



Règlements saison été 2011

Ligue intérieure de soccer Lanaudière

Hiver 2011-2012



**4 SURFACES
SYNTHÉTIQUES**



Championnat juvénile

La Ligue de soccer intérieure de Lanaudière s'adresse aux joueurs et joueuses des catégories juvéniles U-9 à U-18. La LSIL accepte des équipes des classes A et locales et elle regroupe des équipes provenant des clubs de la région. Les activités de cette ligue d'hiver se dérouleront sur des surfaces synthétiques au centre multi-sport de Terrebonne. La saison s'étend de la fin-octobre à la fin mars. Les matchs se joueront les fins de semaines.

SOCCER A 7

Championnat senior

Le championnat senior sera de niveau A division 1 et division 2 pour les hommes et une seule division pour les femmes. Les activités de cette ligue d'hiver se dérouleront sur des surfaces synthétiques au centre multi-sport de Terrebonne. La saison s'étend de la fin-octobre à la fin mars. Les matchs se joueront à toutes les semaines.

SOCCER A 7

ARS Lanaudière

Personne contact: John Bellini

Téléphone : 450 581-4545 poste 514

Télécopie : 450 470-1200

Courriel : competition@soccer-lanaudiere.qc.ca



Championnat hiver juvénile

7vs7

U-9 à U-18

**Inscription
avant le 31 août 2011**

Parties en fin de semaine

Table des matières

<i>Objectif, Dispositions générales</i>	4
<i>Demande d'affiliation, Inscription des équipes</i>	6
<i>Enregistrement des joueurs, Ajout de joueurs</i>	6
<i>Entraîneurs</i>	7
<i>Établissement du calendrier</i>	7
<i>Changement au calendrier, partie annulée</i>	8
<i>Catégories et classes, Surclassement des joueurs</i>	9
<i>Éligibilité des joueurs et entraîneurs</i>	10
<i>Joueurs de réserve</i>	11
<i>Joueurs à l'essai</i>	11
<i>Le ballon</i>	13
<i>L'Arbitre</i>	14
<i>Absence de l'arbitre</i>	15
<i>Durée de la partie, Retard</i>	15
<i>Feuille de match</i>	17
<i>Classements/Statistiques</i>	18
<i>Causes de forfait</i>	19
<i>Rentrée de touche (U-8)</i>	19
<i>L'équipement de joueurs</i>	19
<i>Coupe Lanaudière</i>	20
<i>Discipline</i>	22
<i>Tableau des infractions et sanctions</i>	23
<i>Forfaits et Amendes</i>	25
<i>Tournois dans Lanaudière</i>	26

1. OBJECTIFS

Les objectifs du présent règlement relatifs à la structure de compétition de l'ARSL sont les suivants :

- a) permettre à tous les joueurs d'évoluer dans un réseau de compétition adapté à leur capacité et intérêts et ainsi répondre aux besoins des joueurs dans leur développement;
- b) valoriser le soccer régional en permettant aux joueurs de démontrer leurs habiletés;
- c) permettre aux entraîneurs d'acquérir de l'expérience en dirigeant une équipe à la mesure de leurs compétences;
- d) permettre aux arbitres d'améliorer leurs compétences en gravitant dans les différents niveaux de compétition juvénile.

2. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

APPLICATION

Le présent règlement concerne les différentes activités de la Ligue de soccer Lanaudière

COMPATIBILITÉ AVEC LES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX, PROVINCIAUX ET INTERNATIONAUX

Les règlements de la F.I.F.A. (Fédération Internationale de Football-Association), de la F.S.Q. (Fédération de Soccer du Québec et de l'A.R.S.L. (Association Régionale de Soccer Lanaudière) s'applique intégralement, à moins de dispositions spécifiques du présent règlement.

INTERPRÉTATION

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin et sont sans rapport avec le sexe et ne traduisent absolument pas la discrimination envers l'un ou l'autre sexe.

COMMUNICATIONS

Toute correspondance sera envoyée à un responsable par club mandaté par celui-ci afin de servir de répondant officiel à la ligue. Ce répondant fera le lien et diffusera l'information entre la ligue et les équipes de son club.

TERMINOLOGIE

Arbitre	Toute personne dûment affiliée et reconnue comme assistant-arbitre ou arbitre avec l'A.R.S.L. pour l'année en cours
A.R.S.L.	Association Régionale de Soccer Lanaudière
ARS	Association régionale de soccer
Association locale ou club	Désigne un organisme incorporé satisfaisant les critères prévus aux règlements de la F.S.Q. et de l'A.R.S.L. et regroupant des équipes de différentes catégories
Catégorie (d'âge)	Désigne un des groupes d'âge définis par la FS.Q. selon lesquels les joueurs sont divisés aux fins de compétition et indiquent la catégorie d'âge dans laquelle évolue un athlète (ex. : U-10, U-11,

U-12).

Classe de compétition	<p>Désigne le calibre d'une compétition :</p> <p>« Local » : le premier niveau de compétition et composé des équipes de différents clubs provenant uniquement de la région. Pour les catégories U-6 à U-8, la F.S.Q. reconnaît seulement la classe locale.</p> <p>« À » : toute compétition sanctionnée par un ARS regroupant des équipes de différents clubs provenant principalement de la même région</p> <p>« AA » : toute compétition, reconnue comme telle par la F.S.Q., à la demande d'une ou de plusieurs régions (ex. : Ligue Laval–Laurentides–Lanaudière);</p> <p>« AAA » : toute compétition sanctionnée par la F.S.Q. et faisant partie de la structure provinciale (ex. : Ligue de soccer élite du Québec – L.S.É.Q.).</p>
Contrevenant	Désigne toute personne physique ou morale accusée d'avoir enfreint les statuts, les règlements ou les politiques de la Ligue, de l'A.R.S.L. ou de la F.S.Q.
Division	Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes différents, répartis par niveaux décroissants et appelés division.
Équipe	Désigne un regroupement de joueurs d'un club évoluant en compétition.
F.I.F.A.	Fédération Internationale de Football-Association
F.S.Q.	Fédération de Soccer du Québec
Groupe	Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes de niveaux égaux et appelés groupe.
Ligue	Désigne un regroupement d'équipes de même ou plusieurs catégories d'âge permettant d'établir un calendrier
Lois du jeu FIFA	Désigne le livret de Lois du jeu F.I.F.A.
Promotion	Indique l'accès d'une équipe d'une division inférieure à une division supérieure (ex. : promotion du local vers le A).
Relégation	Indique la relégation d'une équipe de niveau supérieur à un niveau inférieur (ex. : relégation du A vers le local).
Responsable d'équipe	Ce terme désigne soit l'entraîneur, l'entraîneur-adjoint ou le gérant d'équipe membres de l'équipe d'encadrement.
U-	Ce terme signifie « Moins de » (« under »).

3. DEMANDE D’AFFILIATION

CONDITIONS

Pour inscrire une équipe dans la Ligue de Soccer Lanaudière, un club doit :

- 3.1 être un organisme incorporé selon la Loi sur les compagnies;
- 3.2 être membre d’une association régionale reconnue par la F.S.Q.;
- 3.3 s’il ou elle provient de l’extérieur du territoire de l’A.R.S.L., détenir de son association régionale d’origine une autorisation qui lui permet d’évoluer dans une telle ligue;
- 3.4 compléter la « Demande d’inscription » fournie par la Ligue et la retourner à la Ligue en respectant les échéanciers;
- 3.5 Posséder le nombre adéquat de terrains de soccer, aménagés et praticables ou fournir une copie du protocole d’entente permettant l’utilisation de terrains de soccer appartenant à un autre organisme. Les terrains devront être disponibles du début à la fin de la saison incluant les séries éliminatoires et la Coupe du Président.

4. INSCRIPTION DES ÉQUIPES

- 4.1 Tous les clubs affiliés ont l’obligation d’inscrire toutes leurs équipes U-8 à U-18 de classe local et A dans la Ligue de Soccer de Lanaudière.
 - 4.2 Un club qui inscrit une équipe en retard ou qui retire une équipe après la date limite d’inscription se verra infliger une des sanctions (voir tableau des frais).
 - 4.3 Toute équipes inscrite doit obligatoirement provenir d’un club affilié
- N.B. En tout temps, il est possible pour la Ligue de refuser l’inscription d’une équipe inscrite en retard.

5. ENREGISTREMENT DES JOUEURS

- 5.1 Une équipe doit enregistrer auprès de la Ligue un minimum de quatorze (14) joueurs par équipe pour le soccer à 11 et de dix (10) joueurs par équipe pour le soccer à 7 avant le début de chaque saison d’activité extérieure.
- 5.2 La liste des joueurs d’une équipe peut comporter de 14 à 25 joueurs pour le soccer à 11 et de 10 à 15 joueurs pour le soccer à 7.
- 5.3 Chaque club doit assigner les joueurs et responsables d’équipe à l’équipe appropriée sur PTS Registrariat avant le 1^{er} match de la saison. Les clubs fautifs sont passibles de forfait passé ce délai.
- 5.4 Un joueur inscrit au premier match de la saison ne peut pas y être retranché au profit d’un autre après le 15 juillet.

6. AJOUT DE JOUEURS

- 6.1 Un club pourra, avant ou en cours de saison, ajouter un ou plusieurs joueur (s) à une équipe à la condition que ce joueur soit dûment affilié à la F.S.Q.
- 6.2 La date limite pour ajouter des joueurs est fixée au 15 juillet.

7. ENTRAÎNEURS ET GÉRANTS D'ÉQUIPE (Dirigeants)

7.1 RESPONSABILITÉS

Toute équipe est sous la responsabilité d'au minimum un (1) entraîneur. Les entraîneurs, entraîneurs adjoints et gérants d'équipe doivent détenir une carte d'identité valide pour l'année en cours et le présenter à l'arbitre avant la partie pour avoir le privilège de diriger l'équipe (être au banc d'équipe durant la partie).

7.2 QUALIFICATION DES ENTRAÎNEURS A

Tous les entraîneurs qui encadrent une équipe évoluant dans la Ligue doivent détenir une certification minimale adaptée à la catégorie d'âge de l'équipe pour 1er juillet.

7.3 Les entraîneurs chef des équipes impliqués en U-9 A à U-13 A doivent détenir la certification « Entraîneur animateur – Jeunes » et les entraîneurs des équipes de catégories U-14 A et plus doit être détenteurs de la certification « Entraîneur animateur – Senior ».

7.4 Toute situation où une équipe n'a pas au moins un (1) entraîneur sur la liste officielle de l'équipe avec la certification requise entraînera un forfait

8. ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER

8.1 La ligue déterminera, selon le nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories ou divisions, le nombre de matchs à jouer. La Ligue devra suivre les exigences de la F.S.Q. pour le nombre de matchs par classe, catégorie et sexe de la division ou sous-division. (F.S.Q. règle de fonctionnement Art. 40.12).

8.2 La ligue devra se conformer aux pré-requis de la FSQ pour l'harmonisation du calendrier. (F.S.Q. règle de fonctionnement Art. 40.13)

8.3 La ligue déterminera, selon le nombre d'équipes inscrites dans chaque catégorie, le nombre de matchs à jouer. À moins de circonstances spéciales, le calendrier de chacune des catégories masculines ou féminines leur permettra de disputer un minimum de 12 matchs à un maximum de 18 matchs.

8.4 Si, dans une catégorie donnée, il y a un nombre insuffisant d'équipes inscrites, la ligue verra à intégrer ces équipes à une autre classe ou catégorie.

8.5 En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 21 h. du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18 h 15, sauf lors d'un congé férié. (F.S.Q. règle de fonctionnement Art. 40.14).

8.6 Toute équipe ayant au moins quatre (4) joueurs ou trois (3) joueurs incluant le gardien de but, retenus pour une sélection régionale ou provinciale le jour d'un match prévu au calendrier de la Ligue, peut demander par écrit à la Ligue, au moins 72 heures à l'avance, le report d'un match. La Ligue devra confirmer la remise du match par écrit. (FSQ règle de fonctionnement Art. 40.17)

8.7 Une équipe ne peut être appelée à jouer deux (2) matchs en moins de 48 heures d'intervalle, sauf si elle y consent.

9. CHANGEMENT AU CALENDRIER

- 9.1 Il est de la responsabilité des responsables des compétitions des clubs de faire des demandes de modifications au calendrier proposé en début de saison dans les 15 jours de la réception de la proposition. Une fois que le calendrier final est publié, il n'est pas possible de la modifier.
- 9.2 Seuls l'arbitre et le responsable du terrain sont habilités à déclarer un terrain impraticable et en interdire l'utilisation.
- 9.3 Une équipe qui, pour des raisons incontrôlables, ou pour une raison sérieuse, ne peut prendre part à un match assigné du calendrier peut prendre entente avec le responsable des compétitions régional pour le reporter au moins sept (7) jours avant la date prévue du match.
- 9.4 Une remise de match doit être **cédulée dans un délai de 14 jours**. le coordonnateur régional des compétitions fera lui-même la remise du match et sa décision est sans appel.
- 9.5 Un changement de match fait à l'insu du secrétariat de la Ligue (sans approbation) entraînera la perte du match par forfait pour les deux (2) équipes concernées.
- 9.6 Un club qui retire une équipe du calendrier devra payer les frais prévus (voir tableau des frais)
- 9.7 Un délai de trois (3) jours pourra être accordé par le coordonnateur des compétitions régional si le match était prévu dans la dernière semaine de la saison. Une équipe sera déclarée forfait si elle ne se présente pas à la reprise de match.

10. PARTIE ANNULÉE

- 10.1 À moins d'avis contraire de la Ligue, aucune partie ne peut être annulée.
- 10.2 PARTIE ANNULÉE POUR CAUSE D'INTEMPÉRIES
La partie doit être arrêtée pour cause de tonnerre ou éclairs ou si l'orage met en danger la santé des athlètes et des entraîneurs.
- 10.3 Procédures en cas d'arrêt de partie pour cause d'intempéries :
- 70 % de la partie complétée, match valide
- 10.4 Quand un match prévu au calendrier a été remis parce que le terrain n'était pas disponible ou impraticable, l'équipe receveuse a le devoir de reprendre le match selon la procédure établie.
- 10.5 Les entraîneurs doivent cocher la case appropriée dans PTS lorsque le match a été remis

11. CATÉGORIES D'ÂGE ET CLASSES DES ÉQUIPES

11.1 La Ligue encadre les équipes des catégories U-8 à U-18.

La catégorie d'une équipe est déterminée par l'âge des joueurs qui en font partie, tel qu'établi par les règlements de la F.S.Q. :

Juvenile

U-05	5 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-06	6 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-07	7 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-08	8 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-09	9 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-10	10 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-11	11 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-12	12 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-13	13 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-14	14 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-15	15 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-16	16 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-17	17 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-18	18 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition

11.3 Seul le soccer à 4 pour les catégories U-05, U-06 et U-07 est autorisé et seul le soccer à 7 est autorisé pour les catégories U-8, U-9, U-10 et U-11 local et U-9 et U-10 A. La Ligue peut faire jouer ensemble, par manque de joueurs, les U-07 et U-08 en utilisant le soccer à 7. De la même façon, si elle doit faire jouer les U-11 et les U-12 ensemble, elle pourra le faire en utilisant le soccer à 11. (F.S.Q. R.G. art. 49.8)

11.4 Classes :

Classe locale :	Ligue Lanaudière
Classe régionale A :	Ligue Lanaudière
Classe interrégionale AA :	Ligue Laval, Laurentides, Lanaudière
Classe provinciale AAA :	Ligue de Soccer Élite du Québec

11.5 Si une équipe regroupe des joueurs de deux (2) catégories d'âge (ex. : U-14 et U-15), la catégorie la plus haute des deux sera retenue (ex. U-15) et l'équipe devra respecter le règlement dans le choix de ses joueurs à l'essai ou surclassés.

11.6 Une équipe féminine inscrite dans quelque catégorie et classe que ce soit n'est composée que de joueuses.

12. SURCLASSEMENT DES JOUEURS

Désigne l'affiliation d'un joueur inscrit dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne.

12.1 Simple surclassement : désigne l'affiliation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégories d'âge supérieures à la sienne.

12.2 Double surclassement : désigne l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories d'âge supérieures à la sienne.

12.3 Un joueur peut jouer pour une classe supérieure selon le tableau

• U-08	à	U-09, U-10
• U-09	à	U-10, U-11
• U-10	à	U-11, U-12
• U-11	à	U-12, U-13.
• U-12	à	U-13 U-14, (U-15 avec autorisation)
• U-13	à	U-14, U-15 et (U-16 avec autorisation)
• U-14	à	U-15, U-16 et (U-18 avec autorisation)
• U-15	à	U-16, U-17 et (U-18 avec autorisation)
• U-16	à	U-17, U-18 et (senior avec autorisation)
• U-17	à	Senior
• U-18	à	Senior

12.4 Un joueur ne peut jouer dans une classe inférieure à la sienne durant la saison et les séries de fin de saison.

12.5 Le surclassement est aussi possible dans une même catégorie, de la division habituellement enregistrée à celle qui lui est immédiatement supérieure avec l'autorisation de l'entraîneur de l'équipe d'origine.

13. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS ET DES ENTRAÎNEURS

13.1 Tous les joueurs, entraîneur (s) et gérants d'équipe participant à un match doivent être affiliés et être munis d'une carte d'identité de la F.S.Q. et doit être inscrit sur la feuille de match sous peine de forfait plus amendes (voir tableau des frais). Ces cartes d'identités devront être remis à l'arbitre avant chaque partie ou avant que l'athlète pénètre sur le terrain.

13.2 Un joueur qui arrive après le début de la partie est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et qu'il se prête à la vérification de son passeport et de sa tenue de jeu.

13.3 **RESERVE**

13.4 S'il y a expulsion de la dernière personne responsable, un adulte pourra prendre place au banc.

13.5 L'entraîneur-chef, le gérant ou le capitaine d'une équipe peut demander de vérifier les passeports de l'équipe concurrente et ce, en présence de l'arbitre.

13.5 Les joueurs ou entraîneurs ne doivent pas être sous le coup d'une suspension, qu'elle soit automatique ou décernée par un comité de discipline régional, provincial ou de compétition.

13.6 **RESERVE**

14. JOUEURS DE RÉSERVE

Désigne 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 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.

Exemple :

Une équipe U-13 A peut utiliser des joueurs de son club de catégories U-13 local, U-12 A et local, U-11 A et Local (ne peut pas utiliser des joueurs de catégorie AA)

Une Équipe U-12 Local peut utiliser des joueurs de son club de catégorie U-11, U-10 et U-9 Local (ne peut pas utiliser des joueurs de catégorie A ou AA)

Une équipe U-12 A peut utiliser un joueur U-12 Local qui est affilié à une équipe U-13 Local

Une équipe U-10 Local peut utiliser un joueur U-10 Local qui est affilié avec une équipe U - 11 L

- 14.1 Un joueur ne peut pas être réserviste pour une équipe jouant dans son groupe
- 14.2
- 14.3 Un joueur ne peut pas être réserviste dans une équipes qui joue dans la même catégorie qui son équipe d'affiliation
- 14.4 Une équipe ne peut utiliser un joueur de réserve qui est enregistré dans deux catégories inférieures à la sienne a moins d'avoir reçu l'autorisation écrite de la Ligue. Cette autorisation peut être accordée aux équipes U-13 et plus si une attestation médicale accompagne la demande et ce, pour un maximum de trois matchs seulement.
- 14.4 Une équipe masculine pourra emprunter des joueuses d'une équipe féminine ou d'une équipe masculine en respectant les règlements.
- 14.5 Le nombre de joueurs réserve pour un match est illimité

15. JOUEURS À L'ESSAI

Désigne un joueur d'un club qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club, de classe, de catégorie ou de division supérieure à sa catégorie d'affiliation

Exemple :

une équipe U-13 A peut utiliser des joueurs d'une équipe d'un autre club de catégorie U-13 locale, U-12 A et locale, U-11 A et locale. Elle ne peut utiliser des joueurs de catégorie AA.

Une équipe U-12 locale peut utiliser des joueurs d'une équipe d'un autre club de catégories U-11, U-10 et U-9 locale. Elle ne peut utiliser des joueurs de catégorie A ou AA.

- 15.1 Tous club utilisant un joueur a l'essai devra faire parvenir une copie par fax au bureau régional (450 477-1200) avant l'heure prévu du match sans quoi le joueur sera considéré comme inéligible et le forfait sera automatique.
- 15.2 En tout temps, on ne peut pas utiliser à l'essai un joueur qui se trouve sur la liste officielle d'une équipe avec lequel on est en compétition directe (mêmes divisions ou lorsque des divisions ont des matchs croiser)
- 15.3 Une équipe ne peut utiliser un joueur l'essai, qui est enregistré dans deux catégories inférieures à la sienne à moins d'avoir reçu d'avoir reçu l'autorisation écrite de la ligue. Cette autorisation peut être accordée aux équipes U-13 et plus si une attestation médicale accompagne la demande, et ce, pour un maximum de trois matchs seulement.
- 15.4 Une équipe ne pourra utiliser un maximum de 3 joueurs à l'essai dans un match sous peine d'un forfait.

- 15.5 Une équipe peut utiliser un même joueur à l'essai pour un maximum de trois (3) matchs en utilisant le formulaire prescrit par la Fédération. Si le joueur est utilisé plus de trois (3) matchs, il sera déclaré inéligible

16. NOMBRES DE JOUEURS

La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune au maximum 11 joueurs (soccer à 11) et 7 joueurs (soccer à 7), dont l'un sera gardien de but.

- 16.1 Le nombre maximum de joueurs habillé par match est fixé à
18 joueurs par équipe (soccer à 11)
15 joueurs (soccer à 7).
- 16.2 En ce qui concerne le nombre minimum de joueurs par match il est fixé à
8 joueurs (soccer à 11)
5 joueurs (soccer à 7)
- 16.3 Pour avoir le droit d'être au banc des joueurs, les joueurs doivent présenter leur carte d'identité dûment en règle. Il est du devoir des équipes de présenter leurs passeports à l'arbitre au moins vingt minutes avant l'heure prévue du match.

Le gardien de but, durant la partie, pourra être remplacé par un de ses coéquipiers. Pour ce faire, il faut que l'arbitre en soit préalablement averti par le capitaine et que ce changement ait lieu sur un arrêt de jeu.

Un joueur expulsé après le début de la partie ne pourra être remplacé.

Devoirs du joueur :

- devra avoir une tenue conforme aux règlements;
- devra jouer en respectant les règles de jeu;
- devra respecter l'arbitre, les entraîneurs et ses adversaires;
- devra avoir une attitude, un comportement et un langage respectueux sur le terrain.

Remplacements

Pour les catégories le nombre de remplacements est illimité. Tout joueur peut être remplacé lors des arrêts de jeu suivants :

- sur un coup de pied de but;
- après un but;
- à la mi-temps;
- lors d'un arrêt dû à un joueur blessé;
- sur une rentrée en touche, en autant que celle-ci appartienne à l'équipe qui demande le changement ou au moment où l'équipe adverse fait un changement sur une rentrée en touche qui lui revient.

17. NOMBRES D'ENTRAINEURS

Une équipe peut avoir un maximum de trois (3) entraîneurs par match.

- 17.1 En cas d'absence des entraîneurs pour une raison sérieuse, un parent pourra prendre la responsabilité de l'équipe pour le match

Devoirs de l'entraîneur

- être présent 30 minutes avant le début du match;
- devra remplir sa feuille de match (via PTS LIGUE) en y inscrivant tous les noms de ses joueurs ainsi que leur numéro de passeport;
- devra utiliser que des joueurs admissibles et devra rayer sur la feuille de match ceux qui ne participent pas au jeu (joueur suspendu, joueur absent...);
- devra rester à l'intérieur de la surface technique pendant le match;
- devra toujours respecter les règles de jeu;
- devra s'adresser à l'arbitre par l'entremise de son capitaine;
- devra donner l'exemple par son attitude, son comportement et son langage;
- devra toujours respecter l'arbitre, les joueurs et les adversaires;
- devra accepter les décisions de l'arbitre;
- devra s'assurer que ses joueurs donnent la main à la fin de chaque match;
- devra quitter le terrain en s'assurant que ses joueurs sont en sécurité.

L'entraîneur peut donner des instructions tactiques aux joueurs pendant le match. Toutefois, l'entraîneur doit rester dans les limites de la surface technique, là où une telle surface existe, et doit se comporter en tout temps de manière correcte. Dans le cas où la surface technique n'est pas tracée, les entraîneurs et les joueurs devront être assis sur le banc. Dans ce dernier cas, on pourra accepter que les entraîneurs restent debout à la seule condition qu'ils soient derrière le banc.

18. Le Ballon

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.

Un ballon de taille no 4 sera utilisé pour les catégories U - 8 à U-13.

Un ballon de taille no 5 sera utilisé pour les catégories U-14 et plus.

Le ballon ne pourra être changé pendant la partie qu'avec l'autorisation de l'arbitre. En principe, c'est l'équipe qui est considérée comme étant receveur qui fournira le ballon à moins que l'arbitre n'ait pas trouvé satisfaisant les ballons de cette équipe.

Si le ballon éclate ou se dégonfle au cours du jeu, la partie doit être interrompue et reprise par une balle à terre** avec un nouveau ballon à l'endroit où le premier ballon est devenu défectueux***.

Si le ballon éclate ou se dégonfle pendant un arrêt de jeu (coup d'envoi, coup de pied de but, coup de pied de coin, coup franc, coup de pied de réparation et rentrée de touche), le jeu doit être repris en conséquence.

19. L'Arbitre

L'arbitre devra porter un uniforme reconnu qui le différencie des autres joueurs et devra afficher un écusson sur la poche gauche de son chandail attestant son niveau de qualification.

Un arbitre sera désigné pour diriger chaque match. Son autorité et l'exercice du pouvoir qui lui sont conférés par les Lois du Jeu commenceront dès qu'il aura pénétré sur le terrain de jeu.

Il doit s'assurer de l'identité des entraîneurs et des joueurs et ne pas laisser jouer ceux qui ne peuvent pas présenter de passeport dûment enregistré pour la saison en cours.

Il veillera à l'application des Lois du Jeu.

Il prendra note de ce qui se passe, remplira les fonctions de chronométreur et veillera à ce que la partie ait la durée réglementaire ou convenue en y ajoutant toute perte de temps due à un accident ou à toute autre cause.

Il aura le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le match pour toute infraction aux Lois du Jeu, de suspendre ou d'interrompre définitivement la partie chaque fois qu'il l'estimera nécessaire en raison des éléments, de l'intervention des spectateurs ou d'autres motifs.

Il a le pouvoir d'adresser un avertissement à tout joueur ayant une mauvaise tenue ou une attitude incorrecte et en cas de récidive, l'exclure. De plus, l'arbitre devra noter sur la feuille de match, la raison de l'avertissement ou de l'expulsion.

Il a le pouvoir d'exclure définitivement du terrain et de ses abords tout joueur ou entraîneur qui, à son avis, est coupable de conduites violentes, de brutalité ou tient des propos injurieux, grossiers ou inconvenants.

Il arrêtera la partie s'il estime qu'un joueur est sérieusement blessé, fera transporter le joueur hors du terrain aussitôt que possible et fera reprendre immédiatement le jeu. Si un joueur est légèrement blessé, la partie ne sera arrêtée que lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu. Un joueur, capable de se rendre jusqu'à la ligne de touche, ne pourra recevoir des soins sur le terrain de jeu.

Il n'autorisera personne à pénétrer sur le terrain de jeu avant que le jeu n'ait été arrêté et qu'il n'ait pas donné un signe d'acquiescement.

Il doit faire en sorte que tout joueur (s) ayant une plaie ouverte suite à une blessure quitte le terrain de jeu pour se faire soigner.

L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci est incorrecte ou, à sa discrétion, suite à un avis d'un arbitre-assistant, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou soit terminé.

Lorsqu'il a décidé d'appliquer la clause de l'avantage et que l'avantage présumé ne se réalise pas à ce moment, il doit sanctionner la faute initiale.

19.1 Assistant-arbitre

L'arbitre assistant devra porter un uniforme reconnu qui le différencie des joueurs et devra afficher un écusson sur la poche gauche de son chandail attestant son niveau de qualification. Il aura également un drapeau de couleur visible, qui sera utilisé pour signaler à l'arbitre que le ballon est sorti où qu'il y ait une infraction.

Assistance

- Les arbitres-assistants aident également l'arbitre à contrôler le match en accord avec les Lois du jeu. En particulier, ils peuvent pénétrer sur le terrain de jeu pour s'assurer que la distance de 9,15 m est respectée.
- En cas d'ingérence ou de comportement incorrect d'un arbitre-assistant, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et fera un rapport à l'autorité compétente.

19.2 Absence de l'arbitre

Soccer à 11

En cas d'absence de l'arbitre assigné, un des juges de touche devra prendre la responsabilité du match en commençant par le plus expérimenté.

En cas d'absence de l'arbitre et des juges de touche, les 2 équipes en présence pourront s'entendre sur la nomination d'une personne pour officier le match. La personne choisie devra avoir suffisamment de connaissance et de compétence pour officier ce match.

Dans le cas où les 2 équipes ne s'entendent pas sur le choix d'un officiel, le match sera repris.

Soccer à 7

En l'absence de l'arbitre, les 2 équipes en présence pourront s'entendre sur la nomination d'une personne pour officier le match. La personne choisie devra avoir suffisamment de connaissances et de compétences pour officier ce match. Les entraîneurs devront indiquer le nom de cette personne et leur accord sur la feuille de match.

20. Durée de la partie

La partie sera de deux périodes égales :

U-8- et U-9	2 X 20 minutes
U-10 et U-11 Local	2 X 25 minutes
U-11 A	2 X 25 minutes
U-12	2 X 30 minutes
U-13 et U-14	2 X 35 minutes
U-15 et U-16	2 X 40 minutes
U-17 et U-18	2 X 45 minutes



L'arbitre devra ajouter à chaque période, le temps qu'il estime avoir été perdu par suite de remplacements, transport hors du terrain de joueurs blessés, de gaspillage de temps ou pour tout autre motif.

La durée de chaque période devra être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.

La pause entre les deux mi-temps sera d'au plus 15 minutes et d'au moins 5 minutes.

Arrêt du match

Si le match est arrêté par l'arbitre et que le temps joué a dépassé 70 % du temps réglementaire, mais avant le temps prévu, le match sera déclaré comme valide, peu importe le pointage.

Temps de jeu pour qu'un match soit valide : (70 % du temps régulier)

U-8 et U-9	à la 28e minute;
*U-10 et U-11	à la 35e minute
*U-11 A	à la 35e, minute
*U-12	à la 42e minute;
*U-13 et U-14	à la 49e minute;
*U-15, U-16	à la 56e minute;
*U-17, U-18	à la 63e minute;

- 20.1 Un match qui atteindra un différentiel de **7 buts** en faveur d'une équipe sera arrêté par l'arbitre. Les équipes pourront poursuivre le jeu à titre hors-concours, le résultat du match demeurant le même que lors de l'arrêt.
- 20.2 Une équipe qui se retire avant la fin du match recevra un forfait automatique et une amende comme prescrit sur la grille de tarification. Le cas sera transmis au comité de discipline.

21. Retard

Une équipe perdra son match par forfait si elle ne peut présenter le nombre minimum de joueur pour débiter le match. L'arbitre doit accorder un délai de 20 minutes avant de quitter le terrain

L'équipe ayant au moins 8 joueurs présents (soccer à 11) ou 5 joueurs (soccer à 7) sur le terrain devra commencer le match.

Si une équipe arrive avec plus de 20 minutes de retard, par suite d'un cas de force majeure dûment établi, alors que tout fut mis en œuvre pour arriver à l'heure, le match pourra être rejoué, l'équipe en question doit soumettre une réserve par écrit au coordonnateur de la ligue. Le Coordonnateur régional de Compétition décidera si le match est valable.

Une équipe qui ne se présente pas à un match se verra inscrire un forfait automatique au classement en plus de recevoir une amende comme prescrit sur la grille de tarification.

Dans le cas où les 2 équipes assignées pour un match ne se présenteraient pas sur le terrain, après les 20 minutes réglementaires, le forfait devra être appliqué aux 2 équipes.

Dans le cas où un joueur serait en retard, il devra se présenter à l'arbitre ou au juge de touche pour obtenir la permission de jouer à n'importe quel moment en cours du match à la seule condition qu'il soit inscrit sur la feuille de match avant le début du match.

22. FEUILLES DE MATCH

L'entraîneur de l'équipe de chaque équipe reçoit en début de saison une quantité suffisante de feuilles de match.

L'entraîneur de chaque équipe a l'obligation avant de se présenter à son match, d'imprimer une feuille de match à partir de PTS-Ligue. Elles doivent être dûment remplies avant chaque rencontre.

L'entraîneur doit indiquer le nom d'une personne suspendue à chaque match dans l'espace réservé aux observations de l'entraîneur en y indiquant « suspendu » à côté du nom.

Les joueurs, entraîneurs et gérants d'équipe qui a eu leur carte d'identité validé par l'arbitre, mais qui a omis d'inscrire leur numéro de passeport sur la feuille de match seront passibles d'une d'amende (selon tableau des Frais)

L'arbitre, (et les arbitres assistants, le cas échéant), doit noter en caractères d'imprimerie dans les cases appropriées de la feuille de match :

- son nom et son numéro de carte d'identité;
- la marque finale
- par un "À" les avertissements décernés;
- par un E les expulsions
- l'heure à laquelle le match a débuté;
- les buteurs;
- le nom et le numéro de carte d'identité d'un joueur blessé qui quitte le match;
- toute anomalie du terrain
- les incidents qui ont pu survenir dans ou autour du match.

22.13 Au moins 15 minutes avant la partie, l'arbitre doit recevoir la feuille de match complétée ainsi que les passeports

22.14 Un entraîneur qui falsifie ou modifie un renseignement sera automatiquement déclaré inadmissible et son cas sera transféré au comité de discipline.

22.15 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 n'a pas endossé l'uniforme pour le match en question.

22.16 À la fin de la partie, le nom des joueurs absents est définitivement rayé par l'arbitre. Ce dernier complète la feuille de match en inscrivant le résultat du match, les compteurs du match, la signature et les commentaires des entraîneurs, les protêts s'il y a lieu, la signature de l'arbitre et des juges de touche, ainsi que leur numéro de passeport. La copie de la feuille de match est remise à chaque entraîneur.

22.17 Dans l'éventualité où les entraîneurs d'une ou des deux équipes en présence ne peuvent fournir une feuille de match (PTS), une feuille de papier pourra être acceptée par l'arbitre assigné au match. Tous devront s'assurer que tous les renseignements habituellement inscrits sur la feuille originale s'y retrouvent.

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

22.8 Demande de révision après confirmation de résultat

Dans les quarante-huit (48) heures (jours ouvrables) suivant la confirmation des résultats du match par l'arbitre et/ou du club au PTS, l'entraîneur pourra par le biais d'un courriel adressé à competition@soccer-lanaudiere.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.

23. Classements/Statistiques

23.1 L'arbitre et/ou le club a l'obligation de confirmer le résultat du match au PTS-REF dans les quarante-huit (48) heures suivant la fin du match.

23.1.11 Il n'y a pas de prolongation lors d'un match nul en saison régulière.

23.2 Les points sont attribués aux équipes de la façon suivante :

— victoire :	Trois (3) points;
— nulle :	Un (1) point;
— défaite :	Zéro (0) point;

23.3 L'écart **maximum de buts dans un match est de 7 buts.**

23.4 Une équipe qui accumule un certain nombre de cartons jaunes durant le championnat (saison régulière) sera pénalisée de perte de points de classement de la manière suivante :

20 cartons jaunes	perte de trois (3) points de classement
25 cartons jaunes	perte de six (6) points de classement
30 cartons jaunes	perte de neuf (9) points de classement
35 cartons jaunes	Expulsion du championnat.

23.5 Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait de match comme sanction à une irrégularité se verra retirer les points du match auxquels elle avait droit et l'annulation des buts marqués par elle au cours de ce match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des trois (3) points au classement d'une victoire et du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle aura marqués.

23.6 En cas d'égalité de points au classement final de la saison régulière, la méthode de départage pour le classement des équipes est, par ordre de priorité, la suivante :

- A. en tenant compte des points des matchs joués entre les équipes ex aequo (non applicable pour une triple égalité ou plus);
- B. la plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs joués entre les deux équipes, non applicables pour une triple égalité ou plus;
- C. la plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs de la saison;
- D. en donnant l'avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts (BP) au total des matchs joués;
- E. en donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le plus petit nombre de buts encaissés (BC) au total des matchs joués;
- F. en donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons rouges (expulsions);
- G. en donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons jaunes (avertissements)
- H. Si l'égalité persiste toujours entre des équipes dont le classement a une incidence sur le championnat, la montée ou la relégation de division, le départage se fera en faisant jouer un match de barrage entre les équipes ex aequo, match qui doit déterminer un gagnant, c'est-à-dire des prolongations et des tirs de réparation, conformément aux Lois de jeu de la FIFA si nécessaire;
- I. si l'égalité au classement n'a aucune incidence sur le championnat de la saison, sur la montée ou de la relégation de division, les deux équipes seront déclarées ex aequo.

- J. La détermination du jour, du terrain et de l'heure où sera joué ce match se fera après accord entre les équipes concernées et la ligue. Si aucun accord ne survient, c'est la Ligue qui fixera la journée, le terrain et l'heure et cette décision sera sans appel.
- 23.7 Lorsqu'une équipe est exclue de la Ligue ou déclarée forfait général en cours de saison, les buts marqués et alloués et les points de classement acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre cette équipe sont annulés.
- 23.8 Les entraîneurs doivent inscrire dans PTS Ligue le résultat du match, les buteurs, les avertissements et expulsion et leurs commentaires, le cas échéant. Ils doivent également inscrire le nom des joueurs ayant participé au match, en précisant à l'aide du code "R" les joueurs de réserve utilisés et du code "T", le nom des joueurs à l'essai, le tout dans les 48 heures suivant la tenue de la rencontre.

24 CAUSES DE FORFAIT

Un match peut être déclaré forfait pour l'une ou l'autre des raisons suivantes :

- équipe qui reçoit sur un terrain non homologué par la Ligue;
 - équipe qui ne se présente pas à un match du calendrier ou des éliminatoires;
 - équipe qui se retire du terrain avant qu'un match ne soit complété;
 - équipe qui refuse de jouer un match;
 - équipe qui utilise un joueur ou un dirigeant inéligible ou suspendu
 - équipe qui ne présente pas le nombre minimal requis de joueurs ou surnombre;
 - équipe qui utilise un nombre supplémentaire de joueur à l'essai que les nombres prescrivent;
 - Une équipe qui ne présente pas suffisamment de joueurs dans sa liste d'équipe avant le début de la saison
- 24.1 Après un troisième forfait, le coordonnateur de la ligue avisera à titre d'information l'organisation et l'entraîneur de l'équipe que cette équipe sera expulsée de la Ligue pour la saison en cours si elle a un quatrième forfait.

25. La rentrée de touche est accordée :

Une reprise de touche sera permise au joueur **U-8 seulement** qui aura raté sa première tentative. Une deuxième erreur entraînera la perte du ballon en faveur de l'autre équipe.

26. L'équipement des joueurs

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend un maillot numéroté aux couleurs de l'équipe, des culottes courtes, des bas, des protège-tibias et des chaussures.

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour tous les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tout genre.

Les protège-tibias sont obligatoires pour tous les joueurs, tant lors de pratiques que lors des matchs. D'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, polyuréthane ou toute autre matière semblable), les protège-tibias doivent être entièrement couverts par les bas et offrir une protection adéquate.

L'arbitre doit faire en sorte que les joueurs portent leur équipement de façon convenable. Ainsi, il est attentif au fait que le maillot doit être porté à l'intérieur de la culotte courte et que les bas doivent être relevés. L'arbitre vérifie également que tous les joueurs portent des protège-tibias. Enfin, il veille à ce que les joueurs ne portent rien sur eux qui puissent blesser un autre joueur (montre, bracelet métallique, bague, etc. (voir règle de la Fifa)

Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distinguent des autres joueurs et de l'arbitre. Si les 2 équipes en présence sur le terrain portent la même couleur de chandail, l'équipe receveuse doit changer de maillot.

27. Coupe Lanaudière

Local :

1. Toutes les équipes locales dans la région participent à la « Coupe Lanaudière »
2. Les équipes sont déterminées par tirage au sort lors de la réunion du comité de compétition du mois de juin.
3. Les parties, pour la « Coupe Lanaudière 2011 » seront jouées sur semaine à partir de début août avec "black-out" du 1 août au 12 août.
4. Nous conservons les divisions dans le but d'avoir une saison régulière de 14 parties. Il y aura 12 matchs de joués dans les 10 premières semaines et 2 matchs dans les 2 dernières semaines. Il y aura une équipe championne qui sera couronnée dans chaque division (Champion saison) et participera à la coupe des champions Local (U-9 et plus)
5. Les équipes participantes seront placées dans le tableau de haut en bas dans l'ordre du tirage. La première partie d'un duel aura lieu sur le terrain de la première équipe tirée (celle placée en haut de l'autre dans le tableau)
6. Pour chacune des équipes les matchs de coupe se dérouleront sous forme de match allé seulement.
7. Pour chaque match de coupe, l'équipe gagnante passera à la prochaine ronde
8. Pour toutes les rondes préliminaires, le bris d'égalité sera déterminé par tir de barrage (5) selon les règlements de la FIFA
9. Les ½ finales et la finale se dérouleront sur une seule partie et auront lieu au même endroit lors d'une fin de semaine.
10. Pour les matchs de ½ et finale si à la fin du match le pointage est égal, il y aura deux (2) prolongations de 5 minutes (soccer à 7) et deux (2) prolongations de 10 minutes (soccer à 11). Règle du but en or. Si l'égalité persiste, des tirs de pénalité (5) selon les règlements de la FIFA suivront pour déterminer le vainqueur
11. Aucun joueur de réserve ou joueur à l'essai n'est autorisé durant coupe Lanaudière
12. Les cartons rouges et jaunes obtenus pendant la saison régulière continuent à s'accumuler pendant la coupe Lanaudière.
13. Une équipe qui est déclaré forfait à un match se verra infliger une amende de 100 \$ et sera éliminé de la coupe. L'amende de 100 sera envoyée au club de l'équipe adverse (non-forfait)
14. Les responsables des deux (2) équipes devront transmettre les résultats, les avertissements et expulsions décernés sur le système PTS dans un délai de 24 heures.
15. Aucun protêt n'est accepté. Les sanctions administratives en cours de saison sont maintenues

Coupe Lanaudière A et Local D1

- 1- Seulement les équipes A et Local D1 qui ont terminés dans les quatre (4) premières positions de la saison régulière participent à la « Coupe Lanaudière 2011.
- 2- Il y aura une équipe championne qui sera couronnée dans chaque division (Champion saison) et participera à la coupe des champions A Laval, Laurentides, Lanaudière, Lac St-Louis
- 3- En cas d'égalité de points au classement, la méthode de départage pour le classement des équipes est, par ordre de priorité, la suivante

La plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs de la coupe;

En donnant l'avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts (BP) au total des matchs joués de la coupe;

En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le plus petit nombre de buts encaissés (BC) au total des matchs joués de la coupe;

En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons rouges (expulsions) de la coupe;

En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons jaunes (avertissements) de la coupe

Si l'égalité persiste toujours entre des équipes dont le classement a une incidence, le départage se fera en faisant jouer un match de barrage entre les équipes ex aequo, match qui doit déterminer un gagnant, c'est-à-dire des tirs de réparation, conformément aux Lois de jeu de la FIFA si nécessaire

- 4- Les 1/2 finales et la finale se dérouleront **sur une seule partie (position 1 vs 4, position 2 vs 3)** et auront lieu au même endroit lors d'une fin de semaine.
- 5- Pour les matchs de ½ et finale si à la fin du match le pointage est égal, il y aura deux (2) prolongations de 5 minutes (soccer à 7) et deux (2) prolongations de 10 minutes (soccer à 11). La règle du but en or ne s'applique pas. Si l'égalité persiste, des tirs de pénalité (5) selon les règlements de la FIFA suivront pour déterminer le vainqueur
- 6- Aucun joueur de réserve ou joueur à l'essai n'est autorisé durant la coupe Lanaudière
- 7- Les cartons rouges et jaunes obtenus pendant la saison régulière continuent à s'accumuler pendant les séries de fins de saison.

- 8- Une équipe qui est déclaré forfait à un match se verra infliger une amende de 100 \$ et sera éliminé de la coupe. L'amende de 100 sera envoyée au club de l'équipe adverse (non-forfait)
- 9- Les responsables des deux (2) équipes devront transmettre les résultats et les avertissements et expulsions décernés sur le système PTS dans un délai de 24 heures.
- 10- Aucun protêt n'est accepté. Les sanctions administratives en cours de saison sont maintenues

28. DISCIPLINE

28.1 CONDUITE DES SPECTATEURS

28.1.1 Les équipes sont responsables de la protection des arbitres.

28.1.2 Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres, incluant les spectateurs qui les accompagnent, avant, durant et après les parties.

28.1.3 Les clubs sont responsables des bris et/ou actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur club.

28.2 JOUEUR BLESSÉ

L'organisation receveuse a la responsabilité de faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou un hôpital.

28.3 EXPULSION D'UN JOUEUR OU D'UN ENTRAÎNEUR

Un joueur ou un entraîneur doit automatiquement quitter le terrain après avoir reçu un carton rouge (expulsion) ou deux (2) cartons jaunes (avertissements).

L'arbitre remplit le rapport disciplinaire et le remet avec la feuille de match.

28.4 PROTÊT

28.4.1 Un protêt doit être signalé à l'arbitre avant, pendant ou à la fin de la partie, indiqué sur la feuille de match ou inscrit sur PTS. Un protêt pourra également être déposé par écrit, dans le premier jour ouvrable suivant l'incident, auprès des responsables de la compétition.

28.4.2 Procédures lors d'un match de la saison régulière
Le dépôt d'un protêt doit se faire par la poste sous peine de déchéance du protêt et être envoyé par courrier certifié au responsable du comité de discipline régional dans les deux (2) jours suivants l'incident qui a donné naissance à la plainte et être accompagné d'un dépôt de 25 \$. Le cachet de poste fait foi de la date d'expédition.

28.4.3 Dans tous les délais prévus dans le présent chapitre, la journée de l'envoi n'est pas comptée et la journée de l'arrivée est comptée. Si la journée de l'arrivée tombe un jour férié ou une journée de fin de semaine, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant.

28.4.4 Un protêt ne doit porter que sur une seule plainte. Plusieurs plaintes dans le même match doivent faire l'objet d'autant de protêts.

28.4.5 Si le comité de discipline régional donne raison au plaignant, le dépôt exigé sera remis. Dans le cas contraire, le dépôt est confisqué.

28.4.6 Lorsqu'un protêt est jugé irrecevable, le dépôt est confisqué.

28.4.7 En traitant de toute plainte, le responsable tiendra compte de toutes les informations en possession du club/regroupement de soccer demandeur qui, si elles avaient été utilisées de façon normale, auraient pu prévenir la plainte.

28.4.8 Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies dans le règlement de discipline de la FSQ.

28.4.9 Les procédures de dépôt et les délais d'une plainte peuvent être modifiés par les responsables d'une compétition pour répondre à une situation urgente.

29 Appel

- a. Toute organisation (club) qui se croit lésée par une décision du commissaire ou de l'ARSL peut aller en appel et être entendue par le comité d'appel de l'ARSL.
- b. L'appel doit être déposé au Bureau de L'ARSL dans les 7 jours ouvrables de la date de la décision du commissaire ou de L'ARSL
- c. L'appel doit contenir un texte relatant précisément et de façon claire les motifs de l'appel et exposant les principaux arguments au soutien de ses prétentions.
- d. Si par exception ou sur demande de l'une ou l'autre des parties, le comité d'appel juge nécessaire de tenir une audition, il convoque les parties.
- e. L'appel doit être accompagné d'un dépôt de 100 \$ (à l'ordre de l'ARSL). Le cachet de la poste fait seule foi de la date d'expiration
- f. Si le comité d'appel donne raison au plaignant, le dépôt exigé lui sera remis.
- g. Au contraire, lorsqu'un appel est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le comité d'appel de l'ARS Lanaudière, le dépôt est confisqué.
- h. Toute organisation qui se croit lésée par une décision du comité de discipline peut aller en appel et être entendue par le comité de discipline de la FSQ.
- i. On ne peut en appeler d'une décision du comité de discipline que pour une erreur de droit, de procédures ou une erreur dans l'imposition d'une sanction.

30 TABLEAU DES INFRACTIONS ET SANCTIONS :

30.1. À l'intérieur du calendrier normal annuel des matchs de toutes les catégories d'équipes qui sont sanctionnées par la ligue, en y incluant les matchs d'éliminatoires et de barrage en vue de promotion ou de relégation, un joueur, qui cumule :

- | | |
|--|-----------------------|
| • 3 ^e carton jaune | 1 match de suspension |
| • 5 ^e carton jaune | 1 match de suspension |
| • Chaque carton jaune supérieur à 5 | 1 match de suspension |
| • 2 ^e carton jaune (dans le même match) | 1 match de suspension |

Il peut y avoir également examen par le comité de discipline et, selon la gravité, imposition d'une sanction plus sévère, s'il y a lieu.

- 30.2 Un joueur qui reçoit, au cours d'une compétition, un premier (1^{er}) carton rouge, est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.
- 30.3 S'il reçoit au cours de la même compétition un deuxième (2^e) carton rouge, il est automatiquement suspendu pour les trois (3) prochains matchs de son équipe dans cette compétition. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction d'au plus 15 matchs.
- 30.4 S'il reçoit, au cours d'une compétition, un troisième (3^e) carton rouge, est automatiquement suspendu pour les cinq (5) matchs suivants de son équipe. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction d'au plus 30 matchs.
- 30.5 Un entraîneur ou un assistant-entraîneur qui est expulsé est automatiquement suspendu pour les deux (2) prochains matchs de son équipe et de toutes autres activités tant que dure cette suspension.

- 30.6 Un entraîneur expulsé d'un match peut se faire remplacer par son assistant pourvu que son nom soit présent sur la feuille match. Il peut aussi se faire remplacer par un dirigeant possédant un passeport. S'il n'y a pas d'assistant ni de dirigeant, l'arbitre peut accepter la présence au banc d'un parent ou d'un spectateur pour la continuation du match.
- 30.7 Une équipe qui accumule un certain nombre de cartons jaunes durant le championnat (saison régulière) sera pénalisée de perte de points de classement de la manière suivante :
- | | |
|------------------------|---|
| i. 20 cartons jaunes | perte de trois (3) points de classement |
| ii. 25 cartons jaunes | perte de six (6) points de classement |
| iii. 30 cartons jaunes | perte de neuf (9) points de classement |
| iv. 35 cartons jaunes | expulsion du championnat |
- 30.8 Pour être considérés, les matchs de suspension doivent être réellement joués. Par exemple, un match gagné ou perdu par forfait ne sera pas comptabilisé comme match purgé.
- 30.9 L'équipe qui fait jouer un joueur inéligible perdra le match par forfait. Ce match sera considéré comme match purgé pour le joueur fautif
- 30.10 Les sanctions édictées aux articles précédents ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales qui peuvent être décernées dans les cas impliquant des blessures, de la violence physique à l'endroit d'un autre joueur ou des fautes relatives à un arbitre.
- 30.11 Dans le calcul des matchs à purger, on additionne les cartons jaunes avec les jaunes et les rouges avec les rouges. Ainsi, deux (2) cartons jaunes décernés dans une même partie ne vont pas égaler un carton rouge pour s'additionner aux cartons rouges.
- 30.11.1 Un joueur qui reçoit (2) cartons jaunes dans un match comptera comme (1) cartons jaunes dans le cumulatif
- 30.12 Le comité de discipline peut analyser tous les cartons d'un joueur, d'un entraîneur ou d'une équipe pour délibérer et rendre une décision sur un cas particulier qui lui aura été soumis ou qu'il aura décidé d'enquêter afin de pouvoir appliquer les sanctions proportionnelles aux actes reprochés.
- 30.13 Un joueur qui reçoit un carton rouge (ou deux cartons jaunes) lors d'un match avec une équipe autre que celle de son affiliation (i.e. comme joueur RESERVE), doit purger le carton avec ladite équipe et ne pourra rejouer un match de ligue, toute équipe confondue, tant que la suspension n'aura pas été purgée, à l'intérieur d'une même saison.

31 CAS NON PRÉVUS

Tout cas non prévu au présent règlement sera tranché par le conseil d'administration de l'ARSL conformément avec la réglementation de la FSQ.

31 AMENDEMENTS

Dans le but de ne pas changer les règles du jeu en cours de saison, aucun article du présent règlement ne peut être amendé au présent règlement durant la période du 1^{er} mars au 1^{er} octobre d'une année.

Les amendements au présent règlement doivent d'abord être adoptés les clubs de la région et ils entreront en vigueur s'ils sont adoptés par le conseil d'administration de l'ARSL.

Forfait et amendes

Équipe qui ne se présente pas au match	1ère offense	Forfait + 10 \$+A
	2e offense	Forfait + 25 \$+A
	3e offense	Forfait + 50,00 \$+A
	4 e offense	Discipline +Forfait + 100,00 \$ +A
Équipe qui se retire avant la fin d'un match ou qui refuse de jouer un match		Forfait + 50,00 \$
Équipe n'ayant pas présenté le nombre réglementaire de joueurs ou qui omet de rayer...		Forfait
Équipe qui omet d'inscrire un # de passeport qui a été validé par l'arbitre		20.00\$
Équipe qui utilise un joueur inéligible ou un entraîneur suspendu		Forfait + 50.00\$
Équipe qui ne se présente pas à un match de la finale de fin de saison		Forfait + 50,00 \$+ arb.
Équipe qui reçoit sur un terrain non homologué		Forfait + 200,00 \$
Feuille de match ou résultat manquant au C.A. du mois d'août (club receveur)		F+ 5,00 \$
Match sans arbitre		10,00\$ Match remis / visiteur
Terrain déclaré inacceptable par l'arbitre		Match remis

PROTÊT

Dépôt dans les 48 heures suivant l'incident	25,00 \$
Appel d'une décision	100,00 \$

Tournois régionaux 2011

Tournoi Festival du CS Terrebonne

17-18-19 juin 2011

U-9 à U-18

Local, A, et AA

Resp : César Vélasquez 450 964-3548

Tournoi / Festival provincial et régional de Mascouche

1-2-3 juillet 2011

Tournoi local et A

U-6, U-7, U-8, U-9, U-10, U-11

Resp : Gilles Granger 450 474-6954

Tournoi National de Soccer de Joliette

9-10-11 juillet 2011

Classe Local, A & AA \$ AAA

U-12, U-13, U-14, sel. Régionales

Resp : François Pelland 450 271-9140

Tournoi / Festival de La Plaine

5-6-7 Août 2011

Local et A

U-8, à U-16 local et U-9A, U-10A

Resp : Carlos Torres 450 477-0372

Festival 4 x 4 de Lanaudière

6 août, 9 ième édition

Tournoi régional, catégories micro soccer 4-5-6-7 ans mixte

Ville de Crabtree, Club Laser

Resp : Alain Niveau 450 754-1224

Le National de soccer de Repentigny

12-13-14 août 2011

Local, A, AA, AAA

U-9A, UJ-10A, U-11A et AA, U-12 à U-18

Resp : M. RenéTurcot Tel 514 373-7568 Fax 450 581-5905

Tournoi / Festival provincial Optimiste de Berthier

12-13-14 août 2011

Local U-8 à U-11

Resp : Marjolaine Plante 450 836-6862 ou Manon Boucher 450 836-8163

Tournoi National du CS Terrebonne

19-20-21 août 2011

U-9 à U-18

Local, A et AA

Resp : César Vélasquez 450 964-3548

Tournoi / Festival IGA Crevier de L'Assomption

26-27-28 août 2011

Local et A et AA

U-8, U-9, U-10, U-11, U-12, U-13, U-14

Resp : Patrick Ayotte 438 874-0020

Les entraîneurs doivent entrer les résultats du match dans le système PTS dans un délai de 48 heures. Cette directive s'applique aux matchs de la saison régulière et aux matchs de la coupe Lanaudière.

L'adresse du lien au système PTS est la suivante :

<http://www.tsisports.ca/sc/soccer/ligue/index.aspx?champ=CLD>

Pour information, contactez :

John Bellini, Directeur Général et Coordonnateur
Compétition
Tél : (450) 581-4545 / sans frais 1-866-686-4545
Courriel : DG@soccer-lanaudiere.qc.ca
Site internet : www.soccer-lanaudiere.qc.ca

Dates à retenir

Début de saison	22 mai 2011
Fin de saison	2 septembre 2011
Finale jeux techniques régionaux	29 juillet 2011 (La Plaine)
Finales Coupe Lanaudière	11 septembre 2011
Coupe des champions locale (Champions de saison U-9 à U-16 locale)	24-25 septembre 2011
Coupe des champions A Champions de saison U-9 à senior DIV 1 Laval, Laurentides, Lanaudière, Lac St-Louis	24-25 septembre 2011 (Laurentides)

