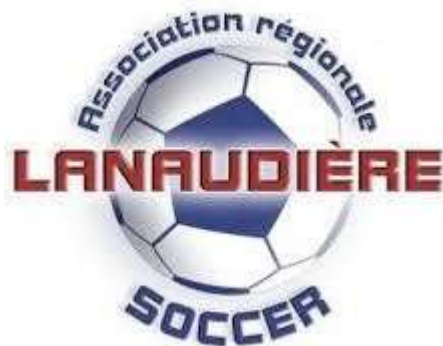


**RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION DE LA LIGUE  
DE SOCCER INTERRÉGIONALE LAVAL-LAURENTIDES-  
LANAUDIÈRE  
HIVER 2018-2019**



# 1- Dispositions générales

## 1.1 Application

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue de Soccer Interrégionale Laval – Laurentides – Lanaudière (LSILLL). Il couvre la saison hivernale des classes A et AA s'étendant approximativement du mois d'octobre au mois d'avril inclusivement.

## 1.2 Juridiction et champ d'application

Les Lois du Jeu/règlements de l'IFAB (FIFA), de l'ACS et de la FSQ s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques ou d'indications contraires dans le présent document.

## 1.3 Interprétation

Par souci de simplification, c'est le genre masculin qui est utilisé dans le libellé des règlements de la LSILL quand il s'agit des arbitres, des joueurs, des officiels d'équipe ou autres, mais il va de soi que les deux sexes sont concernés.

## 1.4 Glossaire

<b>ACS</b>	Association Canadienne de Soccer.
<b>Amende</b>	Désigne un montant d'argent à payer en raison d'un manquement (se référer au tableau des amendes).
<b>Arbitre</b>	Désigne l'arbitre et/ou les arbitres assistants du match.
<b>ARS</b>	Association Régionale de Soccer.
<b>Carte d'affiliation</b>	Carte d'affiliation de la FSQ ou liste <b>ou liste des cartes électroniques par PTS Ligue</b>
<b>Catégorie</b>	Désigne les groupes d'âge par lesquels les joueurs sont divisés aux fins des activités.
<b>Classe</b>	Désigne la gradation des différents niveaux de compétition (L, A, AA, AAA).
<b>Comité de discipline</b>	Désigne le comité responsable de traiter les cas de discipline.
<b>Coordonnateur</b>	Désigne la ou les personnes responsables de la LSILLL.
<b>Délégué</b>	Désigne la ou les personnes représentants la LSILL lors des matchs.
<b>Division</b>	Désigne la gradation des différents calibres de jeu dans une même classe (D1, D2, D3, etc.).
<b>Encadrement médical</b>	Désigne les physiothérapeutes, médecins et autres professionnels de la santé.
<b>Encadrement technique</b>	Désigne les entraîneurs, les gérants et les autres techniciens.
<b>Entraîneur</b>	Désigne l'entraîneur ou les assistants entraîneurs.
<b>Équipe</b>	Désigne un regroupement de joueurs d'un club.
<b>FSQ</b>	Fédération de Soccer du Québec.
<b>FIFA</b>	Fédération Internationale de Football Association.
<b>IFAB</b>	International Football Association Board.
<b>Forfait</b>	Désigne le fait de perdre un match dû au non-respect de la présente réglementation.

<b>Joueur à l'essai</b>	Désigne un joueur d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié.
<b>Joueur descendu</b>	Désigne un joueur d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec une équipe de son club ou regroupement de soccer de classe inférieure à celle de l'équipe à laquelle il est assigné.
<b>Joueur muté</b>	Désigne un joueur qui était affilié à un autre club la saison d'été précédente.
<b>Joueur permis</b>	Désigne un joueur senior d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de son club d'affiliation de participer à des activités organisées par d'autres clubs et/ou regroupements de soccer.
<b>Joueur réserve</b>	Désigne un joueur du même club ou regroupement de soccer qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club ou regroupement de soccer, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de classe égale ou supérieure à sa classe d'affiliation et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe.
<b>Juvenile</b>	Désigne les catégories d'âge de moins de dix-huit (18) ans inclusivement.
<b>LSILLL</b>	Ligue de Soccer Interrégionale Laval – Laurentides – Lanaudière (représenté par le ou les coordonnateurs).
<b>Membre inéligible</b>	Désigne un membre non validé par sa région d'appartenance ou non assigné pour la <b>saison à</b> une équipe par son club ou sous le coup d'une suspension.
<b>Officiel d'équipe</b>	<b>Désigne tous les entraîneurs et les gérants d'une équipe.</b>
<b>Partie</b>	Désigne une des entités impliquées dans une action.
<b>Protêt</b>	Désigne la contestation par un club, du résultat d'un match.
<b>Responsable à l'arbitrage</b>	Désigne la ou les personnes responsables de l'arbitrage au sein de la LSILLL.
<b>Saison d'hiver</b>	Désigne la période qui s'étend approximativement du 17 octobre au 30 avril de l'année suivante.
<b>Senior</b>	Désigne les catégories d'âges de dix-neuf (19) ans et plus.
<b>Spectateur</b>	Toute personne qui assiste au déroulement d'un match.
<b>Terrain</b>	Désigne une surface de jeu intérieure.
<b>Surface technique</b>	Désigne une zone délimitée et permettant aux joueurs et officiels d'équipe de s'asseoir au bord du terrain.
<b>Suspension additionnelle</b>	Suspension additionnelle donnée suite à une exclusion.
<b>Suspension automatique</b>	Suspension à purger suite à une accumulation de sanctions.

## 2- Adhésion à la LSILLL

### 2.1 Adhésion d'un club

Pour adhérer à la LSILLL, un club doit être dûment affilié à son ARS et avoir rempli toutes les obligations inhérentes tel que stipulé dans ses règlements généraux.

Toute équipe provenant de l'extérieur de la région des Laurentides, Laval et Lanaudière doit faire parvenir un permis de voyage avec son inscription.

De plus, pour participer à la LSILLL, un club doit :

- Remplir le formulaire de demande d'adhésion fourni par la ligue
- Respecter les dates d'inscription sous peine d'amende
- Faire connaître la couleur des chandails, shorts et bas de ses équipes

### 2.2 Adhésion d'une équipe

Pour participer à la LSILLL, le club de l'équipe doit acquitter les coûts suivants :

- Un montant par équipe

Ce montant est déterminé en début de saison par la ligue et défini dans le formulaire d'adhésion.

Le montant complet d'adhésion d'équipe doit être versé lors de l'inscription sous peine de ne pouvoir débiter la saison. Les clubs ayant signé un protocole avec leur ARS ne sont pas liés par cette obligation.

Les montants payés par chèque devront être faits au nom de leur ARS respectives.

Les noms de toutes les équipes seront attribués par la LSILLL et correspondront au nom de leur club. Les équipes de catégorie senior pourront également ajouter un second nom correspondant au nom de l'équipe. Celui-ci devra être approuvé par la LSILLL.

### 2.3 Ajout ou retrait d'une équipe

Une amende sera imposée à un club qui ajoute ou retire une équipe après la date limite des inscriptions. Seule la LSILLL détient le pouvoir d'accepter l'ajout d'une équipe après la date limite d'inscription.

Une amende sera imposée à un club qui retire une équipe après la publication des calendriers.

### 2.4 Responsable de compétition des clubs

Un ou des responsables de club (maximum de 4) devront être mandatés par celui-ci afin qu'ils soient les répondants officiels à la LSILLL. Les répondants devront faire la diffusion de l'information entre la LSILLL et les équipes de leur club.

### 2.5 Amendes

Les amendes pour le non-respect des dates d'inscriptions seront facturées au club fautif par la LSILLL selon le tableau des amendes établi par celle-ci.

## 3- Affiliation et liste d'équipe

### 3.1 Affiliation des joueurs

Tout joueur doit être affilié à son ARS pour la saison en cours.

### 3.2 Affiliation des officiels d'équipe

Tout officiel d'équipe doit être affilié à son ARS pour la saison en cours.

### 3.3 Liste des joueurs et officiels d'équipe

Les joueurs et les officiels d'équipe réguliers devront être assignés à leur équipe via PTS-REG ou PTS-LIGUE, avant l'heure du match.

Les équipes doivent respecter les limites suivantes en ce qui concerne le nombre de joueurs inscrits sur leur liste d'équipe :

Classe	A					AA			
	U07 / U08	U09 / U10	U11 à U13	U14 à U18	Senior	U12	U13 / U14	U15 à U18	Senior
Format de jeu	Soc. à 5	Soc. à 7	Soc. à 9	Soc. à 7	Soc. à 7	Soc. à 9	Soc. à 9	Soc. à 7	Soc. à 7
Minimum	5	7	9	7	10	9	9	7	10
Maximum	Illimité	Illimité	Illimité	Illimité	Illimité	Illimité	Illimité	Illimité	Illimité

Une amende sera imposée pour tout manquement lors des deux (2) premiers matchs de l'équipe. À partir du 3<sup>e</sup> match de l'équipe, les joueurs non-inscrits à la liste d'équipe seront considérés comme inéligibles et le forfait sera appliqué.

### 3.4 Limite d'âge

Un joueur ne peut évoluer dans une catégorie pour laquelle il a dépassé la limite d'âge. L'âge d'un joueur est déterminé par l'année de naissance de ce dernier au premier (1<sup>er</sup>) janvier de chaque année.

**Exception :** Pour la saison hiver 2018-2019, les équipes de la catégorie 0-35 peuvent assigner jusqu'à deux (2) joueurs nés en 1984-1985. Cette exception sera en effet pour la saison d'hiver 2018-2019 et son impact sur la catégorie sera évalué à la fin de la saison pour déterminer si cela devra être maintenu ou non à l'avenir.

### 3.5 Limite de classe (senior)

Les équipes seniors de classe A n'ont pas le droit d'inscrire de joueur ayant joué en AAA au courant de la saison estivale précédente.

Les équipes seniors de classe A (division 2 et plus) ont droit d'inscrire un nombre maximum de joueurs ayant joué en AA au courant de la saison estivale précédente. Voici les critères à respecter selon les catégories et divisions :

- Division 1 (AA)
  - o Maximum de deux (2) joueurs inscrits en senior AAA (incluant U-19 AAA et U-21 AAA)
  - o Illimité pour les joueurs inscrits en U18 AAA et moins
- Division 2 (A)
  - o Maximum de deux (2) joueurs inscrits en senior AA
  - o Illimité pour les joueurs inscrits en U18 AA et moins
- Division 3 et moins (A)
  - o Aucun joueur inscrit en senior AA
  - o Illimité pour les joueurs inscrits en U18 AA et moins

### 3.6 Tableau des catégories

Les catégories reconnues pour la saison en cours sont celles définies dans le formulaire d'adhésion.

### 3.7 Qualification des officiels d'équipe

Il est fortement recommandé que tout entraîneur détienne un certificat d'entraîneur émis par l'ACS.

## 4- Calendrier et fonctionnement général

### 4.1 Nombre de matchs

La LSILLL déterminera, selon le nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories ou divisions, le nombre de matchs à jouer. Le nombre de matchs sera indiqué dans le formulaire d'adhésion.

### 4.2 Le calendrier

Le calendrier est établi par la LSILLL et selon les disponibilités des plateaux.

### 4.3 Heure des matchs

Pour les catégories juvéniles, l'heure programmée d'un match ne peut en aucun temps être au-delà de 21h30.

Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18h15, sauf lors d'un congé férié.

### 4.4 Remise et changement de match

Seule la LSILLL détient le pouvoir de remettre un match ou de faire un changement à la version finale du calendrier.

Aucun match ne sera remis pour une situation météorologique causant l'impossibilité de transport des joueurs. La ligue se réserve le droit de reprendre ou non un match.

### 4.5 Avis de forfait

Toute équipe qui ne peut se présenter à un match doit aviser la LSILLL qu'elle déclare forfait dans des délais respectant le tableau ci-dessous. Une amende sera imposée pour tout manquement.

<b>Jour du match</b>	<b>Lundi</b>	<b>Mardi</b>	<b>Mercredi</b>	<b>Jeudi</b>	<b>Vendredi</b>	<b>Samedi</b>	<b>Dimanche</b>
<b>Avis à la LSILLL avant...</b>	<i>Jeudi 8h00</i>	<i>Lundi 8h00</i>	<i>Mardi 8h00</i>	<i>Mercredi 8h00</i>	<i>Jeudi 8h00</i>	<i>Jeudi 8h00</i>	<i>Jeudi 8h00</i>

En cas de force majeure, le délai peut être modifié par la LSILLL.

#### **4.6 Annulation d'un match sur le terrain**

La ligue, l'arbitre ainsi que le propriétaire du terrain ou son délégué dûment identifié auprès des ARS sont les seuls qualifiés à interdire l'accès au terrain. La LSILLL doit être avisée et se réserve le droit de reprendre ou non le match.

## **5- Dispositions d'avant match**

### **5.1 Cartes d'affiliations**

Les cartes d'affiliations sont obligatoires pour tous les joueurs et les officiels d'équipe dès le premier match. Tout joueur ou officiel d'équipe qui ne peut présenter sa carte d'affiliation valide pour la saison en cours ne peut prendre part au match ni être présent dans la surface technique de l'équipe.

Il est de la responsabilité des officiels d'équipe de s'assurer lors de la vérification des cartes d'affiliations que tout joueur ou officiel d'équipe ne se présente pas sous une fausse identité. L'arbitre ou le délégué ayant un doute sur l'identité d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pourra demander à voir une pièce d'identité avec photo (permis de conduire, carte d'assurance maladie, passeport, carte étudiante, etc.). Les équipes doivent être en mesure de prouver l'identité de leurs joueurs et de leurs officiels d'équipe en tout temps, sans quoi l'arbitre ou le délégué pourra interdire au membre de prendre part au match ou de le poursuivre.

Toute infraction doit être rapportée à la LSILLL qui prendra les mesures disciplinaires appropriées.

### **5.2 Joueur à l'essai, descendu, muté, permis et réserve**

En plus des joueurs assignés à l'équipe, une équipe peut utiliser un nombre illimité de joueurs réserves lors d'un match.

En plus des joueurs assignés à l'équipe, une équipe senior peut utiliser un nombre illimité de joueurs permis pourvu lors d'un match que ceux-ci ne soient inscrits que dans une seule équipe évoluant dans la LSILLL et que cette équipe évolue dans une division ou une classe de compétition égale ou supérieure à la division ou classe de compétition de la dernière équipe dans laquelle les joueurs sont/étaient inscrits dans leur club d'affiliation.

Une équipe ne peut pas utiliser des joueurs à l'essai ou des joueurs descendus lors d'un match.

Une équipe peut utiliser un nombre illimité de joueurs mutés lors d'un match.

### **5.3 Utilisation des joueurs**

Les joueuses féminines doivent se conformer aux mêmes règlements, lorsqu'utilisées dans des équipes masculines autorisées.

Une équipe ne peut utiliser de joueur inéligible sans quoi une amende sera imposée et le forfait sera appliqué.

#### **5.3a Utilisation Des Joueurs Réserves Senior**

Dans le cas où deux équipes seniors d'un même club évoluent l'une contre l'autre dans la même division, aucun échange de joueurs ne sera permis sous aucune forme, et ce, durant toute la saison.

Un joueur sur la liste d'une équipe inscrit en Division 1 (AA) ne peut jouer comme "RESERVE" ou JOUEUR PERMIS pour une équipe en Divisions 2, 3, 4, 5, 6 ou 7.

Un joueur en Division 2 ne peut pas jouer comme "RESERVE" autre pour une équipe en Division 1.

Un joueur en Division 3 ne peut pas jouer comme "RESERVE" autre pour une équipe en Division 1 ou 2.

Un joueur en Division 4 ne peut pas jouer comme "RESERVE" autre pour une équipe en Division 1, 2 ou 3.

Un joueur en Division 5 ne peut pas jouer comme "RESERVE" autre pour une équipe en Division 1, 2, 3 ou 4.

Un joueur en Division 6 ne peut pas jouer comme "RESERVE" autre pour une équipe en Division 1, 2, 3, 4 ou 5.

Un joueur senior (i.e. l'âge 19-33 ans) ne peut pas jouer comme joueur "RESERVE" pour une équipe en catégorie 0-35.

Toutes les équipes Senior A (peu importe leur Division) peuvent utiliser des joueurs "RESERVES" qui proviennent de la catégorie 0-35

#### **5.4 Délégué**

Le délégué est tenu de respecter les dispositions suivantes :

- Le délégué (ou l'arbitre le cas échéant) doit procéder aux vérifications d'avant-match. Les cartes d'affiliations des joueurs et officiels d'équipe ne devront pas être conservées par le délégué.
- Il est de la responsabilité des personnes ayant effectué la vérification d'avant-match (arbitres et/ou délégués) de s'assurer qu'aucune personne ne prenne part au match si son nom et son numéro d'identification ne sont pas correctement inscrits sur la feuille de match et/ou si son identité n'a pas été vérifiée avant qu'il ne prenne part au match. Les arbitres et/ou les délégués pourront être convoqués en Comité de discipline si cette directive n'est pas respectée.
- En cas d'absence du délégué, ses fonctions seront prises en charge par le ou les arbitres.
- En cas de litige dans la vérification des joueurs et officiels d'équipe, la décision finale reviendra à l'arbitre du match.

#### **5.5 Officiels d'équipe**

Les officiels d'encadrement technique sont limités à un maximum de trois (3) personnes identifiées sur la feuille de match et les officiels d'encadrement médical sont limités à un maximum d'un (1).

Un minimum d'un (1) officiel d'équipe doit obligatoirement être présent à chacun des matchs sans quoi le forfait sera appliqué.

Pour les équipes juvéniles, un officiel d'équipe doit être présent dans la surface technique pour toute la durée du match et ne pas être inscrit en tant que joueur sur la feuille de match. En cas d'exclusion de tous les officiels d'équipe d'une même équipe n'étant pas joueur, le match sera arrêté et le forfait sera appliqué.

Pour les équipes seniors, un officiel d'équipe doit être présent, mais il pourra être joueur en même temps et ne sera pas obligé de demeurer dans la surface technique pendant le match. En cas d'exclusion de tous les officiels d'équipe d'une même équipe, le match sera arrêté et le forfait sera appliqué à l'équipe. Un joueur étant également officiel d'équipe et étant exclu comme joueur ou comme officiel d'équipe ne pourra plus prendre part au match, ni comme joueur, ni comme officiel d'équipe.

Les officiels d'équipe sont responsables de la bonne tenue de leurs joueurs et de leurs spectateurs avant, pendant et après le match, sans quoi ils pourront être convoqués en Comité de discipline.

#### **5.6 Feuille de match**

Les officiels d'équipe ont l'obligation de remettre une (1) copie de leur feuille de match aux arbitres et/ou au délégué au moins quinze (15) minutes avant l'heure programmée du match sans quoi une amende sera imposée.

Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur qui ne se présente pas au match, le forfait sera appliqué à l'équipe s'il est démontré qu'un joueur ou officiel d'équipe n'est pas dûment affilié **pour la saison en cours** ou s'il est sous le coup d'une suspension.

## 5.7 Joueur ou officiel d'équipe suspendu

Le nom d'un joueur ou d'un officiel d'équipe suspendu ne doit pas figurer sur la feuille de match s'il doit purger son match. Si le nom de la personne suspendue figure sur la feuille de match, il sera de la responsabilité des officiels d'équipe de rayer le nom de cette personne.

## 6- Déroulement des matchs / Lois du Jeu

Sauf dispositions contraires, la dernière version des Lois du Jeu émises au 1<sup>er</sup> juin de l'année en cours s'applique.

*Exceptionnellement pour la saison 2016-17, les Lois du Jeu applicables seront celles de l'année précédente, soit celles de 2015-16 émises le 1<sup>er</sup> juillet 2015.*

### 6.1 Loi 1 – Terrain

Classe	A				AA		
Catégories	U07 / U08	U09 / U10	U11 à U13	U14 et +	U12	U13 / U14	U15 et +
Format de jeu	Soc. à 5	Soc. à 7	Soc. à 9	Soc. à 7	Soc. à 9	Soc. À 9	Soc. à 7
Terrain	Soccer à 5	Soccer à 7	Soccer à 9	Soccer à 7	Soccer à 9	Soccer à 9	Soccer à 7
Grandeur des buts*	L: 2,44 m H: 1,52 m	L: 5,49 m H: 1,83 m	L: 5,49 m H: 1,83 m	L: 5,49 m H: 1,83 m	L: 5,49 m H: 1,83 m	L: 7,32 m H: 2,44 m	L: 5,49 m H: 1,83 m
Surface de but*	Aucune	L: ≈16,5 m P: ≈7,3 m	L: ≈16,5 m P: ≈7,3 m	L: ≈16,5 m P: ≈7,3 m	L: ≈16,5 m P: ≈7,3 m	L: 18,32 m P: 5,50 m	L: ≈16,5 m P: ≈7,3 m
Surface de réparation*	Aucune	L: ≈16,5 m P: ≈7,3 m	L: ≈16,5 m P: ≈7,3 m	L: ≈16,5 m P: ≈7,3 m	L: ≈16,5 m P: ≈7,3 m	L: 40,32 m P: 16,50 m	L: ≈16,5 m P: ≈7,3 m

\*Comme les dimensions des terrains synthétiques utilisés ne sont pas toutes identiques, le match devra tout de même se jouer si les dimensions ne sont pas exactement les mêmes qu'énoncées.

La présence des drapeaux de coin est obligatoire selon les lois du jeu, mais un match doit tout de même se jouer s'il n'y en a pas.

### 6.2 Loi 2 – Ballon

L'équipe receveur devra fournir 2 ballons de match du format approprié selon la catégorie :

- Catégorie U07 et moins – format #3
- Catégorie U08 à U13 – format #4
- Catégorie U14 et plus – format #5

### 6.3 Loi 3 – Joueurs

Les équipes doivent respecter les minimums et maximums suivants au niveau des joueurs inscrits sur la feuille de match et pouvant participer au match sans quoi le forfait sera appliqué.

Classe	A					AA			
Catégories	U07 / U08	U09 / U10	U11 à U13	U14 à U18	Senior	U12	U13 / U14	U15 à U18	Senior
Format de jeu	Soc. à 5	Soc. à 7	Soc. à 9	Soc. à 7	Soc. à 7	Soc. à 9	Soc. à 11	Soc. à 7	Soc. à 7
Minimum	4	5	6	5	5	6	7	5	5
Maximum	18	18	18	18	16	18	18	18	16

Pour pouvoir prendre part au match, tout joueur ou officiel d'équipe devra remplir les conditions suivantes :

- Avoir son nom inscrit sur la feuille de match avant le début du match.
- Se présenter à un des arbitres ou au délégué avant le coup d'envoi de la deuxième période.
- Être en mesure de présenter à un des arbitres ou au délégué sa carte d'affiliation valide pour la saison en cours.



Un joueur ou un officiel d'équipe prenant part à un match et n'ayant pas en sa possession sa carte d'affiliation valide pour la saison en cours sera considéré comme membre inéligible et pourra être convoqué en Comité de discipline. Le forfait sera appliqué à l'équipe du membre inéligible.

Dès qu'une équipe ne peut présenter le nombre minimum de joueurs, soit en raison de blessures, exclusions ou autre raison, le match est arrêté et le forfait est appliqué. Les cas de force majeure seront étudiés par la LSILLL.

Le nombre de remplacements est illimité et les remplacements libres sont permis pour tous les matchs. La procédure de remplacement doit tout de même respecter les règles établies par les Lois du Jeu. Ainsi, le remplaçant ne pénètre sur le terrain :

- qu'au niveau de la ligne médiane;
- qu'après la sortie du joueur qu'il doit remplacer.

Si un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu avant que le joueur remplacé ne l'ait quitté ou s'il n'entre pas en jeu au niveau de la ligne médiane :

- les arbitres interrompent le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;
- les arbitres avertiront le joueur pour ne pas avoir respecté la procédure de remplacement et lui ordonneront de quitter le terrain de jeu.

#### **6.4 Loi 4 – Équipement des joueurs**

L'équipement obligatoire comprend, un maillot, un short, des chaussettes, des protège-tibias et des chaussures. Mis à part les modifications énoncées ci-bas, l'ensemble des règles concernant l'équipement des joueurs est disponible dans les Lois du Jeu.

Les maillots de corps ainsi que les cuissards ou collants peuvent être de couleur noire, blanche ou de la couleur dominante des manches du maillot ou du short.

Les shorts peuvent être de couleur différente pour les joueurs d'une même équipe. Les bas doivent être de la même couleur pour les joueurs d'une même équipe. Il sera également toléré que les chaussettes soient recouvertes de ruban adhésif ou de matériau n'étant pas de la même couleur que la partie recouverte des chaussettes.

En cas de conflit de couleur au niveau des maillots, voici l'ordre de priorité concernant le choix des couleurs maillots (ou dossards le cas échéant):

- Les joueurs de l'équipe receveuse
- Les joueurs de l'équipe visiteuse
- Le ou les arbitres
- Le gardien de but de l'équipe receveuse
- Le gardien de but de l'équipe visiteuse

Tous les joueurs (sauf le gardien) d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent apposé dans le dos du chandail. Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match.

Les joueurs désirant jouer avec des lunettes doivent obligatoirement utiliser des lunettes de sport.

Les joueurs sont autorisés à porter des bracelets médicaux lors des matchs, mais devront faire tout en leur possible pour les recouvrir (bandeau de sueur, ruban adhésif ou autre).

#### **6.5 & 6.6 Lois 5 & 6 – Arbitre & Autres arbitres**

Tous les matchs se disputent sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu.

Le ou les responsables à l'arbitrage sont responsables d'assigner les arbitres sur les matchs se disputant sur leur territoire. L'arbitre désigné pour un match doit être affilié à un club ou à une association régionale pour l'année en cours.

Pour tous les matchs de soccer à 5 et à 7, l'arbitrage sera assumé par un arbitre.

Pour tous les matchs de soccer à 9 et à 11, l'arbitrage sera assumé par trois (3) arbitres soit un (1) arbitre et deux (2) arbitres assistants.

En cas d'absence d'un ou plusieurs arbitres, le délégué devra tenter de trouver un ou des remplaçants. S'il s'avère impossible de trouver un ou des remplaçants ou encore que ceux-ci ne sont pas en mesure d'être présents pour le début du match, le match devra tout de même débiter à l'heure programmée du moment qu'au moins un arbitre est présent. Les arbitres remplaçants se joindront au match dès qu'ils le pourront.

Lorsqu'un match normalement arbitré par 3 arbitres doit se jouer avec seulement 2 arbitres, les arbitres présents doivent prendre les rôles d'arbitre et d'arbitre assistant #1. En cas d'absence de l'arbitre initialement assigné sur le rôle d'arbitre, l'arbitre assistant #1 pourra choisir de prendre le rôle d'arbitre ou laisser l'arbitre assistant #2 prendre le rôle d'arbitre.

Un match ne peut être, ni annulé, ni remis faute d'arbitres assistants. Tout match annulé par les arbitres devra faire l'objet d'un rapport écrit justifiant sa décision à la LSILLL dans les 48 h suivant le match.

### **6.7 Loi 7 – Durée du match**

Tous les matchs se composent de deux (2) périodes de vingt-cinq (25) minutes.

Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes ne dépassant pas cinq (5) minutes.

En aucun temps l'arbitre ne peut prolonger les périodes de jeu pour compenser le temps perdu lors des arrêts de jeu.

Lorsque le match doit être écourté (ou ne peut se jouer en entier), l'arbitre doit s'assurer d'écourter le temps de jeu de la première période de jeu de manière à jouer au complet la seconde période de jeu.

### **6.8 Loi 8 – Coup d'envoi et reprises du jeu**

À chaque coup d'envoi lors des matchs de soccer à 5 et à 7, les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 6 mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.

À chaque coup d'envoi lors des matchs de soccer à 9 et à 11, les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 9,15 mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.

### **6.9 Loi 9 – Ballon en jeu et hors du jeu**

Si, alors que le ballon est en jeu, celui-ci entre en contact avec le plafond ou un objet y étant suspendu, le jeu devra être repris par balle à terre à l'endroit le plus proche de l'endroit où le ballon a touché le plafond à moins que cet endroit ne se situe à l'intérieur de la surface de but auquel cas l'arbitre laissera le ballon tomber sur la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce sur le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

### **6.10 Loi 10 – Déterminer l'issue d'un match & règles spécifiques à la ligue**

Le forfait est appliqué à toute équipe n'étant pas apte à jouer 10 minutes après l'heure fixée pour le début du match sur le calendrier officiel. Pour être apte à jouer, une équipe doit être en mesure de présenter le nombre minimum de joueurs et d'officiels d'équipe requis et vérifiés. Les cas de force majeure seront étudiés par la LSILLL qui rendra une décision finale et sans appel.

Le forfait est appliqué si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement prévu au calendrier ou qui a été remis par la LSILLL ou refuse de jouer le match lorsque rendue sur les lieux ou refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté.

Le forfait est appliqué si un joueur ou officiel d'équipe exclu refuse de quitter le terrain et ses abords dans un délai jugé raisonnable par l'arbitre.

Pour qu'un match soit valide, il faut que la 35<sup>e</sup> minute de jeu ait été jouée en entier. Pour tout match interrompu, la LSILLL décidera de la validité du match.

Dès que la première période est entièrement complétée et lorsqu'il y a un écart de 7 buts, l'arbitre devra :

1. Demander aux officiels d'équipe de l'équipe perdante s'il désire poursuivre le match. L'arbitre mettra fin au match si ce n'est pas le cas et passera à l'étape suivante si ce dernier désire poursuivre.
2. Demander aux officiels d'équipe de l'équipe gagnante s'il désire poursuivre le match. L'arbitre mettra fin au match si ce n'est pas le cas et poursuivra le match si ce dernier désire poursuivre.

Dans tous les cas, le pointage deviendra immuable suite à cet écart et seules les sanctions disciplinaires seront comptabilisées.

#### **6.11 Loi 11 – Hors-jeu**

Pour tous les matchs de soccer à 5 et à 7, la loi 11 ne sera pas appliquée et les arbitres n'appelleront aucun hors-jeu.

Pour tous les matchs de soccer à 9 et à 11, la loi 11 sera appliquée et les arbitres appelleront des hors-jeu le cas échéant.

#### **6.12 Loi 12 – Fautes et incorrections**

Identiques à celles de la loi 12 sur les fautes et incorrections des Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

##### **LES TACLES GLISSÉS SONT INTERDITS EN SENIOR ET 0-35**

«Un tacle glissé est une tentative de déposséder l'adversaire du ballon à l'aide d'une glissade et en utilisant les pieds. Pour que ce geste technique soit interdit, un adversaire doit être à proximité du ballon (distance de jeu) et doit avoir l'intention de le jouer. Un tacle glissé régulier (normalement toléré au niveau des Lois du Jeu) sera considéré comme un jeu dangereux et sera sanctionné par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise, sauf si la faute a été commise par l'équipe défensive dans sa propre surface de réparation. Dans ce cas-ci, le coup franc direct sera exécuté depuis la ligne de la surface de réparation qui est parallèle à la ligne de but, et ce, au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise. Un tacle glissé irrégulier (prohibé en tout temps au niveau des Lois du Jeu) sera sanctionné par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise ou un penalty si la faute a été commise par l'équipe défensive dans sa propre surface de réparation.

Les tacles glissés entraîneront les sanctions disciplinaires suivantes :

- Tacle glissé régulier (normalement toléré au niveau des Lois du Jeu) n'entraînant aucun contact avec l'adversaire : Aucune sanction.
- Tacle glissé régulier (normalement toléré au niveau des Lois du Jeu) entraînant un contact avec l'adversaire : Avertissement (carton jaune) pour comportement antisportif (faute commise avec imprudence).
- Tacle glissé irrégulier (prohibé en tout temps au niveau des Lois du Jeu) : Exclusion (carton rouge) pour faute grossière ou acte de brutalité.»

#### **6.13 Loi 13 – Coups francs**

Pour les matchs de soccer à 5 et à 7, les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 6 mètres du ballon lors de l'exécution des coups francs.

Pour les matchs de soccer à 9 et à 11, les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 9,15 mètres du ballon lors de l'exécution des coups francs.

Pour les matchs de soccer à 5 et à 7, tous les coups francs sont directs. Dans le cas où la faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation, et que la faute aurait dû être sanctionnée par un coup franc indirect, elle sera sanctionnée par un coup franc direct sur la ligne délimitant la surface de réparation parallèle à la ligne de but au point le plus près d'où la faute fut commise. Les joueurs de l'équipe adverse pourront former un «mur» (prendre place côte à côte) sur la ligne de but.

Pour les matchs de soccer à 9 et à 11, les coups francs sont directs ou indirects tel que prévu par les Lois du Jeu.

#### **6.14 Loi 14 – Penalty (coup de pied de réparation)**

Pour les matchs de soccer à 5, il n'y a pas de penalty et donc pas de point de réparation.

Pour les matchs de soccer à 7 et à 9, le point de réparation est situé à 7 mètres du milieu de la ligne de but et à équidistance de chacun des poteaux.

Pour les matchs de soccer à 11, le point de réparation est situé à 11 mètres du milieu de la ligne de but et à équidistance de chacun des poteaux.

#### **6.15 Loi 15 – Rentrée de touche**

La loi 15 s'applique tel quelle selon les Lois du Jeu.

Toutes les rentrées de touche doivent être lancées avec les deux (2) mains.

#### **6.16 Loi 16 – Coup de pied de but**

Pour les matchs de soccer à 5 et à 7, les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 6 mètres du ballon lors de l'exécution du coup de pied de but.

Pour les matchs de soccer à 9 et à 11, les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à **à l'extérieur de la surface de réparation** lors de l'exécution du coup de pied de but.

#### **6.17 Loi 17 – Corner (coup de pied de coin)**

Pour les matchs de soccer à 5 et à 7, les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 6 mètres du ballon lors de l'exécution du corner.

Pour les matchs de soccer à 9 et à 11, les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 9,15 mètres du ballon lors de l'exécution du corner.

## **7- Classement**

### **7.1 Points au classement**

Le classement se fera par l'addition des points :

- Match gagné                   trois (3) points
- Match nul                     un (1) point
- Match perdu                 zéro (0) point
- Forfait                        moins un (-1) point

Aucun classement et statistique ne sera publicisé sur PTS-LIGUE pour les catégories U07 à U13 de classe A.

### **7.2 Départage des équipes**

En cas d'égalité à la fin de la saison régulière, l'équipe suivante sera favorisée:

1. L'équipe ayant accumulé le plus de points dans les matchs entre les équipes (seulement en cas de double égalité);
2. L'équipe ayant le plus grand différentiel entre les buts marqués (pour) et les buts concédés; (contre) dans les matchs joués entre les équipes ex aequo (seulement en cas de double égalité);
3. L'équipe ayant le plus grand nombre de matchs gagnés dans la saison régulière;
4. L'équipe ayant obtenu le plus grand différentiel entre les buts marqués (pour) et les buts concédés (contre) au cours de la saison régulière;
5. L'équipe ayant le plus grand nombre de buts marqués (pour);
6. L'équipe ayant le moins grand nombre d'exclusions (cartons rouges);
7. L'équipe ayant le du moins grand nombre d'avertissements (cartons jaunes);
8. Tirage au sort.

## **8- Forfait et révision de feuille de match**

### **8.1 Sanction pour forfait**

- Première offense: Amende.
- Deuxième offense: Amende.
- Troisième offense: Amende et audition devant le Comité de discipline de la LSILLL.

## **8.2 Résultats d'un match perdu par forfait**

Un match perdu par forfait le sera par le compte de trois (3) à 0.

## **8.3 Points au classement**

Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait comme sanction à une irrégularité perdra les points du match auquel elle avait droit ainsi que ses buts marqués au cours du match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points de match et du plus grand nombre de buts entre trois (3) et ses buts marqués.

## **8.4 Forfait général**

Lorsqu'une équipe est exclue de la LSILLL ou déclarée forfait général en cours d'épreuve, les buts marqués et alloués ainsi que les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre l'équipe exclue seront annulés.

## **8.5 Forfait à répétition**

Une équipe ayant compilé trois (3) forfaits ou plus sera convoquée en Comité de discipline. Les sanctions maximales peuvent aller jusqu'à l'exclusion des séries ou l'exclusion de la LSILLL. Les frais de refonte du calendrier seront facturés au club fautif dans le cas d'une exclusion de la LSILLL.

## **8.6 Appel de forfait**

Toute décision de forfait peut être portée en appel au Comité de discipline de la LSILLL. L'appel doit se faire dans les sept (7) jours suivants la date de la décision et être accompagné du dépôt requis. L'appel pourra être déclaré invalide par le Comité de discipline pour tout manquement à cette procédure.

## **8.7 Révision de feuille de match**

Une équipe, par l'entremise de ses officiels d'équipe ou autre, dispose d'un délai de quarante-huit (48) heures suivant la confirmation des résultats du match par l'arbitre au PTS, pour demander une révision de feuille de match. La demande doit être envoyée par courriel à la LSILLL et inclure tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et correction si applicable. Passé ce délai, aucune révision ne sera acceptée.

# **9- Protêt**

## **9.1 Dépôt du protêt**

Un protêt doit être déposé par écrit auprès de la LSILLL, dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'incident.

Pour être pris en considération, un protêt doit ;

- être confirmé par écrit et accompagné d'un chèque de 75,00\$ émis à l'ordre de votre association régionale.
- Sous peine de déchéance, être envoyé par correspondance officielle à la LSILLL dans les 2 jours ouvrables suivants l'incident qui a donné naissance au protêt, et être accompagnée du montant prévu au tableau des frais. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.
- Une copie du protêt doit être envoyée par correspondance officielle par le club protestataire, dans les 2 jours ouvrables suivant l'incident, au club de soccer impliqué. Une copie de cette preuve d'envoi devra être déposée avec le protêt.
- Un protêt ne doit porter que sur une seule infraction. Chaque motif de protêt doit faire l'objet d'autant de protêts.

Pour toute infraction aux règles de dépôt, le protêt sera considéré comme étant irrecevable et le dépôt sera retourné après avoir déduit 20\$ pour les frais d'administration.

Les procédures du dépôt et les délais d'un protêt peuvent être modifiés par les responsables d'une compétition pour répondre à une situation urgente.

## **9.2 L'étude du protêt**

L'étude du protêt se fera par le Comité de discipline mandaté à cette fin selon les procédures établies aux règlements de la LSILLL.

En traitant de tout protêt, le Comité de discipline tiendra compte de toutes les informations en possession du club de soccer demandeur qui, si elles avaient été utilisées de façon normale, auraient pu prévenir le protêt.

## **9.3 Montant relié au protêt**

Lorsqu'un protêt est débouté, le montant déposé (75,00\$) est confisqué. Si le plaignant a raison, le montant déposé lui sera remis.

## 9.4 Appel du protêt

Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies aux règlements de la Fédération.

## 10- Coupe de fin de saison

### 10.1 Fonctionnement de la coupe de fin de saison

Toutes les équipes des catégories U14 à Senior de classe A et U15 à Senior de classe AA participeront à la coupe de fin de saison. Les règlements de compétition de la saison régulière s'appliquent.

### 10.2 Utilisation des joueurs

Pour participer à la coupe de fin de saison, un joueur réserve ou assigné à l'équipe doit avoir joué au minimum deux (2) matchs de saison régulière avec l'équipe avant le 1<sup>er</sup> match de coupe/séries.

Toutes les autres règles d'utilisation des joueurs demeurent les mêmes.

### 10.2 Égalité à la fin du match

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, une séance de tirs au but aura lieu conformément aux Lois du Jeu (cinq (5) tirs par équipe).

### 10.3 Cumul des sanctions

Le cumul des sanctions individuelles (avertissements/cartons jaunes et exclusions/cartons rouges) de la saison régulière se poursuit lors des séries de fin de saison.

## 11- Promotion et relégation des équipes senior

### 11.1 Promotion et relégation automatiques

Les équipes de catégories seniors (excluant l'O-35) qui finissent aux deux (2) derniers rangs d'une division sont automatiquement reléguées à la division inférieure. Les 2 équipes qui finissent aux deux (2) premiers rangs d'une division sont automatiquement promues à la division supérieure.

Les équipes de catégories O-35 qui finissent au dernier rang d'une division sont automatiquement reléguées à la division inférieure. Les équipes qui finissent au premier rang d'une division sont automatiquement promues à la division supérieure.

La ligue en consultation avec les clubs (ou représentants des équipes désirent jouer dans la ligue senior), peut adapter ces règles afin d'assurer un équilibre entre les divisions de compétition. Ces adaptations seront faites, si nécessaire, lors d'une réunion obligatoire avant le début de chaque saison d'hiver. Une absence à cette réunion enlève le droit de cette équipe de contester toutes décisions prises durant cette réunion.

## 12- Discipline

### 12.1 Conduite dans les vestiaires

Aucun joueur ou officiel d'équipe ne peut entrer dans le vestiaire d'une équipe adverse. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires au besoin.

Aucune personne autre qu'un représentant de la LSILLL, un délégué ou un responsable des arbitres ne peut entrer dans le vestiaire des arbitres. Aucun joueur ou officiel d'équipe ne peut entrer dans le vestiaire des arbitres sans l'accord préalable des arbitres. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires au besoin.

#### 12.1.2 Obligation des responsables dans les vestiaires

Un membre du personnel de chacune des équipes doit demeurer en tout temps près du vestiaire de son équipe jusqu'à ce que celui-ci soit libéré complètement. Le personnel de l'équipe a la responsabilité de superviser ses joueurs. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires au besoin.

### **12.2 Conduite des joueurs et des officiels d'équipe**

En tout temps, avant, pendant et après un match les joueurs et les officiels d'équipe doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires au besoin.

Les joueurs et les officiels d'équipe ont la responsabilité d'assurer la protection des arbitres présents à un match. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires au besoin.

### **12.3 Conduite des spectateurs**

Les spectateurs doivent se tenir à plus de cinq (5) mètres du banc des joueurs ou tout autre endroit désigné par les clubs.

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des spectateurs fautifs ou jusqu'à une intervention policière.

La LSILLL peut, en outre, imposer une sanction contre un club jugé fautif.

### **12.4 Exclusion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe**

Tout joueur ou officiel d'équipe exclu lors d'un match ne peut, durant le déroulement du match, communiquer par quelque moyen que ce soit avec ses joueurs. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires au besoin.

### **12.5 Joueur et officiel d'équipe non inscrit**

Le forfait sera appliqué à l'équipe qui utilise un joueur ou un officiel d'équipe dont le nom ne figure pas sur la feuille de match.

### **12.6 Joueur et officiel d'équipe inéligible**

Le forfait sera appliqué à l'équipe qui utilise un joueur ou un officiel d'équipe inéligible.

### **12.7 Responsabilité des officiels d'équipe**

Les officiels d'équipe sont responsables de vérifier le cumul des sanctions et les sanctions automatiques en découlant.

### **12.8 Avertissement (carton jaune)**

Quiconque reçoit un seul avertissement (carton jaune) au cours d'un match peut poursuivre le match.

L'avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul des sanctions comme un avertissement (carton jaune).

Quiconque reçoit un 3<sup>e</sup> avertissement (carton jaune) durant une même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.

Quiconque reçoit un 5<sup>e</sup> avertissement (carton jaune) durant la même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.

Quiconque reçoit au cours d'une même compétition plus de cinq (5) avertissements (cartons jaunes), est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition et pour chaque avertissement (carton jaune) supplémentaire.

Toutes les sanctions reçues durant les matchs hors compétition (HC) font parties intégrales du cumul des avertissements et expulsions pour la saison d'hiver en cours. Toutes les amendes associées à ces sanctions s'appliquent également.

### **12.9 Double avertissement (deux (2) cartons jaunes)**

Quiconque reçoit au cours d'un même match un double avertissement (deux (2) cartons jaunes) est automatiquement exclu du match en cours et suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. Le premier avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul des sanctions comme un avertissement (carton jaune), et le second avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul comme un double avertissement (deux (2) cartons jaunes).

Quiconque reçoit un 2<sup>e</sup> double avertissement (deux (2) cartons jaunes) durant une même compétition est automatiquement suspendu pour les 2 matchs suivants de son équipe dans cette compétition.

Quiconque reçoit un 3<sup>e</sup> double avertissement (deux (2) cartons jaunes) durant une même compétition est automatiquement suspendu de toute activité de soccer dans la LSILLL jusqu'à la fin de la saison.

Tous les cas particuliers seront analysés par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires au besoin.

Toutes les sanctions reçues durant les matchs hors compétition (HC) font parties intégrales du cumul des avertissements et expulsions pour la saison d'hiver en cours. Toutes les amendes associées à ces sanctions s'appliquent également.

#### **12.10 Exclusion (carton rouge)**

Quiconque est exclu (carton rouge) au cours d'une compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. Des suspensions additionnelles pourraient être décernées par la LSILLL en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre. Si un joueur est exclu (carton rouge) directement après avoir reçu auparavant un avertissement (carton jaune), l'avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul des sanctions comme un avertissement (carton jaune) et l'exclusion (carton rouge) est enregistré au cumul des sanctions comme une exclusion (carton rouge).

Quiconque est exclu (carton rouge) une 2<sup>e</sup> fois au cours d'une même compétition est automatiquement suspendu pour les 3 matchs suivants de son équipe dans cette compétition.

Quiconque est exclu (carton rouge) une 3<sup>e</sup> fois au cours d'une même compétition est automatiquement suspendu de toute activité de soccer dans la LSILLL jusqu'à la fin de la saison.

Toutes les sanctions reçues durant les matchs hors compétition (HC) font parties intégrales du cumul des avertissements et expulsions pour la saison d'hiver en cours. Toutes les amendes associées à ces sanctions s'appliquent également.

#### **12.11 Membre suspendu**

La suspension peut être plus longue selon les décisions prises par le Comité de discipline de la LSILLL. Les matchs de suspension supplémentaires doivent être purgés avec l'équipe avec laquelle le joueur ou l'officiel d'équipe a commis l'infraction.

#### **12.12 Suspension joueur réserve**

Un joueur réserve qui a été exclu (carton rouge) ou qui est sous le coup d'une suspension automatique, devra purger la suspension prévue avec l'équipe avec laquelle il a été exclu et ne pourra pas jouer pour quelque équipe que ce soit tant que la suspension ne sera pas terminée.

#### **12.13 Interdit aux abords du terrain**

Tout joueur ou officiel d'équipe qui est sous le coup d'une suspension ne peut se trouver aux abords de la surface de jeu. Il peut assister au match, mais doit se trouver dans la section réservée aux spectateurs.

#### **12.14 Amende suite aux sanctions**

Pour les équipes juvéniles, les amendes suite aux sanctions seront imposées aux clubs.

Pour les équipes seniors, les amendes suite aux sanctions seront imposées directement aux équipes. Les amendes doivent être payées à la case postale de la Ligue au plus tard le vendredi précédant le retour au jeu du joueur, de l'officiel d'équipe ou de l'équipe fautive. Le joueur, l'officiel d'équipe ou l'équipe ne pourra réintégrer la LSILLL tant et aussi longtemps que son amende n'aura pas été payée.

Toutes les amendes seront affichées sur PTS Ligue (sous l'onglet «amendes»). Il est la responsabilité des équipes ou des clubs de payer les amendes avant que le joueur, l'officiel d'équipe ou l'équipe ne retourne au jeu. Aucun avis ne sera envoyé par la LSILLL.

Si une équipe senior joue un match sans avoir acquitté une amende liée à son équipe (joueur, officiel d'équipe ou équipe) ou qu'elle utilise un joueur ou un officiel d'équipe n'ayant pas acquitté une amende, une amende sera imposée et le forfait sera appliqué.

#### **12.15 Purgation d'une suspension**

Toute suspension décernée par la LSILLL doit être purgée dans la LSILLL.



Toute suspension encourue en cours de saison hivernale doit être purgée en saison hivernale, même si cette suspension devait se prolonger dans l'année qui suit l'année de l'infraction.

Les sanctions ou suspensions reçues aux derniers matchs de la saison d'hiver doivent être purgées aux premiers matchs des séries (joueurs et entraîneurs) ou dans les premiers matchs de la prochaine saison d'hiver.

Les matchs de suspension doivent être purgés à **un match joué** avant de pouvoir jouer à nouveau. Un match perdu par forfait (exemple : match non joué à cause d'un nombre insuffisant de joueurs, peu importe l'équipe fautive ne peut servir comme match purgé. La suspension doit être appliquée lors d'un match officiel qui a été joué.

Un joueur pris en défaut de participer à un match alors qu'il devait être suspendu lors de ce match, devra reprendre cette suspension à partir du prochain match de son équipe.

Il est la responsabilité des entraîneurs ou gérants des équipes de bien suivre l'évolution des cartons, suspensions et amendes de son équipe. La LSILLL n'accepte aucune responsabilité pour la comptabilisation des suspensions ou amendes. Le système informatique (PTS Ligue / Reg) utilisé par la Ligue n'a que valeur de support.

### 12.16 Comité de discipline

Le Comité de discipline de la LSILLL entendra tous les cas de discipline de ses membres et des personnes sous sa juridiction à l'exception des cas spécifiquement mentionnés dans les règlements de discipline de la FSQ.

Les convocations se feront conformément aux procédures établies dans les règlements de discipline de la LSILLL.

Si la personne convoquée ne se présente pas à l'audition, le Comité de discipline étudiera tout de même le cas.

### 12.17 Suspensions additionnelles

Sous réserve de l'application des règlements de la Fédération, suite à **une exclusion (carton rouge)**, toute personne à qui sera reprochée d'avoir commis une ou plusieurs des infractions décrites ci-dessous se verra imposer automatiquement, **en plus du match de suspension automatique pour l'exclusion (carton rouge)**, les suspensions additionnelles suivantes:

- a) Cracher sur arbitre ou commettre un acte de brutalité envers un arbitre : 5 matchs de suspension
- b) Cracher sur toute personne autre qu'un arbitre : 3 matchs de suspension
- c) Commettre un acte de brutalité envers toute personne autre qu'un arbitre: 1 à 4 matchs de suspension
- d) Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers toute personne : 1 à 4 matchs de suspension
- e) Commettre une faute grossière. : 1 match de suspension

### 12.18 Sursis provisoire

En cas d'erreur flagrante dans le processus d'attribution d'une sanction automatique, il est possible d'obtenir **un sursis provisoire sur simple communication** avec la LSILLL qui doit référer le cas immédiatement au directeur de discipline ou toute personne désignée par lui. La décision est alors prise en temps utile pour permettre au joueur d'être autorisé à jouer, le cas échéant. Le sursis provisoire est valide jusqu'au prononcé du sursis d'exécution ou de l'annulation de la sanction automatique.

### 12.19

### Récidive

En cas de **récidive** de la part d'un joueur ou d'un officiel d'équipe, le Comité de discipline est automatiquement saisi de l'incident afin de déterminer la sanction appropriée qui s'imposera en sus de celle qui s'applique automatiquement et additionnellement.

### 12.20 Sursis d'exécution

Dans le cas d'une suspension additionnelle de 3 matchs et plus, **une demande de sursis d'exécution** peut être déposée par toute personne qui désire contester la décision de l'arbitre dans les 2 jours de la prise de connaissance de la sanction automatique imposée en sus du match de suspension automatique pour l'exclusion (carton rouge), SELON LA PROCÉDURE PRÉVUE POUR LE DÉPÔT D'UN PROTÊT.

### 12.21 Ordonnance de sursis

Le Comité de discipline ou toute personne désignée par lui peut, le cas échéant, émettre l'**ordonnance de sursis** en attendant l'audition du protêt. Le seul critère justifiant cette décision sera le sérieux des motifs de contestation.

### 12.22 Sanctions au classement

Toute équipe qui accumulera durant la saison trois (3) exclusions (cartons rouges) ou dix (10) avertissements (cartons jaunes) ou trois (3) doubles avertissements (deux (2) cartons jaunes) dans un même match **se verra retirer un (1) point au classement**, en sus de toute autre sanction. Un point supplémentaire sera aussi retiré pour chaque nouvelle exclusion (carton rouge) et cinq (5) avertissements (cartons jaunes) dans un même match ainsi que dix (10) autres avertissements (cartons jaunes) accumulés durant la même saison.

### 12.23 Sanction du Comité de discipline

Les suspensions infligées par le Comité de discipline ne peuvent se confondre avec celles prévues comme automatiques et/ou additionnelles. Les suspensions sont effectives dès que la LSILLL communique avec les parties impliquées. Elles sont aussi confirmées par écrit dans les dix (10) jours suivant l'audition par un courrier postal.

Toute suspension devra être purgée dans la saison ou elle est appliquée. Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre de la saison en cours de la ligue, la suspension sera purgée au début de la saison correspondante suivante.

Un membre visé par le paragraphe précédent qui serait sous le coup d'une telle suspension reportée au moment où il n'est plus membre d'un club appartenant à la Ligue verra son dossier disciplinaire référé, à la fin de la saison, au club dont il relève le cas échéant.

## 13- Cas non prévus

Les cas non prévus dans les règlements sont tranchés par la LSILLL.

## Annexe 1 - Tableau des frais

Voir formulaire d'adhésion de la LSILLL.

### Annexe 2.1 - Tableau des amendes juvéniles

Absence de la liste de joueurs sur PTS	20\$
Joueurs non assignés à une équipe ou liste de joueur qui ne respecte pas le nombre minimum / maximum	1 <sup>er</sup> match : 10\$ 2 <sup>e</sup> match et + : 20\$
Forfait 1 <sup>ère</sup> offense	25\$
Forfait 2 <sup>e</sup> offense	25\$
Forfait 3 <sup>e</sup> offense	50\$
Retrait d'une équipe après la date limite d'inscription	75% du coût d'inscription
Retrait d'une équipe après publication des horaires	100% du coût d'inscription
Avis de forfait ne respectant pas les délais prescrits	100\$
<b>Avertissement (carton jaune)</b>	
Accumulation par équipe de dix (10) avertissements	50\$
Accumulation additionnelle par tranche de cinq (5) avertissements	25\$
<b>Exclusion (carton rouge)</b>	
Accumulation par équipe de trois (3) exclusions	50\$
Accumulation additionnelle par tranche d'une (1) exclusion	10\$
<b>Double avertissement (deux (2) cartons jaunes)</b>	
Accumulation par équipe de trois (3) doubles avertissements	40\$
Accumulation additionnelle par tranche de dix (10) doubles avertissements	10\$

## Annexe 2.2 - Tableau des amendes seniors

Infraction	Suspension	Amende
12.9 3 avertissements (cartons jaunes)	1 match	*
12.9 5 avertissements (cartons jaunes)	1 match	*
12.9 6 avertissements et plus (cartons jaunes)	1 match	*
12.10 Double avertissement (2 cartons jaunes, 1 <sup>ère</sup> offense)	1 match	25,00 \$
12.10 Double avertissement (2 <sup>e</sup> offense)	2 matchs	50,00 \$
12.10 Double avertissement (3 <sup>e</sup> offense)	Suspendu	75,00 \$
12.11 1 <sup>ère</sup> exclusion	1 match	40,00 \$
12.12 2 <sup>e</sup> exclusion	3 matchs	80,00 \$
12.11 3 <sup>e</sup> exclusion	Suspendu	100,00 \$
Infraction	Forfait	Amende
3.3 Équipe qui ne respecte pas le minimum-maximum de nombre de joueurs ou officiels d'équipe assignés à une équipe (1 <sup>er</sup> match et 2 <sup>e</sup> match)	*	10,00/20,00 Mat 1 / Mat 2
4.5 Équipe qui ne se présente pas ou n'ayant pas le nombre de joueurs pour jouer	1 match	100,00 \$
4.5 Équipe qui ne peut pas se présenter pour un match, mais avise la Ligue	1 match	*
5.1 Équipe qui ne peut pas présenter les cartes d'affiliations avant le match	1 match	*
5.1 Équipe qui utilise un joueur/entraîneur sans carte d'affiliation valide ou non conforme	1 match	100,00 \$
5.5 Équipe non accompagnée par un entraîneur muni d'une carte d'affiliation	1 match	*
6.3 Équipe qui ne peut pas maintenir le nombre minimum de joueurs aptes à jouer durant le match	1 match	*
6.10 Équipe qui se retire avant la fin du match ou qui refuse de jouer	1 match	50,00 \$
6.10 Joueur ou entraîneur qui refuse de quitter après avoir été expulsé du match	1 match	100,00 \$
8.5 Équipe ayant compilé 3 forfaits	Comité de Discipline	*
12.5 Équipe qui utilise un membre dont le nom ne figure pas sur la feuille de match	1 match	*
12.6 Équipe qui joue un match sans avoir payé une amende ou qui utilise un tel joueur	1 match	50,00 \$
12.6 Équipe qui utilise un membre (joueur ou entraîneur) inéligible	1 match	100,00 \$

## Annexe 3- Formulaire d'adhésion (pour les clubs seulement)

Les formulaires sont disponibles sur les sites web :

[www.soccerlaurentides.ca](http://www.soccerlaurentides.ca) et [www.soccer-lanaudiere.qc.ca/](http://www.soccer-lanaudiere.qc.ca/) et [www.soccer-laval.qc.ca/](http://www.soccer-laval.qc.ca/)