



## Ligue de soccer regional Lanaudière

### **RÈGLEMENTS OFFICIELS : 2011 ÉTÉ**

#### **SENIOR CLASSE "A"**

**et**

#### **VÉTÉRANS 0-35**

**Sénior** Masculin et/ou Féminin

- **Catégorie Ouverte** : joueurs nés en 1992 ou avant i.e. 19 ans et plus.

- Sénior Masculin D1
- Senior Masculin D2 (A)
- Sénior Masculin D2 (B)
- Senior Féminin D1
- Senior Féminin D2 (A)
- Senior Féminin D2 (B)
  
- Vétérans D1 (35 ans et plus)
- Vétérans D2 (35 ans et plus)  
Joueurs nés en 1976 ou avant

*Deux (2) joueurs nés avant le 20 mai 1977 sont permis*

**Les tactes sont INTERDITS**

**VÉTÉRAN** : Il est prévu pour l'an 2012 que chacun des joueurs d'une équipe de vétérans seront nés en ou avant 1976. Ceci pour être conforme avec les catégories d'âge de la FSQ.

**NOTE : LE GENRE MASCULIN EST UTILISÉ POUR SIMPLIFIER L'ÉCRITURE DES TEXTES**



# Ligue de soccer regional Lanaudière

## **LES DISPOSITIONS GÉNÉRALES**

### **1.0 Préambule**

- 1.1 Aux fins d'interprétation du présent document, l'utilisation du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit absolument pas la discrimination envers l'un ou l'autre sexe.
- 1.2 Le siège social de la **Ligue Soccer de Lanaudière** est situé à Terrebonne.
- 1.3 Les administrateurs appliqueront les règlements régis par l'Association Régionale de Lanaudière.

### **2.0 Juridiction et champ d'application**

- 2.1 La ligue de soccer de Lanaudière ci-après désignée régit la pratique du soccer de ses membres.
- 2.2 Les présents règlements s'appliquent aux équipes, dirigeants, entraîneurs, gérants, arbitres, joueurs, qui sont inscrits à la ligue de soccer Lanaudière. Ils s'appliquent tant et aussi longtemps qu'ils n'ont pas été amendés ou abrogés.
- 2.3 La catégorie des joueurs évoluant dans la ligue est de niveau **senior**

### **3.0 Les Définitions**

#### **Arbitre** \_\_\_\_\_

Désigne toute personne dûment affiliée à la fédération de soccer du Québec et reconnue comme assistant-arbitre ou arbitre pour officier les matchs de la ligue.

#### **Équipe**

Désigne un regroupement de joueurs évoluant dans la ligue de soccer senior A de Lanaudière.

#### **Les frais d'adhésion**

Désigne le montant que chaque équipe doit verser pour couvrir les dépenses de la ligue.

#### **Le dépôt de garantie**

Désigne le montant que chaque équipe doit verser pour garantir sa bonne conduite et le respect de ses engagements

#### **Protocole d'entente**

Désigne l'engagement approuvé par le président et un vice-président de la ligue avec un autre organisme ayant convenu de fournir différents services à la ligue de soccer senior A de Lanaudière.

#### **Association Régionale**

Désigne une Association Régionale de soccer comme représentante de la Fédération auprès des intervenants de soccer dans son territoire. C'est l'organisme qui voit à l'application des règlements de la fédération sur son territoire.

#### **Fédération**

Désigne la fédération de soccer du Québec, également désigné par l'acronyme « F.S.Q. ».



# Ligue de soccer regional Lanaudière

## **Formulaires (en annexe)**

Pour les fins de gestion des activités de la ligue, celle-ci met à la disposition des équipes des formulaires tel que prescrits par la réglementation en vigueur (disponible sur le site internet de LARSL).

## **Assurances**

**Aucune couverture d'assurance n'est offerte pour quiconque participe aux activités de la ligue.** La ligue n'est aucunement responsable pour tout dommage physique ou matériel causé ou subi par quiconque participe aux activités de la ligue. Les assurances possibles pour quiconque participe aux activités de la ligue sont : les assurances personnelles de chacun, l'assurance maladie du Québec et l'assurance offerte par la F.S.Q.

## **Les Règlements**

### **4. Inscription des équipes**

- 4.1 Les équipes qui désirent évoluer dans la ligue doivent soumettre leur demande à leur club. Le club procédera à l'inscription des ses équipes pour le 1 avril selon la procédure régional.
- 4.2 L'équipe qui vient de L'extérieur de la région doit être acceptée et doit signer annuellement le protocole d'entente avec la ligue.
- 4.3 Des frais d'inscription sont exigés pour chaque équipe de l'extérieur de la région. Ces frais, définis par L'ARSL sont payables au moment que le Cahier De Charge est soumis par l'équipe de l'extérieur à l'ARSL et selon les modalités établies.
- 4.4 Un nombre d'équipe paire dans chaque catégorie est exigé. Le vote des équipes sera considéré pour l'acceptation d'un nombre d'équipe impair.
- 4.5 Tout club ou regroupement de soccer, ligue affiliée ou A.R.S. qui désire que l'une de ses équipes participe à un match à l'extérieur du territoire de l'association régionale à laquelle il appartient doit obtenir un permis de voyage à cet effet. Une copie doit être remise à la Ligue
- 4.6 Un club ne pourra inscrire d'équipe s'il a des sommes à payer à l'ARSL de la saison précédente.
- 4.7 Une équipe doit enregistrer auprès de la ligue un minimum de quinze (15) joueurs par équipe et un maximum de 25 joueurs par équipe. Tout joueur, à l'exception des joueurs réserves, à l'essai ou invités, évoluant dans le Championnat ARSL, doit être inscrit sur une liste officielle d'équipe (PTS-Registrariat) avant le début de la saison.

### **5. Les Frais**

#### **5.1 Frais d'inscription**

Des frais d'inscription sont exigés pour chaque équipe de l'extérieur de la région. Les clubs qui utiliseront les assignateurs de la région devront payer des frais d'inscriptions selon les modalités établies, Ces frais, définis par L'ARSL sont payables à la ARSL

#### **5.2 Frais d'arbitrage**

Les frais d'arbitrage sont établis par l'ARSL et sont versés à l'arbitre et aux arbitres assistants par la ligue



## Ligue de soccer regional Lanaudière

### 5.3 Amendes.

Les amendes et/ou les frais d'audition imposés par la ligue et/ou par le comité de discipline de l'ARSL sont payables à la ligue le vendredi précédent le retour au jeu du joueur et/ou de l'équipe mise à l'amende. Les amendes et les frais imposés par la F.S.Q. sont payables à cette dernière.

### 5.4 Les Réunions

Un représentant des équipes doivent se présenter aux réunions prévues par la ligue, sans quoi une amende de 100.00\$ sera facturée aux équipes qui ne seront pas représentées. L'amende devra être payée à la ligue avant le retour au jeu de l'équipe prise en défaut.

## 6. Retrait d'une affiliation d'une équipe

6.1 L'ARSL peut retirer son accréditation à toute(s) équipe(s) contrevenant aux statuts et aux règlements de la ligue.

6.2 Toute équipe qui retire son affiliation ou cesse de participer aux calendriers de la ligue durant le cours de la saison régulière ou pendant les séries perdra son inscription et se verra imposer une amende de 300.00\$. (voir Tableau des frais dans ce cahier)

**Les représentants et/ou gérants de l'équipe sont responsables de payer tous les frais qui y sont reliés.**

## 7. LE RÔLE ET RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

### 7.1 Le rôle des gérants

Les gérants doivent être des joueurs ou entraîneurs de l'équipe inscrite dans la LIGUE et doivent être présents aux matchs. Aucune équipe ne peut débiter un match sans la présence d'au moins un entraîneur affilié.

Un minimum de un (1) gérant et un maximum de trois (3) gérants, dûment affiliés et munis d'une carte d'identité en règle est permis sur le banc des joueurs. Leurs noms devront être inscrits sur la feuille de match pour qu'ils puissent avoir accès au banc de l'équipe.

Les gérants des équipes sont responsables de l'application des règlements de la ligue envers leurs joueurs.

Les gérants sont responsables de l'application des sanctions des joueurs de leurs équipes (ex: faire le suivi des cartons, suspensions, etc.). Si le PTS ne bloque pas l'ajout d'un joueur qui a accumulé 3 cartons jaunes sur la feuille de match, c'est la responsabilité du gérant de ne pas inscrire le nom de ce joueur sur la prochaine feuille de match. Si non, le match sera perdu par forfait.

Les gérants doivent signer et remettre tous documents exigés par la ligue dans les délais prévus.

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.



## Ligue de soccer regional Lanaudière

### **7.2. Le rôle des équipes**

- a) Une équipe doit être en mesure d'aligner au moins huit (8) joueurs sur le terrain durant toute la durée d'un match.
- b) Toute équipe a la responsabilité d'assurer la protection des officiels présents à un match.
- c) Toutes les équipes doivent avoir un entraîneur présent au match et inscrit sur la feuille de match. Un entraîneur-joueur est accepté avec une carte d'identité d'entraîneur.

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

**8.1** L'entraîneur de chaque équipe reçoit en début de saison une quantité suffisante de feuilles de match qu'il imprime à l'aide de PTS-Ligue.

- 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 carte d'identité 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 passeport;
  - 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 nm et le numéro de la carte d'identité d'un joueur blessé qui quitte le match;
  - toute anomalies du terrain
  - les incidents qui ont pu survenir dans ou autour du match.

**8.2** Au moins 15 minutes avant la partie, l'arbitre doit recevoir la feuille de match complétée et vérifier les informations générales. Il procède à la vérification des passeports et des numéros de joueur et note par un crochet les joueurs présents dont il a vérifié le passeport et la tenue de jeu et seuls ces joueurs peuvent participer à la partie.

**8.3** Une équipe peut habiller et faire participer un maximum de 18 joueurs lors d'un match.

**8.4** Avant chaque match, tout joueur doit présenter pour fin d'identification sa carte d'identification à l'arbitre



## Ligue de soccer regional Lanaudière

- 8.5** Aucun joueur ne peut participer au match s'il ne s'est pas présenté avec sa carte d'identité auprès d'un arbitre avant le coup d'envoi de la deuxième mi-temps.
- 8.6** L'entraîneur qui falsifie ou modifie un renseignement sera automatiquement déclaré inadmissible et son cas sera transféré au comité de discipline.
- 8.7** 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 sa carte d'identité.
- 8.8** 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.
- 8.9** 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.
- 8.10** 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.
- 8.11** 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.
- 8.12** Transmission des résultats. Chacune des équipes impliqués dans un match a jusqu'à 24 heures après la tenue d'un match pour enregistrer le résultat du match par le biais de PTS LIGUE. Le résultat enregistré sera immédiatement compilé par le système et toutes les statistiques mises à jour. Cependant, les résultats et statistiques ne seront officiels que lorsqu'ils auront été homologués par les arbitres et l'ARS Lanaudière.
- 8.13** L'entraîneur ou le capitaine d'une équipe peut demander de vérifier les cartes d'identités de l'équipe adverse avant le coup d'envoi de la 2 e mi-temps et indiquer toute irrégularité à l'arbitre qui doit l'inscrire sur la feuille de match.
- 8.14** 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](mailto: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.

## **9. Limitation Dans L'Utilisation Des Joueurs**

- 9.1.** Le nom d'un joueur déjà affilié avec une équipe ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe également inscrite au Championnat ARSL sans avoir été préalablement rayé de la première liste ou libéré de son club d'appartenance.



## Ligue de soccer regional Lanaudière

- 9.2** Dans le cas où deux équipes seniors d'un même club évoluent l'une contre l'autre dans la même Division, aucun échange de joueurs ne sera permis sous aucune forme et ce, durant toute la saison.
- 9.3** Un joueur inscrit sur la liste d'une équipe de classe AA ne peut jouer pour une équipe de classe A. Un joueur sur la liste d'une équipe inscrit en Division 1 ne peut jouer comme "RESERVE" ou JOUEUR D'ESSAI autre pour une équipe en Division 1. Un joueur en Division 2 ne peut pas jouer comme "RESERVE" ou JOUEUR D'ESSAI autre pour une équipe en Division 1 ou 2. Un joueur senior (i.e. l'âge 19-34 ans) ne peut pas jouer comme joueur "RESERVE" ou JOUEUR D'ESSAI pour une équipe en catégorie Vétérans (i.e. 0-35).
- 9.4** Le surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans une ou deux catégories immédiatement supérieures à la sienne. Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois ou quatre catégories supérieures à la sienne. Aucun joueur "RESERVE" ou JOUEUR D'ESSAI en situation de double surclassement ne peut être utilisé par une équipe senior (i.e. joueurs de catégories U-16 et moins). Il faut noter que l'âge d'un joueur est déterminé par son année de naissance et non par la catégorie où il joue i.e. un joueur né en 1996 est un joueur U-15 même s'il joue en catégorie U-16.
- 9.5** Aucun joueur "RESERVE" ou JOUEUR D'ESSAI ne peut jouer les matchs de La Coupe Lanaudière.
- 9.6** Une équipe ne peut utiliser comme joueur "RESERVE", ou JOUEUR D'ESSAI un joueur sous le coup de toute suspension. Un joueur qui reçoit un carton rouge ou qui accumule son troisième carton jaune lors d'un match avec une équipe autre que celle de son affiliation, 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'intérieure d'une même saison.
- 9.7** La règle 4-2 ne s'applique pas à la catégorie "senior".
- 9.8 Un joueur « RÉSERVE »**
- Désigne un joueur d'un même club de soccer qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de classe, de catégorie ou de division supérieures à sa catégorie d'affiliation.
  - Un joueur "RESERVE" doit être :
    - i. de catégorie égale et de classe/division inférieure
    - ou
    - ii. de catégorie inférieure et de classe/division égale ou inférieure à l'équipe pour laquelle il veut jouer réserve
- EX :** Une équipe Senior A Division 1 peut utiliser un joueur "RESERVE" qui provient de Senior A Division 2 ou 3 ou un joueur "RESERVE" qui provient de U-18 / U-17 Locale ou A.
- Le nombre de joueurs "RÉSERVE" qu'une équipe peut utiliser pour un match est limitée par le nombre total de joueurs réguliers qui se présentent. Aucun joueur « RÉSERVE »



## Ligue de soccer regional Lanaudière

ne peut être utilisé par une équipe qui a 15 ou plus de joueurs réguliers pour un match. Une équipe peut utiliser le nombre de joueurs "RÉSERVE" nécessaire pour avoir un total de 15 joueurs pour un match.

**EX :** Si 13 joueurs réguliers se présentent pour un match, un maximum de 2 joueurs "RÉSERVE" peut être utilisé.

**EX :** Si 15 joueurs réguliers se présentent pour un match, aucun joueur "RÉSERVE" peut être utilisé.

- Le nombre de matchs qu'un joueur "RESERVE" peut jouer est illimité dans la saison régulière.

### 9.9 Joueur à l'essai :

- Désigne un joueur d'un autre club de soccer qui a reçu l'autorisation, sur le formulaire prescrit par la FAQ, de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre équipe d'un club, de classe, de catégorie ou de division supérieure à sa catégorie d'affiliation.
- Un joueur à l'essai doit être :
  - a. De catégorie égale et de classe / division inférieure
  - ou
  - b. De catégorie inférieure et de classe / division égale ou inférieure à l'équipe pour laquelle il veut jouer à l'essai

**EX :** Une équipe Senior A Division 1 peut utiliser un joueur "D'ESSAI" qui provient d'une autre équipe d'un autre club Senior A Division 2 ou 3 ou un joueur "D'ESSAI" qui provient d'une autre équipe d'un autre club de U-18 / U-17 Locale ou A.

**9.10** Le joueur à l'essai doit remettre avant le début du match le formulaire prescrit par F.S.Q. signé par le responsable en chef de l'équipe, à l'officiel sinon ce joueur sera inéligible. 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)

**9.1.1** Une équipe peut utiliser un même joueur à l'essai pour un maximum de trois matchs.

**9.1.2** Une équipe peut utiliser par match un maximum de 3 joueurs à l'essai.

**9.1.3** **Aucun joueur d'essai ne** sera utilisé par Senior (Masculin ou Féminin) A Division 2 ou 3 ou par Vétérans (0-35) Division 2.



## Ligue de soccer regional Lanaudière

### 10. Inscription des joueurs

10.1 L'inscription des joueurs se fait selon les règles de la F.S.Q. **La Liste des membres d'une équipe est composée de joueurs, entraîneur et gérants, dument affilié avec l'équipe pour l'année d'activité.**

10.2 Chaque équipe doit inscrire un minimum de quinze (15) joueurs, et un (1) entraîneur sur la liste une semaine avant le début de la saison.

- Une équipe ne peut inscrire plus de 25 joueurs sur sa liste de joueurs.
- La liste peut être modifiée autant de fois avant la date limite. La date limite pour l'inscription des joueurs est le 15 juillet de la saison en cours.

Tous ajouts ou changements de joueurs sur la liste doivent être ajouté  
dans PTS Registrariat

### 10.3 **RÉSERVÉ.**

10.4 Aucun joueur ne peut posséder plus d'une carte d'identité en règle avec la F.S.Q.

10.5 Un joueur ne peut prendre part à un match à moins d'avoir :

- son nom et son numéro inscrit sur la feuille de match
- présenté sa carte d'identité à un officiel
- porté les équipements réglementaires et les avoir présenté à l'officiel

10.6 Tout joueur inscrit à la ligue ne peut changer d'équipe après le 15 juillet de la saison en cours. Un joueur ne peut changer d'équipe plus d'une fois au cours de la même saison.  
Tout changement d'équipe doit être acheminé à la ligue

### 11. CARTE D'IDENTITÉ

La date limite pour se procurer une carte d'identité de joueur auprès de l'A.R.S. Lanaudière **est le 15 Juillet** de la saison en cours. Aucune carte d'identité ne sera fournie après cette date : règle A.R.S.L.

11.1 Tout joueur ou toute personne ayant accès au **banc des joueurs doit avoir en sa possession une carte d'identité en règle**

### 12. L'ARBITRAGE

#### 12.1 **Assignment**

Le ou les assignataire(s) désigné(s) par ligue est (sont) responsable(s) de l'assignation de l'arbitre et des arbitres assistants pour tous les matchs de la saison régulière et des séries de fin de saison.

#### 12.2 **Les délais avant le match**

Les officiels assignés pour un match doivent se présenter au terrain trente (30) minutes avant le début du match.

#### 12.3 **La tenue des joueurs**

L'arbitre doit s'assurer que les joueurs portent la tenue réglementaire et n'aient aucun objet susceptible de causer des blessures (montres, bracelets, bagues, etc.). Seul le gardien de but peut porter une casquette avec l'accord de l'arbitre.

#### 12.4 **Vérification de la feuille de match**

L'arbitre doit vérifier la feuille de match et les passeports officiels des joueurs et des entraîneurs au moins quinze (15) minutes avant le début du match.



## Ligue de soccer regional Lanaudière

### 12.5 Le déroulement du match

L'arbitre est responsable du déroulement du match selon les règles de la F.I.F.A., de la F.S.Q., et des ajouts apportés par la ligue.

### 12.6 Les sanctions

L'arbitre doit inscrire sur la feuille de match, toute infraction et tout incident commis par quiconque. Suite à une expulsion (Carton Rouge), l'arbitre doit faire parvenir une copie de son rapport **signé** à la ligue. Une version électronique ou par télécopieur, doit être reçue à la ligue dans les 48 heures suivant le match.

### 12.7 En cas d'absence de l'arbitre

En cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre en touche senior apte à arbitrer la catégorie senior pourra officier le match. Cet arbitre devra avoir une carte d'identité en sa possession et le montrer aux deux (2) entraîneurs. Tout arbitre remplaçant devra faire un rapport à la Ligue sur le formulaire prescrit par la Ligue.

### 12.8 Sécurité des officiels

Chaque équipe est responsable de la sécurité des officiels. Chaque équipe est responsable de la bonne tenue de ses spectateurs. Cet article fait référence aux règles de sécurité de la Régie de la sécurité dans les sports du Québec et des règles de sécurité de la F.S.Q.

### 12.9 Présence au banc des joueurs

Seulement les joueurs et entraîneurs inscrits sur la feuille de match auront droit de prendre place au banc des joueurs et être en possession d'une carte d'identité en règle avec la ligue.

### 12.10 Plaintes

La Ligue pourra faire une plainte officielle pour tout retard d'un arbitre à un match. Tout retard doit être signalé sur la feuille de match.

### 12.11 L'uniforme

Tout officiel assigné à un match de la ligue doit porter l'uniforme prescrit par les règlements de la F.Q.S.F et/ou de son A.R.S.

### 12.12 Arrêt du match

L'arbitre a le pouvoir d'arrêter le match en cas de conduite abusive et/ou d'empiètement continu sur la surface de jeu de la part de quiconque. Le cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction.

### 12.13 Conflit d'Intérêts

Un arbitre ne peut officier dans une catégorie et/ou division ou il est aussi enregistré comme joueur, entraîneur ou gérant.

## 13. Le calendrier

Toute demande de modification du calendrier officiel devra être reçue à la ligue. Suite à l'approbation de la demande, la ligue est responsable d'aviser immédiatement les personnes concernées

Aucune remise de match ne sera acceptée pour un manque de joueurs, etc.

**Une indisponibilité de terrain est la seule raison. Une équipe qui participe à un tournoi et qui ne se présente pas ou ne présente pas un minimum de 8 joueurs aptes à jouer aux matchs prévus au calendrier, se verra imposer une amende de 100.00\$.**



## Ligue de soccer regional Lanaudière

### 14 - LES RÈGLES DU JEU

#### 14.1. Règles du jeu

À l'exception des modifications apportées par la ligue, les règles du jeu sont celles de la F.I.F.A.

#### 14.2. Ballons :

On doit utiliser des ballons conformes aux règles de jeu de la F.I.F.A. senior format no 5. L'équipe receveuse est responsable de fournir deux (2) ballons de match.

#### 14.3. Joueurs :

- Les substitutions de joueurs durant un match sont illimitées et doivent se faire aux arrêts de jeu suivants avec l'accord de l'arbitre : aux touches offensives, après un but, avant un coup de pied de but, à la mi-temps, à un arrêt pour joueur blessé (seulement le ou les joueurs blessés).
- Pour jouer en séries éliminatoires un joueur doit avoir joué un minimum de trois (3) matchs durant le calendrier régulier de saison de la ligue. Un joueur dont le nom n'est pas coché par l'arbitre est un joueur réputé absent. Assurez-vous que les joueurs en retard soient vérifiés et que leurs noms soient cochés.

#### 14.4. Équipement des joueurs / Équipes :

- Il est la responsabilité des équipes d'avoir une trousse adéquate de premiers soins, le tout conformément aux exigences du règlement de sécurité de la FSQ
- Une prothèse temporaire ou permanente peut être interdite par l'arbitre si celui-ci la juge dangereuse
- Tous les joueurs doivent porter un maillot et un short aux couleurs officielles de l'équipe. Le gardien de but doit porter un maillot d'une couleur différente de celle des joueurs des deux équipes et de l'arbitre. Il peut porter un pantalon long avec l'accord de l'arbitre. Aucun survêtement n'est accepté.
- Les maillots doivent être identifiés au dos par un numéro (hauteur minimum 15 cm ou 6 pouces). Durant un match, aucun échange de maillot ne peut être effectué sans la permission de l'arbitre. Le chandail se porte obligatoirement dans la culotte.
- Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent être en uniforme avant de participer au match (règle de Régie de la sécurité dans les sports du Québec).
- Le port du protège-tibia est obligatoire. L'arbitre est responsable de la vérification et de la conformité des équipements. S'il indique à un joueur qu'un équipement n'est pas conforme, le joueur devra changer d'équipement s'il veut participer au match.
- Le port des bijoux, casquette, foulard, lunette de soleil, objets dangereux sont interdits (carton jaune).
- Si les 2 équipes en présence sur le terrain portent la même couleur de chandail, l'équipe receveuse doit changer de maillot



## Ligue de soccer regional Lanaudière

### **14.5 Souplesse Auprès des Vétérans :**

L'arbitrage auprès des Vétérans sera plus souple à propos de l'équipement. Les sous-vêtements (i.e. les manches longues) ainsi que les anneaux de mariage seront permis. Les Vétérans jouent pour la récréation et alors les règles et l'attitude des arbitres devront refléter cette réalité.

### **15. Durée des matchs**

La durée des matchs de la ligue est de deux (2) demies de 45 minutes. Un repos de 5 minutes est accordé au mi- temps. Il n'y a pas de prolongation durant les matchs du calendrier régulier. Pour qu'un match soit valide il faut avoir joué 75% du temps réglementaire, soit: **soixante-huit (68) minutes**. Seul l'arbitre a le contrôle du temps.

Il n'y a aucune prolongation pour les matchs de la saison régulière.

**15.1 Écart de buts** : un match qui atteindra un différentiel de 7 buts en faveur d'une équipe sera arrêté par l'arbitre.

### **15.2 Retard**

Une équipe perdra son match par forfait si elle ne peut présenter le nombre minimum de joueurs 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 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.

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 avant le début du deuxième mi-temps à la seule condition qu'il soit inscrit sur la feuille de match avant le début du match.

### **16. Demande de remise de match - seules les raisons suivantes seront acceptées :**

#### **16.1) Mauvaise température (orage – éclairs)**

Un match peut être annulé par l'arbitre en cas de mauvaise température (pluie excessive /orage). Un délai de 20 minutes doit être observé avant de prendre la décision d'annuler et si le match ne peut être poursuivi, il sera alors remis.



## Ligue de soccer regional Lanaudière

### 16.2) Terrain impraticable ou dangereux

Si le terrain est déclaré impraticable par la municipalité ou par l'arbitre, les gérants et/ou le représentant de l'équipe receveuse **devra avertir sans délai un dirigeant de la Ligue**

- a. 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.
- b. Un délai de 48 heures de pause entre deux matchs est obligatoire, à moins d'une entente entre les deux équipes
- e. Un match ne peut être remis plus de deux fois. Si à la 2<sup>e</sup> remise le match ne se joue pas, il sera considéré comme un match **annulé** de 0-0 mais non comme un match joué. Les suspensions prévues à ce match ne seront pas considérées comme purgées.
- f. Un match ne peut être remis après le mercredi précédant la fin de semaine où débutent les séries

### 17. Forfaits

- a) Une équipe perdra automatiquement son match par forfait et se verra automatiquement imposer une amende de **100\$** si, après un délai de vingt (20) minutes du début d'un match, elle ne présente pas un minimum de huit (8) joueurs aptes à jouer.
- b) Une équipe perdra automatiquement son match par forfait si durant le déroulement d'un match elle ne peut maintenir un minimum de huit (8) joueurs aptes à jouer (incluant le gardien de but). Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, à cause de blessures, d'expulsions ou pour toute autre raison, elle perd le match par forfait.
- c) Une équipe perdra automatiquement son match par forfait et se verra imposer une amende automatique de **50\$** si un membre de l'équipe participe au match sans carte d'identité ou avec une carte d'identité non conforme. Le cas du membre et de l'équipe sera soumis au comité de discipline qui a juridiction en la matière.
- d) Une équipe perdra automatiquement son match par forfait et se verra imposer une amende automatique de **50\$** si un membre de l'équipe participe au match tout en étant suspendu. Le cas du membre de l'équipe sera soumis au comité de discipline qui a juridiction en la matière. **Le nom et numéro de la carte d'identité du membre suspendu** doivent être inscrits à droite sur la feuille de match dans l'espace réservé à l'entraîneur pour être considéré avoir purgé sa sanction.
- e) Un match pourra être déclaré forfait et des amendes pourront être imposées si, pour toute(s) autre(s) raison(s) que les conditions météorologiques et de l'état du terrain, un arbitre décide de ne pas débiter un match ou arrête un match avant la fin. Ce cas sera étudié par la Ligue ou le comité de discipline qui a juridiction et l'un ou l'autre rendra une décision sur la validité du match et des amendes à imposer selon le cas.
- f) Un match déclaré forfait est perdu par le compte de 0 à 3. Les statistiques du match sont comptabilisées au crédit de l'équipe gagnante mais les buts ne sont attribués à aucun joueur de l'équipe gagnant par forfait.



## Ligue de soccer regional Lanaudière

g) Un match qui a été joué et qui est déclaré forfait après homologation est perdu par le compte minimum de 0 à 3. L'équipe perdante par forfait se voit retirer un (1) point au classement tandis que l'équipe concurrente enregistre trois (3) points au classement pour sa victoire. Les statistiques des buteurs de l'équipe gagnante sont comptabilisées et les suspensions purgées par les deux (2) équipes (s'il en est) sont réputées réglementaires.

h) Si dans un même match, les deux équipes sont déclarées forfaits toutes les autres statistiques demeurent.

### 17.2 **Matches Forfaits**

- Équipe qui reçoit sur un terrain non homologué.
- Équipe qui ne se présente pas à un match cédulé.
- Équipe qui se retire avant la fin d'un match.
- Équipe qui refuse de jouer un match.
- Équipe qui utilise un joueur inéligible ou un entraîneur suspendu ou qui omet de rayer le joueur ou l'entraîneur sur la feuille de match.
- Équipe qui utilise un joueur sans carte d'identité
- Équipe qui ne présente pas le nombre réglementaire de joueurs ou qui omet de rayer les joueurs en surnombre.
- Équipe qui ne se présente pas un match des finales de fin de saison ou de fin de séries.
- Match non repris.

### 18 **Amende**

Toutes amendes reçues lors de la saison et/ou séries doivent être payées à la ligue. Les paiements d'amendes doivent être reçus au casier postal de la Ligue au plus tard le vendredi précédent le retour au jeu du joueur, entraîneur et/ou de l'équipe fautive. Le joueur ou l'équipe ne pourra réintégrer la Ligue tant et aussi longtemps que son amende n'aura pas été payée, pour être en règle avec la ligue

Un joueur qui a obtenu une carte rouge aux derniers matchs de l'année devra payer son amende dans les 30 jours suivant la date de l'infraction A défaut de payer dans les délais impartis, le contrevenant sera suspendu jusqu'à paiement complet.

Une équipe qui a obtenu une amende aux derniers matchs de l'année devra payer son amende dans les 30 jours suivant la date de l'infraction A défaut de payer dans les délais impartis, les gérants seront suspendus jusqu'à paiement complet.

Des frais de retard de 10.00\$ par mois seront exigés lors de son paiement.

### 19. **Suspensions**

- Il est très **important** que tous les gérants des équipes s'assurent de faire le **suiti des cartons et des suspensions.**
- Les sanctions reçues aux derniers matchs de la saison doivent être purgées aux premiers matchs des séries (joueurs et entraîneurs).
- Les matchs de suspension doivent être purgés à un **match joué** avant de pouvoir jouer à nouveau. Un match perdu par forfait (*exemple* : match non joué à cause d'un nombre insuffisant de joueurs) ne peut servir comme match purgé. La suspension doit être appliquée lors d'un match officiel qui a **été joué.**



## Ligue de soccer regional Lanaudière

- Lorsqu'un joueur *purge une suspension*, son nom ne doit pas apparaître dans la liste des joueurs de la feuille de match, mais il doit *être inscrit* dans les observations de l'entraîneur comme suit : Nom- Numéro de passeport; purge sa suspension 1 de 1, ou 1 de 2, etc.
- Les suspensions décernées en fin de saison qui ne seront pas complètement purgées pendant l'année en cours devront être purgées au début de l'année suivante.
- Un joueur pris en défaut de participer a un match alors qu'il devait être suspendu lors de ce match, devra reprendre cette suspension a partir du prochain match de son équipe.

### 20. Classement saison et Séries

Les points au classement sont accordés comme suit:

Un match gagné:	3 points
Un match nul:	1 point
Un match perdu:	0 point
Un match forfait:	-1 point
25 cartons jaunes :	<b>-3 points</b>

30, 35, 40, etc. cartons jaunes : **-3 points** à chaque tranche additionnelle de 5 cartons jaunes après les 25 premiers.

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)



## Ligue de soccer regional Lanaudière

- 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;

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.

- 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.

### 21. Règles des Séries

Pour jouer en série éliminatoire tous les joueurs doivent avoir joué un minimum de trois (3) matchs durant le calendrier régulier saison de la ligue

Noter la SECTION 9 des Règles "Limitation Dans L'Utilisation Des Joueurs".

N.B. : Même si les équipes commencent toutes leurs séries sans cartons au départ (aucun rouge, aucun jaune), les **cartons individuels** (joueurs et entraîneurs) de saison ne sont pas annulés pour autant et leur accumulation se poursuit en séries avec les conséquences qui s'y rattachent.

\*\* **Finale** : lorsqu'il y a égalité après les deux 45 minutes, il est prévu deux périodes de quinze (15) minutes selon la règle du but en or (le premier but met fin au match). Si l'égalité persiste, des tirs de réparation sont effectués selon les règlements de la F.I.F.A.

### 22. **Discipline**

Tous les cas de discipline relèvent du comité de discipline de L'ARSL.

Toute personne qui assiste à un match en tant que spectateur doit se tenir à plus de deux (2) mètres de la ligne des buts et s'abstenir de courir le long du terrain de jeu.

Tous les membres d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent se tenir à l'intérieur de la limite du banc des joueurs, sauf les joueurs qui se réchauffent qui doivent porter un dossard ou un chandail de couleur différente.

### 23. **Plaintes**

Toutes plaintes suite à un événement doivent être soumises au Comité de Discipline

### 24. **Litiges**

La ligue étudiera tous les cas qui ne sont pas sous la juridiction de l'A.R.S. et/ou de la F.Q.S.F.

### 25. **Protêt**

**Aucun protêt n'est accepté**



## Ligue de soccer regional Lanaudière

### **INFRACTIONS ET SANCTIONS**

#### **26. Classe Vétéran : Les tacles sont interdits.**

##### Sanctions :

1- Un joueur est en pleine possession du ballon, un joueur adverse glisse vers lui et lui fait perdre le ballon sans qu'il y ait contact (ce qui serait considéré comme un bon tacle) : il doit automatiquement être sanctionné d'une carte jaune.

2- Un joueur est en pleine possession du ballon ou non, un joueur adverse glisse vers lui et il y a contact (peu importe l'intensité du contact) entre les deux joueurs : il doit automatiquement être sanctionné d'une carte rouge.

Un joueur pousse le ballon devant lui, **n'est donc pas en pleine possession du ballon**, un joueur adverse glisse devant lui et pousse le ballon, est considéré comme une glissade et ne doit pas être sanctionné.

##### **Les sanctions automatiques.**

**Toutes les décisions des arbitres, en regard des lois du jeu, sont sans appel.**

#### **27 Cartes jaunes**

- 27.1 Quiconque reçoit une troisième (3ème) carte jaune durant l'année est automatiquement suspendu pour les deux (2) matchs suivant de son équipe dans cette compétition.
- 27.2 Quiconque reçoit une quatrième (4ème) carte jaune durant l'année est automatiquement suspendu pour les trois (3) matchs suivant de son équipe dans cette compétition.
- 27.3 Un joueur qui aura cumulé un total de 5 cartes (comprenant les jaunes et les rouges) durant l'année en cours sera automatiquement suspendu de toutes activités de soccer dans la ligue. Le joueur fautif pourra présenter une demande de réintégration (formulaire) auprès du comité de discipline qui aura juridiction en l'espèce, lequel décidera s'il doit lui accorder une audience.
- 27.4 Quiconque reçoit au cours d'un même match deux (2) cartes jaunes est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. La sentence automatique sera augmentée d'un match pour chaque cas de récidive. En tout temps, il peut être appelé à se présenter devant le comité de discipline de la ligue. En outre, son cas pourra être soumis au Comité de discipline d'ARSL, lequel pourra décerner une sanction supplémentaire. De plus, l'obtention de ces deux cartons jaunes sera cumulative aux cartons jaunes précédemment reçus.
- 27.5 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.



## Ligue de soccer regional Lanaudière

### Les sanctions automatiques.

#### 28 - Cartes rouges

Quiconque reçoit une carte rouge se voit imposer une amende **minimum** de 30.00\$.

- 28.1 Quiconque reçoit une première (1ère) carte rouge durant l'année est automatiquement suspendu pour un match suivant de son équipe.
- 28.2 Quiconque reçoit une deuxième (2ème) carte rouge durant l'année sera automatiquement suspendu de pour 3 matchs
- 28.3 S'il reçoit, au cours d'une compétition, un troisième (3<sup>e</sup>) 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

Tableau des infractions aux Lois du Jeu : **Sanctions minimales**

<b>Infraction</b>	<b>Match Min.</b>	<b>Récidive</b>	<b>Carte D'Identité</b>	<b>Comité</b>	<b>Amende minimum</b>
Blessé, causer des lésions corporelles	Expulsé de la Ligue		Saisi	ARSI	100.00\$
Brutalité, frapper, se battre,	7	1	Saisi	ARSL	75.00\$
Acte de violence,	5	1	Saisi	ARSL	75.00\$
Cracher	4	8	Saisi	ARSL	75.00\$
Propos blessants, injurieux ou grossiers	2	4		ARSL	30.00\$
Bousculer, Conduite violente,	2	4		ARSL	30.00\$
Faute grossière,	2	4			30.00\$
Empêche un adversaire de marquer un	2				30.00\$
Anéantit une occasion de but manifeste	2				30.00\$
Deuxième avertissement dans un même	1	2			30.00\$

Tableau des infractions contre les arbitres **Sanctions minimales**

<b>Infraction</b>	<b>Match</b>	<b>Récidive</b>	<b>Carte</b>	<b>Comité</b>
Conduite inconvenante	2			FSQ
Langage abusive	3			FSQ
Geste obscène	3			FSQ
Menace	5		Saisi	FSQ
Blessé, causer des lésions corporelles			Saisi	FSQ
Pousser, bousculer, tenter de ...			Saisi	FSQ
Cracher, user de violence physique			Saisi	FSQ



## Ligue de soccer regional Lanaudière

### 29. Sécurité

26.1 Réservé

26.2 **Le club, les gérants et entraîneurs** d'une équipe doivent assurer la sécurité des joueurs, dirigeants et des officiels avant, pendant et après tous événements. S'ils font défaut d'assumer cette responsabilité, ils seront traduits devant le comité de discipline qui a juridiction et pourront se voir décerner une amende d'au plus mille (1,000\$) à la première (1ère) infraction. En cas de récidive, l'équipe peut en plus d'être condamnée à une amende d'au plus deux mille dollars (2,000\$) et voir ses joueurs suspendus pour cinq (5) ans au maximum.

### 30. 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 d'appel ou 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 d'appel ou de discipline que pour une erreur de droit, de procédures ou une erreur dans l'imposition d'une sanction.