

DÉFINITION DE LA DIVISION

- Niveau d'initiation et de développement dans un esprit de compétition
- Type de joueur : joueurs de plus de 8 ans ayant le goût de s'amuser
- Esprit de collaboration, de plaisir et d'échange
- Base pour un joueur qui voudrait avancer vers l'élite, acquérir de l'expérience

1. ÉQUIPES

- 1.1. Toute équipe doit faire parvenir son formulaire d'adhésion dûment complété et son paiement complet à la date prévue par la commission sous peine de ne pouvoir participer aux tournois de la présente saison.
- 1.2. Le montant de la cotisation sera fixé par la commission avant le début de chaque saison et indiqué sur le formulaire d'inscription.

2. CLASSIFICATION

- 2.1. La Fédération internationale de Powerchair Football Association (FIPFA) a développé un système de classification des joueurs pour établir l'éligibilité à la pratique du Foot-Fauteuil lors des compétitions internationales officielles.
- 2.2. Les joueurs canadiens, évoluant en sélection nationale lors de compétitions internationales, devront se soumettre à cette procédure de classification.
- 2.3. Application au Québec

- 2.3.1. La pratique du Powerchair soccer reste réservée à toute personne utilisant un fauteuil roulant électrique dans sa vie quotidienne et/ou n'ayant pas la possibilité de pratiquer un autre sport collectif

3. ADMISSIBILITÉ

- 3.1 Le joueur doit avoir avec lui sa carte d'assurance-maladie lorsqu'il se présente à une partie.
- 3.2 L'alignement de chaque équipe doit être présenté à la commission avant le début de la saison.
- 3.3 La liste des joueurs d'une équipe doit être fournie à Parasports Québec 7 jours avant la date du prochain tournoi.
- 3.4 Un joueur doit être inscrit sur la feuille d'inscription de l'équipe remise à Parasports Québec pour avoir le droit de jouer.
- 3.5 Aucun joueur ne peut changer d'équipe durant la saison sans le consentement de la commission.
- 3.6 Un joueur ne peut être inscrit que dans une seule équipe pour participer aux tournois (matchs) de la ligue durant la saison.

Si pour une raison majeure une équipe ne peut respecter les règlements 3.1 à 3.6, celle-ci devra faire une demande de dérogation à la commission.

4. COMPÉTITION

- 4.1. La ligue observe les règlements de la Fédération internationale de Powerchair football (FIPFA).
- 4.2. Dans l'éventualité de conflits entre les règlements de la ligue provinciale et ceux de la FIPFA, le présent document (ligue provinciale) a préséance.
- 4.3. La signature de la feuille de match par l'entraîneur/le capitaine de l'équipe est un acte important, il constitue la pleine et entière acceptation des informations qu'elle mentionne.

5. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

5.1. Détail du score, égalité en fin de temps réglementaire

L'équipe qui aura inscrit le plus de buts à l'issue du temps réglementaire sera désignée vainqueur du match. Au sein des matchs de la ligue, lorsque deux équipes terminent à égalité au score à l'issue du temps réglementaire, le match est déclaré « nul » et on ne fait pas appel à des prolongations pour désigner le vainqueur, chaque équipe repartant avec le même nombre de points pour son classement.

Points marqués :

- Un match gagné = 3 points
- Un match nul = 1 point
- Un match perdu = 0 point
- forfait : 3 points et 3 buts supplémentaires pour la différence de but de l'équipe adverse.

5.2. En cas d'égalité de points entre une ou plusieurs équipes en fin de saison, le classement est établi en fonction :

- 1- de la meilleure différence de but générale.
- 2- de la différence de but particulière (résultats des matchs et différence de but lors des matchs entre les équipes concernées).
- 3- du nombre de buts marqués sur l'ensemble de la saison.
- 4- Sur un flip, à pile ou face

5.3. Finales provinciales

Lors d'un match à élimination directe, si les deux équipes sont à égalité au score à la fin du temps réglementaire, nous procédons ensuite à deux prolongations de 5 minutes si le score est encore égal, une séance de tir au but aura lieu pour départager les 2 équipes.

6. ÉQUIPEMENT SÉCURITÉ

Les clubs doivent respecter les normes de sécurités qui se trouvent dans les règlements de la FIPFA.

6.1. Procédure de contrôle de vitesse

Pour chaque joueur avant son premier match de chaque journée, les arbitres procèdent au contrôle de la vitesse des fauteuils de chaque joueur présent et inscrit sur les fiches équipes des clubs participant au tournoi.

Pour cela, ils utilisent la méthode dite du « test de vitesse en ligne » lors duquel un joueur sera autorisé à jouer dès lors que sa vitesse chronométrée sera égale ou supérieure à 7 secondes sur une ligne droite de 19.50m.

La vitesse d'un fauteuil ne peut en aucun cas faire l'objet d'une réclamation. Seul un arbitre peut demander, à sa discrétion, à un joueur d'effectuer un nouveau test de vitesse à la mi-temps ou à la fin d'un match. En cas de triche avérée pendant le match (contrôle non validé à la mi-temps), le joueur concerné sera immédiatement expulsé et suspendu lors des deux rencontres suivantes de son équipe.

Pour un contrôle inopiné en fin de match, tout joueur contrôlé en dessous de 6.30 secondes (temps maximum de 7 secondes moins les 10% du temps autorisé pour la chauffe du moteur) son équipe sera pénalisée par la perte du match par forfait (défaite 3 à 0).

6.2. Gymnases

Le gymnase choisi devra disposer d'un terrain de basket-ball avec les lignes tracées au sol. Le traçage spécifique au Powerchair soccer devra être clairement identifiable par les joueurs et les arbitres, d'une couleur qui ne puisse pas être confondue avec les autres présentes au sol.

Pour le confort des joueurs, il serait préférable que ce gymnase soit tout ou partie accessible, et qu'il dispose d'au moins d'une toilette accessible.

Dans le cas où les repas seraient pris sur place, un espace spécifique large et aéré devra être aménagé dans l'enceinte ou dans un local attenant suivant les normes de sécurité en vigueur. L'enceinte sportive devra respecter scrupuleusement les normes de sécurité en vigueur, notamment en matière d'évacuation (deux sorties différentes disponibles en cas de sinistre)

7. UNIFORME DE COMPÉTITION

7.1. Les maillots des deux équipes doivent être aux couleurs spécifiées sur leur fiche d'engagement, suffisamment distinctes pour que les arbitres puissent les différencier. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre central pourra demander à une des deux équipes de changer de maillot, prioritairement l'équipe qui est locale sur la feuille de match (inscrit en premier). Si celle-ci n'est pas en mesure de changer de maillot, il sera alors demandé à l'équipe visiteuse de le faire. En cas de nouvelle impossibilité, le club organisateur devra être en mesure de fournir des chasubles d'une couleur saillante pour les mettre à disposition de l'équipe qui reçoit sur la feuille de match.

7.2. Les gardiens des deux équipes devront porter des maillots, dossards différents de ceux de leurs coéquipiers et adversaires ou tout autre élément suffisamment visible pour que l'arbitre puisse le distinguer des autres joueurs.

7.3. Les numéros de maillots peuvent varier de 1 à 99 et doivent être identiques à ceux indiqués sur la feuille de match. Ces numéros doivent être visibles sur la face avant

(maillot ou parechoc) et/ou arrière du fauteuil (dossier) pour permettre aux arbitres d'identifier les joueurs.

8. RESPONSABLE D'ÉQUIPE

- 8.1. Le responsable d'équipe doit fournir l'inscription de son équipe et son alignement dûment remplis à Parasports Québec avant le début de la saison.
- 8.2. Le responsable d'équipe doit faire véhiculer l'information reçue de la commission auprès des membres de son équipe.
- 8.3. Le responsable d'équipe doit informer la commission de tout changement au sein de son équipe pour que les membres de la commission puissent en informer les autres équipes.
- 8.4. Le responsable d'équipe doit fournir tout nouveau formulaire d'inscription de joueur à Parasports Québec avant que le joueur ne joue son premier match dans la ligue, faute de quoi le match peut être perdu par forfait si un protêt est déposé.
(voir article 11.1)
- 8.5. Le responsable d'équipe doit s'assurer que tous les joueurs de son équipe soient présents à l'heure du match. Si une équipe est en retard de quinze minutes, le match sera automatiquement considéré "perdu par forfait" par cette équipe.
(voir article 11.1)

9. RESPONSABLE DE TOURNOI

- 9.1. Le responsable du tournoi doit s'assurer d'avoir l'équipement complet ainsi que le personnel adéquat, pour le bon déroulement du tournoi.
- 9.2. Le responsable du tournoi doit faire parvenir les résultats des parties au bureau de Parasports Québec le lundi suivant l'événement ainsi que de poster les feuilles de match dans l'enveloppe fournie à cette fin.
- 9.3. Parasports Québec fournit équipement nécessaire à la tenue du tournoi.
- 9.4. Repas pour les joueurs et les entraîneurs.

10. ENTRAÎNEURS

- 10.1. L'entraîneur doit s'assurer de fournir la liste des joueurs de son équipe au début de chaque tournoi à la table des marqueurs. (voir article 11.1)
- 10.2. Il est préférable que l'entraîneur possède son premier niveau de formation PNCE d'entraîneur de Powerchair soccer. (Partie A + volet spécifique)

11. PROTÊT

- 11.1. Toute équipe désirant déposer un protêt doit faire parvenir une réclamation écrite expliquant clairement le point en litige et le faire parvenir au nom de la commission au bureau de Parasports Québec dans les trois (3) jours ouvrables accompagnés d'un chèque de cinquante (50\$) dollars, sans quoi le protêt ne peut être traité. Si le protêt est rejeté, le dépôt ne sera pas remboursé. (Le Protêt sera évalué par la commission et celle-ci prendra une décision dans un délai d'une semaine)

12. ANNULATION D'UN MATCH (TOURNOI)

12.1. Seules les raisons d'annulation suivantes sont acceptées:
Gymnase non disponible, tempête de neige.

12.2. Les annulations devront se faire dans un délai de vingt-quatre (24) heures pour non-disponibilité de gymnase et de vingt-quatre (24) heures dans le cas d'une tempête de neige. L'avis doit être donné au coordonnateur / coordonnatrice technique.

12.3. Dans le cas de tempête subite ou de situations extraordinaires, la commission se réserve le droit d'évaluer le cas.

12.4. Retard d'une équipe

Si une équipe arrive sur le lieu de compétition en retard et se présente sur le terrain plus de 15 minutes après l'horaire prévu pour le coup d'envoi du match sans avoir justifié son absence auprès de l'organisateur, son match sera déclaré perdu (victoire 3 à 0 de l'adversaire).

12.5. Absence d'une équipe

Une équipe qui ne se présentant pas à un match ou un tournoi prévu, si elle averti Paraspports Québec 5 jours avant l'événement, un report du match sera prévu, si toutefois ce report s'avère impossible le match sera déclaré perdu par forfait.

12.6. Forfaits

Une équipe sera considérée « forfait » sur chacun de ses matchs à disputer lors d'un tournoi si elle est absente et que les raisons de son absence ne justifient pas un report des matchs. Un match perdu par forfait équivaut une victoire 3 à 0 sans buteur des adversaires.

12.7. Équipes incomplètes

Une équipe est autorisée à prendre part à un match de ligue si elle est en mesure de présenter au moins 3 joueurs, dont un gardien de but, sur la feuille de match.

13. ARBITRES

13.1. Dans le cas où l'arbitre principal ou un des juges de ligne ne se présentent pas, les équipes doivent s'entendre pour identifier un arbitre pour officialiser le match. Dans l'éventualité que les deux (2) équipes ne s'entendent pas sur l'arbitre remplaçant, ces deux équipes perdront par forfait.

13.2. Si une équipe est en retard de quinze (15) minutes après l'heure fixée, la joute sera automatiquement déclarée "perdue par forfait" par l'arbitre.

14. MESURES DISCIPLINAIRES

14.1. Un joueur qui se voit expulsé de deux (2) matchs pendant la saison par mesure disciplinaire sera évalué par la commission. La commission rendra un verdict qui sera non réversible suite à l'analyse des faits.

14.2. Sanctions et conséquences des cartons distribués

Un carton jaune : 1^{er} avertissement

2 cartons jaunes dans le même match = Un carton rouge

Un carton rouge => exclusion du joueur pour toute la durée restante du match il ne peut pas être remplacé. Son équipe se retrouve donc avec un joueur de moins sur le terrain.

Le carton rouge peut être sorti par l'arbitre pour toutes fautes ou comportement dangereux de la part d'un joueur.

Si un joueur reçoit un carton rouge lors d'un match, il sera suspendu au match suivant.

14.3. Nous rappelons que le joueur doit être en permanence en contrôle de son fauteuil.

14.4. Prochaine commission : Voir sanction pour carton jaune à répétition durant des matchs séparés

15. TOUTE COMPETITION – Cas non prévus

Tout cas non prévu par le présent règlement sera tranché par la Commission de Powerchair soccer de Parasports Québec.

ANNEXES

A. Rôles des Marqueurs

Le coup d'envoi d'une rencontre ne peut être donné sans qu'un officiel de la Commission ou un bénévole ne soit présent à la table de marque pour tenir la feuille de match et que cette feuille soit correctement complétée. Ainsi, un des trois arbitres vérifiera que les quatre joueurs titulaires des deux équipes sont bien cochés avant de faire débiter la rencontre.

Le club organisateur doit être en mesure de mettre à disposition un ou plusieurs bénévoles pour gérer les feuilles de match pendant toute la durée de la compétition et devra s'assurer que ces mêmes bénévoles savent remplir cette fonction, ce que l'arbitre vérifiera en début de journée s'il ne les connaît pas.

Le marqueur devra rester maître de ses émotions sur le bord du terrain, ne pas encourager de manière flagrante une équipe, manifester ou critiquer l'arbitrage, sous peine d'exclusion immédiate et définitive de la table de marque. Le marqueur tient un rôle essentiel dans la bonne tenue de chaque rencontre et cette fonction ne doit en aucun cas être sous-estimée. Il est le relai entre les faits du match sur le terrain et le document officiel qui retracera ces faits sur papiers, la feuille de match faisant foi en cas de litige.

Le marqueur ne pourra en aucun cas noter des faits de match sur sa propre initiative. Il devra impérativement attendre les instructions d'un des trois arbitres pour noter un événement sur la feuille de match (les joueurs titulaires en début de rencontre, un changement de joueur, un but, un carton distribué....).

Au coup de sifflet final, le marqueur confiera la feuille de match à l'arbitre central qui clôturera lui-même le protocole de fin de match (vérification de la feuille, signatures des deux entraîneurs et de l'arbitre, écriture du rapport en cas de réclamation pendant le match...).