



# RÈGLES D'OPÉRATION LIGUE LAVAL

DIVISION I & II



# Règlements 2017

## Ligue Laval - Division I & II

### **Partie 1 - Règlement administratif**

#### **1. Préambule**

La direction de la *Ligue Laval* est responsable de l'interprétation des présents règlements ou de l'application de règlements nécessaires et non spécifiés dans les présents règlements. Aux fins d'interprétation du présent règlement, l'emploi du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit absolument pas une attitude discriminatoire à l'égard de l'un ou l'autre genre. Dans ce document le terme désignant Membre affilié signifie toute personne affiliée pour la saison en cour et peut aussi bien être joueur, entraîneur ou autre personne.

#### **2. Communication**

Toute demande d'interprétation ou de renseignement relatif aux présents règlements cités dans ce document doivent être soumise par écrit aux responsables de compétition du *club ou au coordonnateur de la ligue* mandatée par les associations régionales ou au coordonnateur de la ligue. Seules les demandes écrites seront traitées et validées

#### **3. Enregistrement des équipes, cotisation et cautionnement**

- 3.1. Pour inscrire ses équipes, un Club doit être membre en règle selon les règlements de la Fédération de Soccer du Québec. Le club enregistre ses équipes à la date déterminée par la ligue et inscrite au cahier d'inscription de la saison d'été.
- 3.2. Toute inscription doit être accompagnée des frais d'inscription sinon l'inscription ne sera pas considérée complète.
- 3.3. Tout club qui n'a pas remis son cahier d'inscription dans les délais requis pourra être refusé.
- 3.4. Les âges reconnus pour la saison en cours sont ceux définis dans le cahier d'inscription.
- 3.5. Une équipe qui se retire de la Ligue après son inscription sera pénalisée selon le tableau des frais. Aucun remboursement des frais d'inscriptions ne sera considéré dès le début de la confection des calendriers. La date de celle-ci est déterminée dans le cahier d'inscriptions.
- 3.6. Un club ne pourra inscrire d'équipe s'il a des sommes à payer à la ligue de la saison précédente.
- 3.7. Toute équipe provenant de l'extérieur des régions Laval devra posséder un permis de voyage et une autorisation de leur zone de compétition.
- 3.8. Les équipes inscrites doivent être enregistrées dans PTS-REG au moment du dépôt du cahier d'inscription.
- 3.9. Les joueurs et entraîneurs réguliers devront être assignés à leur équipe, via PTS-REG, le dernier vendredi avant le début de la saison. Sinon l'équipe sera considérée comme non conforme et sera sanctionné selon le tableau des frais.
- 3.10. Pour l'année 2017, les catégories U8 à U10 joueront en soccer à 7, les catégories U11 et U12 joueront en soccer à 9 et les catégories U13 et + joueront en soccer à 11.
- 3.11. Tout joueur doit être dûment affilié selon les normes fixées par la Fédération de soccer du Québec pour prendre part aux activités de soccer régies par la Ligue.  
Voici le tableau du nombre de joueurs inscrits sur la liste officielle de l'équipe et le nombre de joueurs habillés pour un match selon le format de compétition.

CATÉGORIE	S7	S9	S11
<b>Enregistrement minimum</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>14</b>
<b>Enregistrement maximum</b>	<b>16</b>	<b>25</b>	<b>25</b>
<b>Maximum de joueurs habillés</b>	<b>16</b>	<b>18</b>	<b>25</b>

- 3.12. L'inscription de l'équipe dans PTS-REG devra respecter les règles suivantes
- Nom du club
  - Nom de l'équipe
  - Suivi de la catégorie
  - Pour se terminer par le sexe
- 3.13. Un club qui enregistre plus d'une équipe dans la même catégorie doit identifier clairement à quelle équipe appartient chacun des joueurs.
- 3.14. Lorsqu'un club enregistre plus d'une équipe dans la même catégorie, chaque équipe devra porter un nom différent.

#### **4. Structure de la ligue**

- 4.1. Pour les catégories U-08, U-09 et U-10, les clubs devront inscrire le nombre minimum d'équipes selon les affiliations de l'année précédentes tel que stipulé dans les règlements généraux de l'ARSL à l'article #7.7.
- 4.2. Dans les catégories U8, U9 & U10, la ligue se veut une ligue de développement. Aucune équipe ne pourra être surclassée dans une catégorie supérieure. Le calendrier sera fixe et débutera à la mi-mai pour se terminer lors des finales régionales. Aucun classement ni résultats ne seront affichés sur le site PTS-Ligue. Une liste fixe de joueurs devra être présentée avant le 15 juillet. (RG ARSL #7.7.2 & #7.7.3)
- 4.2 Dans les catégories U-08, U-09 et U-10 masculin, les équipes seront réparties en division I et II.
- DIVISION I :
- Tous les clubs sont obligés d'inscrire une équipe dans cette division. Si un club désire rajouter une équipe, il pourra le faire en autant qu'il a une équipe en DIVISION II.
- DIVISION II :
- Tous les clubs sont obligés d'inscrire une équipe dans cette division, sauf si le minimum d'équipe à inscrire pour la catégorie est d'une équipe.

#### **5. Changement au calendrier original**

- 5.1. Les équipes se conforment au calendrier officiel publié chaque année par la Ligue.
- 5.2. Seule la Ligue détient le pouvoir de remettre un match ou de faire un changement à la version définitive du calendrier.
- 5.3. Une équipe ne peut pas refuser de jouer un match prévu au calendrier sous peine de forfait.
- 5.4. Aucune date d'absence (black-out) ne sera accordée.
- 5.5. Aucune demande de changement de match ne sera acceptée.
- 5.6. Seul le coordonnateur de la ligue peut remettre un match
- En aucun cas le match ne pourra être remis par une entente entre les entraîneurs, ni remis directement par ces derniers. Dans cette éventualité, le match ne sera pas considéré valide.
- 5.7. Le BML (Bureau Municipal des Loisirs) peut annuler la présentation d'un match. Ceci peut-être fait quatre (4) heures avant la partie si le terrain est jugé impraticable. Le BML devra immédiatement en informer le coordonnateur de la ligue.
- 5.8. En cas d'absence de l'arbitre, si le match doit être repris, il le sera dans le district de l'équipe visiteuse.
- 5.9. Les reprises de matchs auront lieu en priorité le vendredi de la semaine suivante.

## **Partie 2 - Règlements de jeu de la Ligue**

### **6. Généralités**

- 6.1. Pour les matchs de catégorie U11 à Senior, les règles du jeu édictées dans les Lois du Jeu, publiées par la FIFA dans le Guide Universel à l'usage des arbitres dans son édition la plus récente, sauf les spécifications contraires prévues au présent règlement et/ou aux règlements de la Fédération.
- 6.2. Pour les matchs de catégorie U8 et U10, les spécifications suivantes s'appliquent :
  - a) Coup franc : tous les coups francs sont directs et lors de leur exécution, la distance de 6 mètres devra être respecté par l'équipe adverse.
  - b) Coup de pied de réparation (penalty) : Identique à la Loi XIV sur le coup de pied de réparation des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé à sept (7) mètres de la ligne de but et que tous les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon.
  - c) Hors-jeu : La loi XI sur le hors-jeu ne s'applique pas.

### **7. Équipement**

- 7.1. Les équipes devront faire connaître à la Ligue, avant le début de la saison, la couleur de leur équipement pour les matchs disputés à domicile. Les équipes devront respecter leur couleur lorsqu'ils joueront à domicile.
- 7.2. En cas de conflit de couleur :
  - Si l'équipe receveur porte les couleurs établies dans son cahier de charge, l'équipe visiteur doit changer de couleur.
  - Si l'équipe receveur ne porte pas les couleurs établies dans son cahier de charge, l'équipe receveur devra changer de couleur de chandail.
- 7.3. Le gardien de but doit porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.
- 7.4. *Le ballon sera sphérique ; l'enveloppe extérieure sera en cuir ou en une autre matière adéquate. Aucune matière susceptible de constituer un danger pour les joueurs ne pourra être utilisée dans sa confection. U8 à U13 : ballon no. 4 ET U14 à senior : ballon no. 5.*
- 7.5. Dans l'éventualité de matchs croisés entre des équipes U13 et U14, un ballon no. 5 doit être utilisé.

Sanction : Tout joueur enfreignant cette loi, sera exclu du terrain pour mettre son équipement en ordre et il ne lui sera pas permis d'y revenir avant de s'être présenté à l'arbitre (ou arbitre assistant) qui devra s'assurer lui-même que l'équipement du joueur est en ordre. Le joueur ne pourra pénétrer sur le terrain que lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu et qu'il aura obtenu l'autorisation de l'arbitre.

### **8. Les feuilles de match**

- 8.1. L'entraîneur de chaque équipe a l'obligation avant de se présenter à son match, d'imprimer, à partir de PTS-Ligue, la feuille de match correspondant au match joué. Elles doivent être dûment remplies avant chaque rencontre.
- 8.2. Les cartes d'affiliation de l'équipe doivent être remise à l'arbitre ou au délégué au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.
- 8.3. Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. C'est la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur qui ne se présente pas au match.
- 8.4. Si un numéro **d'affiliation** n'est pas inscrit sur une feuille de match, une amende sera infligée selon le montant fixé au tableau des frais. Le forfait sera appliqué s'il est démontré que le nom du joueur ou membre du personnel d'équipe n'apparaît pas sur la feuille de match ou que la carte d'affiliation n'est pas valide pour l'année en cours ou encore s'il est sous le coup d'une suspension.

- 8.5. Un joueur qui arrive après le début du match est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et que ce dernier soit en mesure de présenter sa carte d'affiliation valide. Le joueur doit se prêter à la vérification des documents et de son équipement avant le coup d'envoi de la deuxième demie.
- 8.6. Si une équipe désire formuler des observations ou faire une plainte ils devront le faire sur le formulaire prescrit par la ligue ou sur PTS-Ligues.
- 8.7. Aucun joueur, entraîneur ou dirigeant ne peut participer à un match, si celui-ci n'est pas en mesure de présenter sa carte d'affiliation valide à l'arbitre. L'arbitre doit garder en sa possession les cartes d'affiliation des deux équipes pendant toute la durée du match.

## **9. Conservation des feuilles de match**

Les feuilles de match sont conservées par l'entraîneur et par l'arbitre ou le club pour toute la saison en cours. L'entraîneur et/ou l'arbitre devra les faire parvenir au coordonnateur de la Ligue lorsque celui-ci en fait la demande.

## **10. Confirmation de résultat après le match**

- 10.1 Chaque équipe est responsable de la transmission des résultats.
- 10.2 La transmission des résultats devra être faite par l'entremise du PTS-ligue. Le site internet est [www.tsisports.ca/sc/soccer/ligue/](http://www.tsisports.ca/sc/soccer/ligue/). Ceci devra être fait dans les 48 heures suivant l'heure prévue de la partie.
- 10.3 L'équipe devra indiquer le résultat du match ainsi que cocher chacun des joueurs ayant participé au match et les joueurs qui ont marqué des buts ou reçu des cartons.
- 10.4 Si l'équipe n'entre pas sa feuille de match dans les 48 heures suivant son match, elle recevra une amende de 20\$ qui sera facturée au club fautif. Les matchs seront par la suite homologués par le coordonnateur de Ligue.
- 10.5 Dans les 48 heures suivant la confirmation des résultats du match par la ligue au PTS, l'entraîneur pourra par le biais d'un courriel adressé à [liguelaval@soccer-laval.qc.ca](mailto:liguelaval@soccer-laval.qc.ca), demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et correction applicable. Dès ce délai expiré, aucune révision ne sera acceptée.

## **11. Les matchs**

11.1 Si une équipe ne se présente pas, ne présente pas ses cartes d'affiliation, ne présente pas sa feuille de match ou n'a pas le nombre de joueurs requis pour commencer un match, le forfait est automatique. Cette règle s'applique quinze (15) minutes après l'heure fixée pour le début du match. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux 2 équipes. Les cas de force majeurs seront étudiés par le commissaire de la Ligue qui rendra une décision finale, dans les 5 jours ouvrables.

11.2 Pendant un match, les entraîneurs et responsables d'équipe sont limités à un maximum de 3 personnes identifiées sur la feuille de match et au banc.

11.3 Un entraîneur ou un responsable d'équipe doit être présent au banc à chaque match et pour toute la durée du match. Le nom de celui-ci doit apparaître sur la feuille de match et être en mesure de présenter sa carte d'affiliation pour la saison courante.

11.4 Seuls les physiothérapeutes détenant une carte professionnelle ou une carte d'étudiant en physiothérapie seront autorisés par l'arbitre à prendre place sur le banc. Le physiothérapeute devra présenter sa carte professionnelle si l'arbitre l'exige.

11.5 Toute personne présente au banc des joueurs, autres que celles prévues aux règlements, seront exclues par l'arbitre. L'entraîneur a la responsabilité de s'assurer du respect de cette règle.

11.6 Un match est considéré comme joué si l'arbitre arrête le match lorsqu'une équipe n'a plus le nombre minimum de joueurs requis par le règlement de la Ligue. Cette équipe perdra par forfait.

11.7 Une équipe ne peut pas quitter le terrain avant la fin d'un match sous peine de forfait.

11.8 Le nombre maximum de joueurs inscrits sur la feuille de match est de :

<b>Soccer à 7</b>	<b>Soccer à 9</b>	<b>Soccer à 11</b>
Sur le terrain : - 7 joueurs dont le gardien de but Le minimum sur le terrain : - 5 joueurs habillés et aptes à jouer Le maximum inscrit sur la feuille de match est de 16 joueurs.	Sur le terrain : - 9 joueurs dont le gardien de but Le minimum sur le terrain : <b>- 6 joueurs habillés et aptes à jouer</b> Le maximum inscrit sur la feuille de match est de 18 joueurs.	Sur le terrain : - 11 joueurs dont le gardien de but Le minimum sur le terrain : <b>- 7 joueurs habillés et aptes à jouer</b> Le maximum inscrit sur la feuille de match est de 25 joueurs
Le dépassement de l'utilisation maximum de joueurs habillés permis entrainera un forfait automatique pour l'équipe fautive.		

11.9 L'équipe receveuse doit fournir 2 ballons.

11.10 En cas d'absence de l'arbitre, si le match doit être repris, il le sera dans le district de l'équipe visiteuse.

11.11 Tonnerre et éclairs : en cas de fort orage, tonnerre ou éclairs, l'arbitre doit interrompre momentanément ou définitivement le match. Il doit attendre un maximum de 15 minutes après l'interruption du match afin de rendre une décision.

11.12 En cas d'absence de l'arbitre désigné, l'assistant arbitre senior ayant le plus d'expérience prendra la responsabilité du match. En cas d'absence des deux (2) précités, l'arbitre assistant junior officiera.

11.13 Un match ne peut être ni annulé, ni remis faute d'assistant arbitre. Tout match annulé par l'arbitre en chef devra faire l'objet d'un rapport écrit justifiant sa décision au coordonnateur de Ligue dans les 48 heures suivant le match.

11.14 Sauf dans le cas où le BML (Bureau municipal des loisirs) de l'équipe receveuse aurait au préalable interdit l'utilisation d'un terrain, c'est la responsabilité de l'arbitre de déterminer si un terrain est en état satisfaisant pour jouer. Dans la négative, le match est remis et l'arbitre en informe les personnes responsables.

11.15 Aucun joueur, entraîneur ou dirigeant ne peut participer à un match, si celui-ci n'est pas en mesure de présenter sa carte d'affiliation à l'arbitre. L'arbitre doit garder en sa possession les cartes d'affiliation pendant toute la durée du match

11.16 Durée du match : le match comportera deux périodes égales de :

<b>Soccer à 7</b>	<b>Soccer à 9</b>	<b>Soccer à 11</b>
U08 à U10 : 2 X 25 minutes	U11 : 2 X 25 minutes U12 : 2 X 30 minutes	U13 et U14 2 X 35 minutes U15 et U16 2 X 40 minutes U17 et U18 2 X 45 minutes Senior 2 X 45 minutes

11.17 En cas de match arrêté pour cause de force majeure, avant la fin du temps réglementaire, pour que la Ligue considère le match valide, il faudra que soixante-quinze (75%) pour cent du temps réglementaire du match se soit écoulé. En cas de match arrêté pour toute autre raison, la Ligue décidera de la validité du match.

11.18 La surface technique s'étend, sur les côtés, à 1 mètre de part et d'autre des places assises, vers l'avant, jusqu'à 1 m de la ligne de touche.

11.19 Les substitutions sont illimitées et auront lieu lors des situations suivantes :  
L'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre

- après un but
- lors d'un coup de pied de but
- lors d'une rentrée de touche offensive (l'autre équipe peut également changer des joueurs après que l'équipe offensive ait demandé le changement)
- mi-temps
- lorsqu'un joueur est blessé. Si l'un des entraîneurs est appelé sur le terrain, le joueur blessé devra obligatoirement quitter le jeu, à l'exception du gardien de but.

## **12. Le championnat**

12.1. Le classement se fera par l'addition des points :

Match gagné = 3 points

Match nul = 1 point

Match perdu = 0 point

Match forfait = -1 point

12.2. Un match perdu par forfait le sera par le compte de 3 à 0.

12.3. Une équipe qui se voit pénalisée de forfait de match comme sanction à une irrégularité perdra les points de match auxquels elle avait droit ainsi que les buts marqués par elle au cours du match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points de match et du plus grand nombre de buts entre les 3 buts automatiques et les buts qu'elle a marqués.

## **13. Bris d'égalité**

13.1. Dans le cas d'une égalité entre deux ou plusieurs équipes, le classement est déterminé comme suit :

- Le nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes (seulement en cas de double égalité) ;
- La différence entre les buts marqués et les buts concédés dans les matchs entre les équipes (seulement en cas de double égalité) ;
- Le plus grand nombre de matchs gagnés dans la saison régulière ;
- La différence entre le total des buts marqués et le total des buts concédés au cours de la saison régulière;
- En tenant compte du plus grand nombre de buts marqués ;
- En tenant compte du plus petit nombre de buts concédés ;
- En tenant compte du nombre de cartons. L'équipe gagnante sera celle ayant le moins cumulé de points de cartons. Le compte des points de cartons se fera comme suit :
  - Un carton jaune = 1 point      Un carton rouge = 2 points
- En procédant à des tirs de barrage entre les équipes ex æquo selon les règlements de la FIFA.

13.1.1. Une fois les statistiques finales publiées, et les séries débutées, il sera impossible de contester les statistiques.

13.1.2. Si une équipe se retire pendant la saison régulière, tous les matchs joués contre elle ne comptent plus pour le classement final. Cette équipe est marquée d'un « X » dans les statistiques du classement final.

## **14. Les Joueurs**

### Règles d'utilisation des joueurs

Pour les équipes juvéniles des catégories U6, U7 et U8, la Fédération n'autorise seulement que la classe de compétition locale. Aucune équipe n'est autorisée à participer à une compétition de catégorie supérieure de niveau A et aucun joueur n'est autorisé à participer à une compétition de

classe A, sauf dans les cas de tournois. Toute infraction pourra entraîner une suspension de l'équipe et/ou joueurs. La Fédération traitera les demandes de dérogations.

Sujets	Descriptions et exemples
<b>Affiliation</b>	Un joueur affilié à la Ligue ne peut l'être que pour une seule équipe à la fois.
<b>Classe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Classe L (Ligue Laval Division III)</li> <li>▪ Classe «A» (Ligue Laval Division I &amp; II)</li> <li>▪ Classe «AA» (Ligue Laval – Laurentides – Lanaudière)</li> <li>▪ Classe «AAA» (LSEQ)</li> </ul>
<b>Joueurs Réserves</b>	<p>Un joueur du même club qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de classe de catégorie 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.</p> <p>Note :</p> <p style="text-align: center;">➤ <b><u>Exception : Les joueurs évoluant en classe locale sénior (Division 3) ne peuvent être utilisés comme réservistes en Division 1 de la classe A.</u></b></p>
<b>Utilisation des joueurs réserves</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Une équipe peut utiliser un maximum de cinq (5) joueurs « réserves » par match qui ne sont pas sur la liste officielle de l'équipe.</li> <li>❖ Pour participer aux matchs des séries de fin de saison comme joueur « réserves », un joueur devra avoir joué au moins un (1) match comme joueur réserve durant le calendrier régulier avec l'équipe concernée.</li> <li>❖ Un joueur « réserve » peut être utilisé pour un nombre de matchs illimités.</li> <li>❖ Un joueur réserve ne peut jouer pour deux équipes participant au même championnat.</li> <li>❖ Un joueur étant inscrit sur la liste officielle d'une équipe ne peut être réserviste pour une catégorie inférieure même s'il a l'âge de cette catégorie, et ce même après l'élimination de son équipe. Une exception est applicable lorsque le joueur réserviste provient d'une équipe évoluant au sein d'une catégorie regroupée. Dans ce cas, c'est le critère de l'année de naissance du joueur qui détermine son éligibilité à être réserviste au sein d'une équipe de classe « A ».</li> </ul> <p>La mention (R) pour les joueurs réserves doit être mentionnée sur la <i>feuille de match à côté du nom du joueur provenant d'une autre équipe.</i></p>
<b>Joueurs Essais</b>	Un joueur à l'essai est un joueur provenant d'un autre club de la même région de classe et/ou de catégorie inférieure.
<b>Utilisation des joueurs à l'essai</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Une équipe peut utiliser un maximum de trois (3) joueurs à l'essai par match en utilisant le formulaire prescrit par la Fédération et en le faisant parvenir avec la feuille de match. (formulaire original signé à la main); Si le joueur est utilisé plus de trois matchs, il sera déclaré inéligible et l'équipe perdra par forfait tous les matchs subséquents auxquels aura pris part le joueur;</li> <li>❖ Une équipe peut utiliser un joueur « à l'essai » seulement s'il n'y a pas d'équipe de classe, de division et/ou de catégorie inférieure à la sienne dans son club inscrit dans la ligue Laval.</li> <li>❖ Aucun joueur affilié à la ligue ne peut jouer à l'essai.</li> <li>❖ Aucun joueur « à l'essai » ne peut être utilisé durant les séries de fin de saison.</li> </ul>
<b>Surclassement</b>	Une équipe ne peut utiliser un joueur à l'essai ou un joueur réserve qui est de plus de deux (2) catégories d'âges inférieures à la sienne à moins d'avoir reçu l'autorisation par écrite de l'organisation qui régit la compétition. Cette autorisation peut être accordée seulement si une attestation médicale accompagne la demande. Il peut être accordé que pour un joueur de U12 à U16. Le joueur réserve peut jouer un nombre illimité de matchs. Le joueur à l'essai peut jouer un maximum de trois (3) matchs. (RF 28.1).

Un(e) équipe/club ne peut pas descendre un joueur dans une catégorie/classe/division inférieure après le 15 juillet. Si une équipe reçoit un joueur descendu après cette date, l'équipe en question se verra pénalisée d'un forfait pour tous les matchs où le joueur descendu participe.



#### 14.1 Mouvement des joueurs AAA, AA, A et local

Tout joueur, à la fin de son affiliation précédente avec un club, est libre de s'associer au club de son choix. Tout joueur qui change de club, est considéré comme un joueur muté pendant **deux années d'activité consécutives**.

14.1.1. Tout joueur muté doit être identifié par un M sur la feuille de match de la rencontre à laquelle il participe.

14.1.2. Le nombre de joueurs mutés qui peuvent prendre part dans un même match est défini dans le tableau ci-dessous :

Catégories	Classe	Classe	Classe	Classe
	Locale	A	AA	AAA
	RÉGIONAL (ARS)	RÉGIONAL (ARS)	PROVINCIAL (FSQ)	PROVINCIAL (FSQ)
U4	<i>illimité</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U5	<i>illimité</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U6	<i>illimité</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U7	<i>illimité</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U8	<i>illimité</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U9	<i>illimité</i>	2	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U10	<i>illimité</i>	2	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U11	<i>illimité</i>	2	<i>n/a</i>	<i>n/a</i>
U12	<i>illimité</i>	2	2	<i>n/a</i>
U13	<i>illimité</i>	3	3	<i>n/a</i>
U14	<i>illimité</i>	4	4	4
U15	<i>illimité</i>	4	4	4
U16	<i>illimité</i>	4	4	4
U17	<i>illimité</i>	6	6	6
U18	<i>illimité</i>	6	6	6
U21	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>
Senior	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>
O-35	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>	<i>illimité</i>

## **15. Arbitres**

L'arbitre et les assistants-arbitres doivent être dûment affiliés, avoir en leur possession leur **carte d'affiliation** d'arbitre et doivent indiquer leur numéro **d'affiliation** sur la feuille de match.

- 15.1. Tout arbitre dûment assigné doit se présenter au terrain au moins 20 minutes avant le début d'un match.
- 15.2. Le représentant d'une équipe peut vérifier les cartes d'affiliation de l'équipe adverse et indiquer toute irrégularité à l'arbitre qui doit l'inscrire sur la feuille de match. Lorsque le match aura débuté, il ne sera plus possible de porter plainte sur l'identité d'un joueur. Tous les membres du conseil d'administration et employés de la Ligue peuvent également exiger de vérifier les cartes d'affiliation et ce en tout temps.
- 15.3. L'arbitre qui laisse une personne participer à un match ou être au banc des joueurs sans carte d'affiliation et/ou sans que le nom et numéro **d'affiliation** de celle-ci soit inscrit sur la feuille de match pourra être mis à l'amende, selon le montant fixé au tableau des frais, ou être suspendu.
- 15.4. Seul l'arbitre est habilité à contrôler le temps d'un match. L'arbitre devra clairement noter sur la feuille de match l'heure du début du match.
- 15.5. Il doit faire un rapport écrit pour toute expulsion donnée durant un match et pour tout événement qui survient avant, pendant ou après un match.
- 15.6. Il doit faire parvenir son rapport au coordonnateur de la Ligue dans les 48 heures suivant le match par **correspondance officielle**.
- 15.7. Pour tout autre évènement, il doit remettre un rapport écrit au coordonnateur de la Ligue lorsque celui-ci lui en fait la demande.
- 15.8. Il est dans l'obligation de confirmer le match qu'il a arbitré sur PTS-REF dans les 48 heures suivant la fin du match selon les directives du coordonnateur de la Ligue.
- 15.9. Tout arbitre qui ne respecte pas le délai prescrit ou ne répond pas à la demande du coordonnateur de la Ligue pourra être mis à l'amende, selon le montant fixé au tableau des frais, ou être suspendu.
- 15.10. Les amendes seront signalées à l'organisme qui a assigné l'arbitre fautif.
- 15.11. L'arbitre a l'obligation de porter un maillot de couleur différente des joueurs et des gardiens de but.
- 15.12. Aucune personne autre qu'un représentant de la Ligue ou l'arbitre en chef ne doit pénétrer dans le vestiaire des arbitres, et ce, en tout temps. Tout entraîneur ne peut pénétrer sans l'accord des arbitres, dans le vestiaire de ces derniers, sous peine de sanctions.
- 15.13. Si vingt (20) minutes après l'heure prévue pour le début d'un match, aucun officiel ne se présente, les deux (2) équipes pourront s'entendre sur le choix d'un autre arbitre (affilié à la FSQ); cela exclut les entraîneurs des deux équipes impliquées dans le match. Chaque équipe devra notifier son accord sur la feuille de match, si les deux (2) équipes ne s'entendent pas, le match sera remis dans le district de l'équipe visiteuse.

## **16. Entraîneur**

- 16.1. Un entraîneur ou membre du corps technique qui a été suspendu ou expulsé pour une infraction quelconque ne peut d'aucune façon s'impliquer pendant le match ou à la fin du match. Il devra quitter le terrain et ne devra pas être à portée de voix de la surface de jeu ou même des estrades.
- 16.2. Il est de la responsabilité de l'entraîneur (ou du corps technique) de s'assurer que les parents de son équipe sont assis dans les estrades ou debout, trois (3) mètres, à l'arrière du banc des joueurs et de la ligne de touche et ce, sous peine de sanction aux clubs.
- 16.3. Les équipes sont responsables de la protection des arbitres et des officiels. Toute infraction à cet article sera référée au comité de discipline provincial.

- 16.4. Les niveaux de qualification requis pour les entraîneurs de la Ligue, incluant les stages de formation, sont ceux définis par l'ARS Laval et annoncés dans le cahier des charges, pour l'année d'activité courante.
- 16.5. Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, durant et après chaque match.

## **17. Séries éliminatoires**

- 17.1. Les modalités des éliminatoires sont déterminées au début de la saison par le conseil d'administration de la Ligue et remises en début de saison aux équipes avec le calendrier de la saison régulière.
- 17.2. Seule la Ligue détient le pouvoir de remettre un match.
- 17.3. Dans une catégorie qui contient 6 équipes et moins, les 4 premières équipes participeront aux séries. Les équipes vont directement en demi-finale, selon la formule suivante : 1<sup>ère</sup> VS 4<sup>ème</sup> et 2<sup>ème</sup> VS 3<sup>ème</sup>.
- 17.4. Dans une catégorie qui contient 7 équipes et plus, les 6 premières équipes participeront aux séries. Les deux premières équipes au classement général vont directement en demi-finale. Les 4 autres équipes joueront un match quart de finale, selon la formule suivante : 3<sup>ème</sup> VS 6<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> VS 5<sup>ème</sup>. Pour les demi-finales, l'équipe qui a terminé 1<sup>ère</sup> au classement affrontera l'équipe qui a obtenu le moins de point en saison régulière.
- 17.5. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match éliminatoire et de finale, le match est prolongé de deux (2) périodes de dix (10) minutes chacune. Si un but est marqué pendant les périodes supplémentaires, le match prendra fin. Par la suite, si l'égalité persiste, des tirs de réparation sont effectués selon les règlements de la FIFA.
- 17.6. Pour les matchs de séries éliminatoires ou de final, aucun retard n'est permis aux équipes.
- 17.7. Une équipe qui ne se présente pas à un match de séries éliminatoires ou de barrage se verra infliger d'une amende dont le montant est fixé au tableau des frais et le match sera perdu par forfait.
- 17.8. Une équipe peut aligner un joueur réserve seulement si celui-ci a déjà participé à titre de joueur réserve avec cette équipe durant la saison régulière.

## **18. Protêts et appels**

- 18.1. Tout protêt ou plainte pourra être déposé uniquement par le club de l'équipe plaignante. Les protêts qui n'ont pas été approuvés par le club ne seront pas traités par la ligue.
- 18.2. Tout protêt ou appel d'une décision du coordonnateur sera examiné par le comité de discipline de la ligue.
- 18.3. Tout protêt doit être au préalable inscrit sur le formulaire prescrit par la ligue et envoyé par **correspondance officielle**, dans les trois (3) jours qui suivent l'incident au coordonnateur de la Ligue, avec une copie conforme à la partie en cause, en décrivant le plus exactement possible la nature de la plainte. Tout appel d'une décision du coordonnateur doit être envoyé par courrier recommandé dans les trois jours qui suivent la décision.
- 18.4. Un protêt ne doit porter que sur une seule plainte dans le même match, plusieurs plaintes dans le même match doivent faire l'objet d'autant de protêts.
- 18.5. Aucune sanction automatique ne peut être portée en appel sous réserve du droit d'obtenir un sursis d'exécution conformément à l'ANNEXE 1 DISCIPLINE.
- 18.6. Autant que possible le comité de discipline rend sa décision dans les 14 jours suivants et en informe les parties.
- 18.7. Le comité de discipline peut demander à entendre l'une ou l'autre des parties lors d'une audition. (Une convocation écrite doit être envoyée aux parties concernées au moins 5 jours avant l'audition).
- 18.8. Tout protêt ou appel d'une décision du coordonnateur doit être accompagné d'un dépôt de 50\$ lequel sera remboursé si le comité de discipline donne raison au club plaignant. Lorsque le protêt est débouté par le comité de discipline, le dépôt est confisqué.
- 18.9. Toute plainte, autre que protêt ou appel, concernant des problèmes autre que de la discipline devra être présentée par écrit pour être considérée par la ligue. Les plaintes verbales seront ignorées.

- 18.10. Pour les séries éliminatoires, tout protêt doit être déposé au bureau de la Ligue dans les 24 heures suivant le match. Le comité aura 24 heures pour rendre sa décision et celle-ci sera sans appel.
- 18.11. Pour qu'un protêt durant les séries soit valide, il faut que toutes les autres conditions soient remplies.
- 18.12. Pour la finale, un protêt doit être déposé dès la fin du match au coordonnateur de la ligue.
- 18.13. La décision sera rendue après le dépôt et elle sera finale.
- 18.14. Les frais d'audition sont de cinquante (50) dollars pour un individu qui est déclaré coupable.
- 18.15. Aucun protêt ne sera accepté pour une catégorie où il n'y a pas de classement.

## **19. Sanctions**

- 19.1. Toute infraction disciplinaire de la part des joueurs ou dirigeants de club peut être examinée par le comité de discipline. Le comité de discipline pourra imposer les sanctions suivantes :
- a) Suspension totale ou partielle des activités de soccer pour une période donnée;
  - b) Suspension d'un nombre spécifique de matchs prévus au calendrier d'une compétition. Les suspensions pour un nombre spécifique de matchs incluent le ou les matchs automatiques déjà servis;
  - c) Amende (lorsque l'accusé n'est pas un joueur d'âge mineur);
  - d) Sentence suspendue;
  - e) Recommandation d'un dépôt de garantie à la ligue par le club du joueur ou du dirigeant;
  - f) *Toute suspension pour un membre affilié doit être purgée dans l'équipe avec laquelle il a pris sa suspension et que par conséquent il ne peut jouer ou entraîner avec aucune autre équipe y compris à sienne tant que la suspension n'a pas été purgée cette même équipe sinon il devient un membre affilié illégal et le forfait s'applique.*
  - g) Toute sanction ou suspension imposée à un joueur ou entraîneur et n'ayant pas été appliquée au cours du championnat doit être purgée comme suit :
    - ✓ Lors du prochain championnat d'été s'il s'agit d'une suspension reçue durant le championnat estival.
    - ✓ Lors du prochain championnat d'hiver s'il s'agit d'une suspension reçue durant le championnat hivernal.

L'équipe qui en fera l'utilisation sans avoir purgé la suspension sera imputée d'un forfait.

- 19.2. Tout membre affilié expulsé est automatiquement suspendu pour le match suivant.
- 19.3. Tout membre affilié recevant un deuxième carton rouge au cours de la même saison est automatiquement suspendu pour trois (3) matchs.
- 19.4. Tout membre affilié recevant un troisième carton rouge au cours d'une même saison est automatiquement suspendu pour *cinq (5) matchs*
- 19.5. Tout membre affilié ayant accumulé trois (3) cartons jaunes est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.
- 19.6. Tout membre affilié ayant accumulé au cours du même match deux (2) cartons jaunes, se verra expulsé du match et pénalisé de la même façon que s'il avait obtenu un carton rouge. Aux fins de statistiques, un carton rouge sera comptabilisé.
- 19.7. Quiconque a déjà reçu cinq (5) cartons jaunes au cours d'une même saison, sera suspendu pour deux (2) matchs. À chaque carton additionnel, le membre affilié sera suspendu à nouveau pour le match suivant de son équipe.
- 19.8. Tous les cartons jaunes et rouges accumulés pendant la saison régulière sont maintenus pour les séries éliminatoires.
- 19.9. Tout club alignant un membre affilié inéligible durant la saison perd par forfait tous les matchs et recevra une amende dont le montant est fixé par la ligue au tableau des frais.
- 19.10. Toute amende sera fixée par la Ligue et le comité direction.
- 19.11. Tout club est responsable des amendes imposées à ses membres.

## **ANNEXE 1 DISCIPLINE**

- 10.1.2.1 Sous réserve de l'application des règlements de la Fédération, suite à une expulsion du match par l'arbitre (**carton rouge direct**), toute personne à qui sera reprochée la commission d'une ou plusieurs des infractions décrites ci-dessous se verra imposer automatiquement, **en plus du match de suspension automatique pour le carton rouge**, les sanctions suivantes :
- a) Langage ou geste abusif, violent ou insultant envers un arbitre âgée de moins de 18 ans portant un écusson (JEUNE ARBITRE) fourni par l'ARSL: 5 matchs de suspension
  - b) Cracher sur un joueur ou **personnel d'équipe** : 4 matchs de suspension
  - c) Bagarre ou conduite violente : 4 matchs de suspension
  - d) Langage ou geste abusif, violent ou insultant envers toute personne : 2 matchs de suspension
  - e) Commission d'une faute grossière : **2 matchs de suspension**
    - a. Tacle qui met en danger l'intégrité physique d'un adversaire
    - b. Tout joueur qui assène un coup à un adversaire lorsqu'ils disputent le ballon, de devant, de côté ou de derrière, avec une jambe ou les deux, avec une force excessive et de nature à compromettre la sécurité de l'adversaire, se rend coupable d'une faute grossière.
- 10.1.2.2 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 le coordonnateur de la ligue qui doit référer le cas immédiatement au directeur de discipline ou toute personne désignée par lui. La décision provisoire est valide jusqu'au prononcé du sursis d'exécution (art. 10.1.2.5) ou de l'annulation de la sanction automatique.
- 10.1.2.3 En cas de récidive de la part d'un joueur ou d'un personnel 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.
- 10.1.2.4 Dans le cas d'une suspension automatique de 4 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 le carton rouge, selon la procédure prévue pour le dépôt d'un protêt (ART. 7.6) .
- 10.1.2.5 Le directeur 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.
- 10.1.2.6 Toute équipe qui accumulera durant la saison trois (3) cartons rouges ou dix (10) cartons jaunes se verra retirer un (1) point au classement, en sus de toute autre sanction. Un (1) point supplémentaire sera aussi retiré pour chaque nouveau carton rouge ou cinq (5) autres cartons jaunes accumulés durant la même saison.
- 10.1.2.7 Toute équipe qui quitte ou envahit le terrain avant la fin du match, sera sanctionnée d'une défaite par forfait. De plus, une sanction monétaire sera imposée selon le tableau des amendes (Annexe 2).

## ANNEXE 2 TABLEAU DES AMENDES

<b>Description</b>	<b>Article(s)</b>	<b>Montant</b>
Une équipe qui se retire de la ligue après le 15 avril	# 3	70 \$
Une équipe qui se retire après la version finale du calendrier	# 3	350 \$
Une équipe qui quitte ou envahi le terrain avant la fin du match	# 5.10	100 \$
Une équipe qui refuse de jouer un match prévu au calendrier	# 5.3	100 \$
Dépassement du nombre permis de joueurs habillés	# 11.7	100 \$
Numéro <b>d'affiliation</b> non inscrit	# 8.4	25 \$
Retard d'une équipe à l'heure prévu		25 \$
Feuille de match non entrée sur PTS-Ligue dans les 48 heures	# 10.4	20 \$
Tout Forfait		100 \$
Équipe obtenant 3 forfaits durant la saison (sanction additionnelle)		150 \$
Dépôt pour un protêt si débouté, le dépôt est confisqué	# 18	100\$
Frais d'audition facturé à l'intimé coupable	# 18	100\$
Carton rouge par équipe facturé au club fautif – accumulation de 3	#19	50 \$
➤ Accumulation additionnel par tranche de 1		50\$
Carton jaune par équipe facturé au club fautif – accumulation de 10	# 19	25 \$
➤ Accumulation additionnel par tranche de 5		25 \$
Joueur inéligible	# 14	100 \$
Équipe qui ne se présente pas à un match	# 11	100 \$
Équipe qui ne se présente pas à un match des séries	# 17	200 \$