20. Par exemple, s'il y a 12 équipes LOGS, "X" = 240 joueurs. S'il y a 6 équipes de Champagne, "X" = 120 joueurs. La liste d'attente peut être composée de nouveaux joueurs ou de joueurs qui reviennent et qui se sont inscrits après la réception de "X" inscriptions, qu'ils figurent ou non sur la liste d'une équipe.

7.16.3. Évaluation des nouveaux joueurs LOGS et Champagne qui ne sont pas sur une liste d'équipe : Tous les joueurs inscrits qui ne sont pas sur une liste d'équipe LOGS ou Champagne seront contactés pour faire part de leur expérience en soccer et seront évalués par le club, si possible, lors d'un petit match avant le début de la saison. Ces joueurs se verront attribuer une note de 1, 2 ou 3, la note 1 correspondant aux joueurs les plus avancés. Un joueur qui n'est pas sur une liste d'équipe est un joueur inscrit à la ligue qui n'a pas été inclus sur une liste d'équipe soumise.

7.16.4. Répartition des joueurs LOGS et Champagne : Tous les dans les premiers "X" enregistrements, mais qui ne sont pas sur une liste d'équipe, seront placés par le club dans une équipe selon leur évaluation et le tableau d'éligibilité ci-dessous.

Ensuite, une réunion des capitaines est organisée avant le début de la saison pour sélectionner les joueurs de la liste d'attente (qu'ils soient sur une liste d'équipe ou non). Les joueurs de la liste d'attente sont sélectionnés en fonction des critères suivants :

- L'ordre chronologique de leur date et heure d'inscription.
- Leur évaluation dans le tableau d'éligibilité.
- Leur classement de l'année précédente de l'équipe de sélection dans le tableau d'éligibilité.
- Les meilleurs efforts pour maximiser les inscriptions au sein de la ligue.

La sélection des joueurs de la liste d'attente s'arrête dès qu'un joueur de la liste n'a pas été inscrit dans une équipe. Si une équipe n'a pas atteint le nombre minimum de 20 joueurs, elle sera obligée de retirer des joueurs de la liste d'attente.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

Comme l'indique le tableau ci-dessous, les équipes qui terminent au bas de l'échelle ou à proximité auront accès aux joueurs les mieux classés sur la liste d'attente, et qui ne sont pas encore sur une liste d'équipe.

Dans le but d'équilibrer les équipes, le Coordonnateur Sénior Ligue Maison se réserve le droit d'apporter des changements à la distribution des joueurs qui ne faisait pas parti d'une liste d'équipe, jusqu'à la 5e partie de la saison.

Team Position	Unrostered Player Ranking and Eligibility		
	1	2	3
1st			
2nd			
3rd			
4th			
5th			
6th			
7th			
8th			
9th			
10th			
11th			
12th			

7.17. Formation d'équipe LOOGS et Femmes 7v7 Rec

7.17.1. Les équipes LOOGS et femmes 7v7 Rec sont recomposées chaque saison. L'objectif est de créer des équipes aussi équilibrées que possible.



8. Sénior

8.1. Compétition

8.1.1. Sénior compétitif

Les équipes séniors compétitif jouent dans le cadre de la ligue sénior compétitif du Lac-St-Louis selon les règles publiées par celle-ci.

8.1.2. Sénior récréatif

Les équipes séniors récréatifs jouent dans le cadre de la ligue sénior récréatif du Lac-St-Louis selon les règles publiées par celle-ci.

8.1.3. Les équipes seniors récréatives d'été doivent être composées d'un minimum de 20 joueurs. Les équipes qui comptent moins de 20 joueurs peuvent faire ajouter des joueurs individuels à leur équipe par le club.

8.2. Uniformes

8.2.1. Chaque joueur peut acheter son propre uniforme (chandail(s), short(s), bas) auprès du fournisseur officiel d'uniformes de Soccer Pointe-Claire ou obtenir un uniforme usagé qui répond aux exigences actuelles du club en matière d'uniformes pour son programme.

8.2.2. Les uniformes des joueurs peuvent être conservés et réutilisés aussi longtemps que le fournisseur d'uniformes et le commanditaire actuel du club sont en vigueur. Un joueur doit remplacer son uniforme au besoin (taille, endommagé, etc.). Les joueurs seront informés du changement de fournisseur d'uniformes ou de commanditaire du club, auquel cas tous les joueurs devront commander un nouvel uniforme.

8.2.3. Chaque équipe senior compétitif et senior récréatif recevra des ensembles de chandails à utiliser comme pièces de rechange pour la durée du contrat avec le commanditaire et/ou le fournisseur d'uniformes en question. Les chandails sont la propriété du club et s'ils doivent être remplacés ou s'ils ne peuvent être rendus lorsque le club les récupère, l'équipe est responsable du paiement du remplacement.

8.3. Discipline

8.3.1. Tout joueur, entraîneur, gérant ou équipe encourant une amende de la part de la LSL se verra imposer cette amende en plus des frais administratifs du SPC, conformément aux montants indiqués dans le tableau des frais du SPC actuellement disponible sur notre site Web.

8.3.2. Tout joueur qui veut faire appel d'une décision du comité de discipline de l'ARS LSL est responsable de payer les frais applicables.



Règles de fonctionnement Soccer Pointe-Claire

8.3.3. Tout joueur qui se fait appeler pour un comité de discipline par Soccer Québec est responsable de payer les frais applicables.

8.4. Ligue d'hiver

8.4.1. Joueurs à temps partiel

8.4.1.1. Une équipe ayant un minimum de 12 joueurs inscrits à temps plein peut inscrire des joueurs à temps partiel pour un maximum de 5 matchs.

8.4.1.2. Chaque joueur de SPC à temps partiel pourra jouer un maximum de cinq (5) matchs au total. Ces 5 matchs incluent les matchs pour son équipe ainsi que les matchs auquel il participe comme réserviste pour une autre équipe. Une fois le maximum de 5 matchs atteint, le joueur à temps partiel ne pourra jouer d'autres matchs à moins qu'il ne paie les frais d'inscription de SPC requis pour l'hiver. Un joueur à temps partiel devra s'inscrire et payer les frais pour 5 matchs à l'avance lors de l'inscription (plus les frais de non-résidents et d'affiliation, si requis). À la fin de la saison, le joueur à temps partiel sera remboursé pour les matchs non joués sur les 5 pour lesquels il a payé. Pour un joueur à temps partiel qui transitionne à un joueur temps-plein, les frais d'inscription de joueur à temps partiel effectuées seront déduits des frais d'inscription d'hiver. Une inscription à temps partiel effectuée après le début de la mi-saison sera déduite des frais d'inscription d'une demi-saison.