

Règlements des Ligues "Locale"



SOCCER À 5 : GYMNASES
SOCCER À 7 : STADE HONCO, CNDF ET
CHAUVEAU

HIVER 2009-10

Règlements administratifs

➔ Des modifications ont été apportées aux règlements précédés de cette flèche pour la saison hivernale 2009-10

SECTION I – PROCÉDURE DE RÉGLEMENTATION

1. Application :

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue soccer régionale de Québec (LSRQ). Il couvre l'ensemble de la saison hivernale, incluant les éliminatoires, à moins d'une disposition spécifique à l'effet contraire.

1.1 Interprétation

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin.

2. Règles adoptions :

2.1. Les règlements de la Ligue sont :

- a) Proposés et adoptés par chacune des Ligues,
- b) Présentés aux clubs qui sont membres en règle de chacune des Ligues et de l'ARSQ.

Ces derniers, une fois adoptés, ne peuvent être amendés, changés, modifiés ou abrogés pendant la saison d'activité. L'application d'un nouveau règlement ne peut se faire rétroactivement.

2.2. Modifications aux règlements

Les clubs en règle ainsi que chacune des Ligues peuvent proposer des modifications aux règlements. Ceux-ci seront amendés selon l'article 2 des règlements administratifs.

Une proposition d'amendement doit parvenir au coordonnateur au moins quinze (15) jours avant la date de tenue d'une réunion des membres. Le coordonnateur de la Ligue doit faire parvenir à tous les clubs en règle de la Ligue ainsi qu'à l'ARSQ, une copie des amendements proposés au moins cinq (5) jours avant la réunion en question. L'adoption de toute proposition d'amendement aux règlements exige au moins les deux tiers (2/3) des votes déposés par les membres présents et en règle.

2.3. Amendement aux règlements

Tout amendement aux règlements adopté par les membres n'entrera en vigueur que lorsqu'il sera approuvé par l'ARSQ.

3. Cas non prévu :

Les cas non prévus dans les présents règlements de la Ligue seront tranchés par le Comité exécutif de la Ligue.

4. Considération de date :

Dans tous les délais prévus dans les règlements ou politiques de la Ligue, le jour qui marque le point de départ n'est pas compté, le jour qui marque le point d'arrivée est compté. Si le jour d'arrivée tombe un jour férié, un samedi ou un dimanche, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant. Toute preuve valide d'envoi ou de réception de documents incluant les transmissions avec preuve de transmission, par télécopieur ou par courrier électronique fait foi à moins qu'autrement spécifié.

5. Lexique

5.1. Définition

ARS :	Désigne une association régionale
ARSQ :	Association Régionale de Soccer de Québec.
Catégorie :	Désigne les groupes d'âge par lesquels les joueurs sont divisés aux fins de compétition.
Classe :	Désigne la gradation des différents niveaux de compétition.
Club :	Désigne les clubs, les comités locaux de soccer et les regroupements de soccer
Commissaire à la discipline :	Personne qui a l'autorité d'entendre et de disposer des cas de discipline.
Division :	Désigne les subdivisions des catégories du groupe juvénile et du groupe senior.
Équipe :	Désigne un regroupement de joueurs d'un club affilié évoluant en compétition.
FÉDÉRATION :	Fédération de soccer du Québec.
FIFA:	Fédération internationale de Football Association.
Forfait :	Désigne le fait de ne pas se présenter ou de renoncer à quelque chose.
Joueur à l'essai :	Désigne un joueur d'un même club ou regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation écrite de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer, de classe, de catégorie ou de division supérieures à celle de l'équipe avec laquelle il est affilié.
Joueur de réserve :	Désigne un joueur d'un même club qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de classe, de catégorie ou de division supérieures à celle de l'équipe avec laquelle il est affilié.
Ligue :	Pour ce document, le terme Ligue désigne la Ligue de soccer régionale de Québec et la Ligue de soccer Lévis-Les Chutes.
LSÉQ:	Ligue Soccer Élite du Québec.
LSQM:	Ligue de Soccer du Québec Métropolitain.
Membre :	Toute personne qui est reliée à une équipe (joueur, entraîneur, adjoint, gérant, soigneur).
Officiel :	Désigne les arbitres, les évaluateurs, les membres du conseil d'administration de la Ligue, les membres du Conseil d'administration de l'ARSQ, les membres du comité de discipline et le personnel de l'ARSQ dans le cadre de leurs fonctions.
Partie :	Désigne une des entités impliquées dans une action.
Spectateur :	Toute personne qui assiste au déroulement d'un match.
Terrain :	Désigne une surface de jeu intérieure ou extérieure.
Un écrit :	Comprends une lettre, un courriel ou une télécopie.

➔ 5.2. Comité de discipline

S'il y a lieu, il est composé de trois (3) membres : un (1) membre du Comité exécutif et deux (2) membres du Conseil d'administration.

SECTION II – STRUCTURE DE LA COMPÉTITION

6. Structure de la Ligue :

La Ligue s'adresse aux catégories suivantes, tant féminines que masculines de classe locale (L) en soccer à 7 et soccer à 5 (gymnase).

Catégories	Classe L	2009	2010	2011
U-18	Moins de dix-huit ans	1992	1993	1994
U-17	Moins de dix-sept ans	1993	1994	1995
U-16	Moins de seize ans	1994	1995	1996
U-15	Moins de quinze ans	1995	1996	1997
U-14	Moins de quatorze ans	1996	1997	1998
U-13	Moins de treize ans	1997	1998	1999
U-12	Moins de douze ans	1998	1999	2000

Catégories	Classe L	2009	2010	2011
U-11	Moins de onze ans	1999	2000	2001
U-10	Moins de dix ans	2000	2001	2002
U-9	Moins de neuf ans	2001	2002	2003
U-8	Moins de huit ans	2002	2003	2004

Un joueur ne peut évoluer dans une catégorie pour laquelle il a dépassé la limite d'âge.

- Une équipe féminine inscrite dans quelque catégorie ou niveau que ce soit est composée que de joueuses de sexe féminin.
- Une équipe masculine inscrite dans quelque catégorie ou niveau que ce soit peut comprendre des filles.

7. Répartition des équipes dans les catégories juvénile :

Réservé

8. Répartition des équipes dans les catégories senior :

Réservé

9. Promotion-relégation senior AA

Réservé

SECTION III – RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

10. Inscription des équipes :

➔ 10.1 Les frais d'affiliation :

Pour participer à la Ligue, un club doit acquitter les coûts suivants :

- Un montant par équipe couvrant les frais d'exploitation.
- Un bon de garantie au montant maximal de 250.00 \$, peut être exigé par la Ligue pour les équipes jugées problématiques **ou**, si au 15 octobre de l'année en cours, un club doit une somme d'argent à la Ligue.

Ces montants sont déterminés en début de saison par le conseil d'administration de chacune des Ligues et définis dans le cahier des charges ou par son conseil exécutif. Les montants doivent être versés lors de l'inscription des équipes sous peine de ne pouvoir débiter la saison.

10.2 Les amendes

Les amendes imposées à un club sont en premier lieu déduites du bon de garantie. Les amendes doivent être payées avant la première partie des séries éliminatoires sous peine de ne pouvoir y participer. Les clubs dont le dépôt de garantie est à découvert doivent le renflouer dans les cinq (5) jours d'une demande à cet effet par la Ligue. À l'intérieur d'un délai de deux mois après la fin de la saison, la Ligue retournera aux clubs le solde positif de leur dépôt.

10.3 Le responsable auprès de la Ligue

Un responsable par club devra être mandaté par celui-ci afin qu'il en soit le répondant officiel à la Ligue. Le répondant doit faire la diffusion de l'information entre la Ligue et les équipes de son club.

11. Affiliation des joueurs

11.1 Tout joueur, pour être éligible à être inscrit sur la feuille de match, doit être affilié à l'ARSQ et être muni d'un passeport de la FÉDÉRATION valide pour la saison en cours.

11.2 C'est la responsabilité des clubs de s'assurer de l'affiliation et de l'éligibilité des joueurs en conformité avec les règlements de la Fédération.

12. Changement d'équipe

À partir du 2^e vendredi de novembre, aucun joueur de niveau A, AA ou AAA ne peut être transféré vers une équipe de niveau L, même si celle-ci est de catégorie supérieure (ex. Un U-13 de la LSQM ne peut pas jouer avec une équipe U-15 L). Il ne peut non plus y avoir de changement d'équipe de même catégorie à l'autre (ex. d'une équipe U-13 L à une autre). Pour ce faire, le coordonnateur de la Ligue doit être avisé et le passeport original A, AA ou AAA devra être détruit par l'ARSQ et remplacé par un passeport correspondant au nouveau calibre, division et équipe.

13. Provenance des entraîneurs

Ces derniers doivent être détenteurs d'un passeport émis par l'ARS à laquelle l'équipe est affiliée.

14. Équipement des joueurs

14.1. Uniforme

L'uniforme complet est constitué d'un chandail, de culottes courtes et de bas. Il doit être identique pour chaque joueur sauf le chandail du gardien de but qui doit être différent de son équipe et de celui des adversaires. Le chandail doit être porté à l'intérieur de la culotte. Le port du survêtement et de la casquette est autorisé pour le gardien de but seulement avec l'approbation de l'arbitre.

Le non respect de ce règlement ne peut justifier le dépôt d'un protêt, mais des mesures disciplinaires pourraient suivre contre les équipes fautives récidivistes.

14.2. Couleurs similaires

Les chandails des équipes en présence lors d'un match doivent être de couleur suffisamment différente pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs, l'équipe receveuse doit changer de chandails ou porter des dossards. Un match qui serait annulé en raison de l'absence de dossards sera repris sur le terrain adverse. Les frais d'arbitrage seront à la charge de l'équipe fautive.

14.3. Protège-tibias

Le port du protège-tibia est obligatoire pour tous les joueurs. Les bas doivent les recouvrir.

14.4. Les crampons

Les crampons doivent être à bout plat et avoir une longueur maximale de 16 mm. Les crampons métalliques approuvés par la FIFA sont permis.

Les souliers à crampons sont interdits en gymnase et autorisés dans le stade (voir description ci-dessus).

14.5. Numéro des joueurs

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

Le non respect de ce règlement ne peut justifier le dépôt d'un protêt, mais des mesures disciplinaires pourraient suivre contre les équipes fautives récidivistes.

15. Récompenses

15.1. Trophées

Les trophées, répliques ou plaques mis en compétition sont ceux établis par chacune des Ligues. Ils sont remis à toute équipe qui finit au premier rang de sa catégorie ou division.

15.2. Responsabilité des trophées

Réservé.

15.3. Médailles

Des médailles d'or et d'argent sont remises aux équipes finalistes de chaque finale. Le conseil d'administration de la Ligue peut déterminer d'autres récompenses à remettre aux équipes ou aux joueurs.

SECTION IV – ARBITRAGE

16. Arbitre

16.1. Autorité de l'arbitre

L'arbitre désigné pour un match doit être affilié à l'ARSQ. Il possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement de celui-ci. Son autorité débute au moment où il pénètre l'enceinte de jeu et se termine au moment où il la quitte.

16.2. Protection des arbitres

Toute équipe a la responsabilité d'assurer la protection des arbitres et assistants-arbitres présents à un match.

16.3. Assignation des arbitres

L'arbitrage des matchs sera assumé par un arbitre. L'assignation sera faite par l'assignateur régional pour le soccer à 7 et par les clubs en soccer à 5.

16.4. Retard des arbitres

Si, dix (10) minutes après l'heure prévue pour le début du match, aucun arbitre n'est disponible, les équipes en présence pourront quitter et le match sera repris ultérieurement.

Si l'arbitre arrive avant l'expiration de ce délai alors qu'une ou les deux équipes ont déjà quitté, la ou les équipes fautives perdront par forfait selon les sanctions prévues aux articles 29.1 et 29.2.

Si un arbitre dûment affilié est disponible dans le même délai, il peut arbitrer le match et les équipes en présence ne peuvent le refuser. Cela exclut les entraîneurs des deux équipes impliquées dans le match. Pour les autres personnes en conflit (gérant, etc.), la signature des deux entraîneurs est requise sur la feuille de match afin de confirmer leur accord. Les assistants-arbitres ont le devoir d'arbitrer la rencontre si l'arbitre de centre est absent et qu'il se sent à l'aise de l'arbitrer. Ces derniers devront avoir les compétences et l'expérience requises. Les équipes ne peuvent le refuser.

Un seul arbitre de centre est nécessaire pour faire jouer la partie. L'absence des assistants-arbitres ne justifie pas l'annulation de la partie.

➔ 16.5. Rémunération

Réservé.

16.6. Réunion

Réservé.

16.7. Responsabilité de l'arbitre

Les passeports et les équipements des joueurs doivent être vérifiés par l'arbitre avant le début de la partie

16.8. Rapport de l'arbitre -expulsion

Lorsqu'il y a expulsion d'un membre lors d'une partie, L'arbitre du match doit soumettre un rapport écrit à la Ligue dans les vingt-quatre heures (24) suivant les incidents.

SECTION V – CALENDRIER ET FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL

17. Établissement du calendrier

17.1. Dates d'absence

Avant l'élaboration du calendrier, une équipe peut demander deux (2) dates d'absence (blackout) ne dépassant pas trois jours chacune (vendredi au dimanche). La date limite pour ce type de requête est mentionnée dans le cahier des charges. Pour les équipes de soccer à 7, aucune date d'absence (blackout) ne peut être demandée.

17.2. Changement de match

Aucune demande de changement de match ne sera acceptée en dehors des cas prévus par les présents règlements, et ce, après le dépôt de la version définitive du calendrier.

17.2.1 Cause exceptionnelle

Le coordonnateur d'un club local peut, avec un avis de quinze (15) jours, pour une cause exceptionnelle, solliciter par écrit un changement de date d'un match. Le Comité exécutif de la Ligue sera le SEUL JUGE quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles.

17.3. Annulation d'un match

Tout club qui est contraint par sa ville à remettre un match à cause du mauvais temps doit avertir le coordonnateur de la Ligue et l'équipe visiteuse au moins deux (2) heures avant le début du match.

17.3.1. Confirmation

Avant de confirmer l'annulation d'un match, l'équipe receveuse doit absolument recevoir la confirmation de la réception du message de l'équipe visiteuse (entraîneur ou coordonnateur) sinon les joueurs des deux équipes se doivent d'être présents au match comme planifié par la Ligue.

17.4. Changement de date apporté par la Ligue

Tout changement de date apporté au calendrier par la Ligue devra être communiqué aux coordonnateurs des clubs locaux au moins quarante-huit (48) heures à l'avance (oral ou écrit) et sera confirmé, par écrit, par la suite par le coordonnateur de la Ligue.

17.5. Annulation d'un match sur le terrain

L'arbitre ou le propriétaire du terrain ou son mandataire dûment identifié auprès de la Ligue sont les seuls qualifiés à déclarer un terrain impraticable ou à en interdire l'accès. Le coordonnateur de la Ligue doit être avisé et il agira pour fixer à nouveau la date et le lieu de la reprise du match.

17.6. changement de terrain

Le coordonnateur d'un club local peut, avec soixante-douze (72) heures d'avis, à la condition de garder la même date, demander un changement de terrain ou d'heure. Si la demande est acceptée, le coordonnateur de la Ligue doit confirmer le changement aux coordonnateurs des clubs locaux concernés au moins trente-six (36) heures à l'avance.

17.7. Remise d'un match

Réservé

17.8. Arrangement pour la reprise d'un match

Les matchs remis sont repris selon entente entre les deux coordonnateurs concernés. Le coordonnateur qui recevait le match doit offrir, dans un délai maximum de 72 heures, une date de reprise du match au coordonnateur visiteur. Le match devra être repris dans les quinze (15) jours suivant la date originale du match. Le coordonnateur de l'équipe qui reçoit doit alors aviser la Ligue de la date de reprise. En cas de litige, le coordonnateur de la Ligue fixera la date de reprise.

17.9. Cas de force majeure

En cas de force majeure, les délais prévus aux articles 17.3 à 17.8 peuvent être modifiés par le coordonnateur de la Ligue.

SECTION VI – RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

18. Passeport des joueurs/entraîneurs/gérants

Les passeports sont obligatoires pour tous les joueurs, entraîneurs et gérants dès le premier match (U-12 à U-18). Le joueur doit présenter son passeport de joueur, l'entraîneur doit présenter son passeport d'entraîneur et le gérant son passeport de gérant à l'arbitre avant le match. Tout joueur ou entraîneur d'une équipe qui pour quelques raisons que ce soit ne peut présenter son passeport dûment validé ne peut prendre part au match ni être présent sur le banc de l'équipe. Si l'équipe fait jouer un joueur sans passeport ou que l'entraîneur ou le gérant n'a pas de passeport, l'équipe perd le match par forfait selon l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements. De plus, il y aura une convocation devant le commissaire de discipline ou le comité de discipline de la Ligue.

Pour les catégories U-8 à U-11, les équipes doivent imprimer la feuille de match du système PTS-Ligue à la place des passeports. Mais, les entraîneurs, moniteurs et gérants doivent détenir leur passeport.

19. Nombre de personnes au banc des joueurs

Pendant un match, les entraîneurs et responsables d'équipe sont limités à un maximum de trois (3) personnes identifiées sur la feuille de match. Ils ne peuvent se déplacer à plus d'un (1) mètre du banc. Les joueurs remplaçants doivent se maintenir assis sur le banc des joueurs ou debout derrière le banc. Personne n'est autorisé à se déplacer pour suivre le jeu le long du terrain. Tout responsable qui enfreint cet article pourra être convoqué devant le comité de discipline de la Ligue. Un forfait pourra être décrété contre l'équipe pour le match et sanctionné selon les articles 29.1 et 29.2.

20. Nombre maximum de joueurs par match

Peuvent prendre part à un match et être présents au banc d'une équipe, un maximum de treize (13) joueurs pour le soccer à 5 et un maximum de dix-huit (18) joueurs pour le soccer à 7 étant éligibles, habillés et aptes physiquement à jouer et trois (3) entraîneurs et/ou gérants munis d'un passeport dûment valide pour la saison courante d'activités.

Toute personne présente au banc des joueurs, autres que celles prévues au paragraphe précédent, sera exclue par l'arbitre.

21. Retard des équipes

Toute équipe qui ne se présente pas sur le terrain correctement équipé et prête à commencer la rencontre à l'heure prévue recevra une amende de vingt-cinq dollars (25 \$) pour une première offense et de cinquante dollars (50 \$) pour chaque offense subséquente. Cette infraction doit être signalée sur la feuille de match pour être punissable.

22. Écart de 7 buts

Lorsqu'il y a un écart de sept (7) buts entre les deux équipes, le pointage devient immuable et sera indiqué tel quel sur la feuille de match. Les deux équipes peuvent s'entendre pour poursuivre le match, les buts subséquents ne seront pas comptabilisés. Les cartons seront appliqués.

23. Appel des résultats

23.1 Résultats PTS-Ligue

Un membre de chaque équipe (équipe receveur et visiteur) doit transmettre le résultat du match sur le logiciel

PTS-Ligue avant le mardi à 18h00 suivant la partie en question. Chaque manquement à cette obligation sera pénalisé de dix dollars (10\$) par semaine.

➔ **Homologation des matchs**

Toute ligue ou tout comité responsable d'une compétition, a l'obligation d'homologues les matchs de la compétition dans un délai n'excédant pas vingt et un (21) jours à partir de la date du match disputé. Passé ce délai, peu importe l'irrégularité, sauf en cas de protêt déposé selon la réglementation de la compétition, le résultat des matchs disputés restent tels quels. Toutefois, l'équipe fautive pourra se voir imposer les amendes prescrites par la réglementation pour chaque infraction.

24. Panne de courant ou autre

En cas de panne, bris etc. l'arbitre doit interrompre momentanément ou définitivement le match. Il doit attendre un minimum de 15 minutes et maximum de 30 minutes après l'interruption du match afin de rendre une décision juste et équitable. Il doit tenir compte de la disponibilité du terrain (rencontres subséquentes).

25. Match débutant en retard

Aucun match ne peut débuter après 22 h sauf avec l'accord écrit, signalé sur la feuille de match, des deux entraîneurs.

26. Feuille de match

26.1. Remplir la feuille de match

L'entraîneur de chaque équipe reçoit en début de saison une quantité suffisante de feuilles de match. Elle doit être dûment remplie et tous les passeports des joueurs, entraîneurs, adjoints, soigneur ou gérant doivent être inscrits sur la feuille de match et être remis à l'arbitre au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. C'est la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur qui ne se présente pas à un match.

Un joueur qui arrive après le début du match est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et doit se prêter à la vérification de son passeport et de son équipement.

L'entraîneur doit indiquer sur la feuille de match les joueurs réserves (R), les joueurs mutés (M) et les joueurs suspendus (S). Le fait de ne pas utiliser la feuille de match officielle ne peut justifier le dépôt d'un protêt.

Pour le soccer à 5 (U-8 à U-11), les équipes doivent imprimer leurs feuilles via le système PTS-Ligue.

26.2. Envoi des feuilles de match

Les feuilles de matchs devront être expédiées à la Ligue au plus tard le vendredi de la même semaine ou être expédiées par la poste ce même vendredi. Le cachet de la poste en fera foi. Tout manquement entraînera une amende de 10\$ par match et par semaine.

27. Séries éliminatoires

27.1. Format des séries éliminatoires

Toutes les équipes U-12 à U-18 participent aux séries éliminatoires selon le modèle déterminé par le conseil d'administration de la Ligue. En soccer à 5 (U-8 à U-11) pas de séries.

27.2. Prolongation

À moins d'avis contraires de la Ligue, les parties peuvent se terminer à égalité. S'il fallait tenir une période de prolongation, voici le fonctionnement : en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, après un repos de cinq (5) minutes, les équipes disputeront une **(1) prolongation de cinq (5) minutes.**

Le premier but compté met fin aux prolongations. Si à la fin de la durée totale des prolongations, les deux (2) équipes sont encore à égalité, il y aura fusillade selon les règles de la FIFA et l'article 37.16 des présents règlements.

27.3. Participation aux séries éliminatoires

Un joueur doit avoir joué un minimum de trois (3) matchs durant la saison régulière pour pouvoir participer aux séries éliminatoires, sauf en cas de blessure et sur présentation d'un certificat médical. Toute équipe qui utilise un joueur inéligible perdra le match par forfait selon les articles 29.1 et 29.2.

27.4. Joueur de réserve

Les joueurs de réserve sont interdits en séries éliminatoires.

27.5. arbitrage dans les séries

Réservé.

28. Joueurs de réserves

28.1. Sanctions

Pour toute infraction aux règlements sur les joueurs de réserve, l'équipe fautive perd par forfait et est passible des sanctions prévues à l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements

28.2. Joueur surclassé durant toute la saison

Les joueurs qui évoluent comme joueurs surclassés durant toute la saison sont considérés comme appartenant à la catégorie et à la classe dans lesquelles ils ont été surclassés, et ce, même après l'élimination de leur équipe.

28.3. Joueur à l'essai

Les joueurs à l'essai sont interdits dans la Ligue.

28.4. Nombre de joueurs réserve par match

En plus des joueurs de l'équipe, avec un passeport dûment valide pour la saison d'activité courante, et confirmée sur la liste (maximum de quinze (15) pour le soccer à 5 et maximum de vingt et un (21) pour le soccer à 7) une équipe peut utiliser un maximum de six (6) joueurs de réserve par match. Les joueurs de réserve doivent provenir du club qui a pris en charge l'équipe.

28.5. Nombre maximum de matchs

Un joueur de réserve **n'est pas limité** quant au nombre de surclassements par saison d'activité. Un club qui voudrait surclasser définitivement un joueur afin qu'il appartienne à la classe, catégorie ou division supérieure doit le faire **avant le 15 février** en informant la Ligue par écrit. Le joueur ne pourra rejouer avec son équipe d'origine (**sauf selon l'article 35.9**). À défaut, l'équipe d'origine perdra tous les matchs subséquents par forfait selon les articles 29.1 et 29.2 auxquels ledit joueur aura participé.

Dans tout cas de surclassement définitif, il sera de la responsabilité du club de s'assurer du respect de la règle du 4-2 (règlements ARSQ).

28.6 Joueur muté

Réservé.

28.7 Double surclassement

Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé que pour un joueur U-12 à U-17, sur réception, par l'ARSQ, de l'attestation médicale à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé. Un maximum de trois (3) parties par saison est autorisé pour les joueurs réserves. Le double surclassement est interdit pour les joueurs U-11 et moins.

28.8 Utilisation des joueurs

Réservé.

29. Forfaits

➔ 29.1. Amende pour les forfaits

- a) Vingt-cinq dollars (25 \$) d'amende à la première offense;
- b) Cinquante dollars (50\$) d'amende à la deuxième offense;
- c) À partir de la 3^e offense, cinquante dollars (50\$), avec avis du commissaire à la discipline ou du comité de discipline.
- d) À la 4^e offense, application de l'alinéa 29.8.

29.2. Résultat d'un forfait

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

29.3. Point au classement

Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait comme sanction à une irrégularité perdra les points du match auquel elle avait droit, se verra retirer 1 point au classement ainsi que les buts marqués par elle au cours du match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points de match et du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle a marqués.

29.4. Forfait à plus de 100 km

Si l'équipe locale déclare forfait lors d'un match impliquant une équipe située à plus de cent kilomètres (100 km) de son point d'origine, les amendes prévues à l'article 29.1, selon le cas, seront triplées. Une compensation de cinquante dollars (50 \$) sera accordée à l'équipe visiteuse.

Aux fins d'établissement des distances, il sera fait usage du répertoire « Québec à la carte » publié par le ministère des Transports du Québec. Les cas non prévus seront tranchés par le Comité exécutif de la Ligue, dont la décision sera finale et sans appel.

29.4.1. Forfait d'un match à l'extérieur (plus de 100 km)

Une équipe qui perd par forfait pour ne pas s'être présentée à un match à l'extérieur devra jouer le match retour à l'extérieur. S'il n'y a pas de match retour, une amende de 50 \$ sera imposée à l'équipe fautive.

29.5. Forfait de fin de saison

Réservé

29.6. Forfait général

Lorsqu'une équipe est exclue de la Ligue ou déclarée forfait général en cours d'épreuve, les buts marqués et alloués ainsi que les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre l'équipe exclue, seront annulés. Les frais de refonte du calendrier seront chargés au club fautif dans le cas d'une exclusion de la Ligue.

29.7. Forfait de l'équipe visiteuse

Réservé

29.8. Forfait à répétition

Une équipe ayant compilé trois forfaits ou plus verra son cas automatiquement analysé par le comité de discipline. Toute sanction jugée appropriée pouvant aller jusqu'à l'exclusion des séries ou l'exclusion de la Ligue peut être infligée. Les frais de refonte du calendrier seront chargés au club fautif dans le cas d'une exclusion de la Ligue.

29.9. Forfait en finale

Si une équipe déclare forfait lors du match de finale, une amende supplémentaire de 100 \$ sera imposée à l'équipe fautive.

SECTION VII – DISCIPLINE

30. Conduite des joueurs/entraîneurs/dirigeants/spectateurs

➤ 30.1. conduite des joueurs et des entraîneurs

En tout temps, avant, durant et après un match, les joueurs, les entraîneurs et les gérants doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par un arbitre sous forme d'expulsion ou par un rapport au commissaire ou au comité de discipline de la Ligue. Tout membre peut faire une plainte disciplinaire en vertu de l'article 33.1 des présents règlements.

- 1^{re} et 2^e offense : **action prise par** le commissaire de discipline ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 3^e offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

➤ 30.2. conduite des spectateurs et membres des équipes

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacée peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des personnes fautives ou jusqu'à une intervention policière. La Ligue peut, en outre, imposer une sanction contre un club jugé fautif.

- 1^{re} et 2^e offense : **action prise par** le commissaire de discipline ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 3^e offense: convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

➤ 30.3. comportement des membres de l'équipe

Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres et les spectateurs avant, durant et après chaque match.

- 1^{re} et 2^e offense : **action prise par** le commissaire de discipline ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 3^e offense: convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

➤ 30.4. esprit antisportif

Une équipe ne peut, en aucune circonstance et sous aucun motif, se retirer de l'aire de jeu ou entraver le bon déroulement du match pour quelque motif que ce soit, sous peine de sanction.

- 1^{re} et 2^e offense : **action prise par** le commissaire de discipline ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 3^e offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

➤ 30.5. propos hostile

Toute personne qui tient des propos hostiles, racistes ou diffamatoires envers un joueur, entraîneur, arbitre ou la Ligue ou qui fait preuve d'insubordination sera traduit devant le commissaire ou le comité de discipline de la Ligue.

- 1^{re} et 2^e offense : **action prise par** le commissaire de discipline ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 3^e offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

30.6. responsabilité des clubs

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

➔ 30.7. Membres non inscrits sur la feuille de match

Une équipe qui fait jouer un membre dont le nom ne figure pas sur la feuille de match ou qui utilise un membre inéligible à cause d'une suspension perd le match par forfait selon article 29.1 et 29.2. Des mesures disciplinaires pourront suivre contre le membre.

- 1^{re} et 2^e offense : **action prise par** le commissaire de discipline ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 3^e offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

➔ 30.8. Membre non éligible

Si une équipe fait participer un membre inéligible, l'équipe perd le match par forfait selon les articles 29.1 et 29.2. Des mesures disciplinaires pourront suivre.

- 1^{re} et 2^e offense : **action prise par** le commissaire de discipline ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 3^e offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

➔ 30.9 Charte de discipline

Tout membre qui est sanctionné par un arbitre pour les gestes énumérés ci-dessous, est suspendu automatiquement pour le nombre de matchs suivants, **en plus de sa suspension automatique prévue aux articles 31.5 et 31.6:**

- propos ou gestes grossiers ou agressif : 1^{re} offense = 2 matchs, 2^e offense = 4 matchs
- jeu dangereux causant des blessures : 1^{re} offense = 2 matchs, 2^e offense = 4 matchs
- proférer des menaces ou attitude menaçante : 1^{re} offense = 3 matchs, 2^e offense = 5 matchs
- cracher, frapper ou se battre : 1^{re} offense = 3 matchs, 2^e offense = 5 matchs
- refus de quitter le match immédiatement après l'expulsion : 1^{re} offense = 2 matchs, 2^e offense = 4 matchs
- **instigateur, troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille: 1^{re} offense = 4 matchs, 2^e offense = 6 matchs**

L'infraction devra être indiquée sur la feuille de match par l'arbitre. Le rapport de l'arbitre devra être envoyé à la Ligue.

31. Avertissement/expulsion

31.1. Carton jaune

Tout membre qui reçoit un troisième avertissement, dans une même saison, se voit automatiquement suspendu pour le match suivant, exception faite du match où ledit joueur aurait été expulsé. Après un cinquième avertissement, il aura un autre match de suspension automatique; après chaque avertissement dépassant cinq (5), il aura un autre match de suspension automatique et le joueur peut être appelé à se présenter devant le Commissaire ou le comité de discipline de la Ligue. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.

Ex. : un joueur reçoit son 3^e carton jaune de la saison, il termine le match en cours, mais il est suspendu pour le match suivant. Lorsqu'il reçoit un 5^e carton jaune, il termine le match en cours et il est suspendu pour le match suivant.

31.2 Deux cartons jaunes dans un match

Tout joueur qui est expulsé d'un match suite à deux (2) avertissements se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe; s'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements dans une rencontre subséquente, il se voit automatiquement suspendu pour deux (2) autres matchs; si cela se reproduit une troisième fois, il se verra automatiquement suspendu pour trois (3) autres matchs. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.

31.3 Amende cumul de cartons

Réservé

31.4 Cumul des cartons par équipe

Une équipe cumulant vingt (20) avertissements ou cinq (5) expulsions verra son entraîneur automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans la Ligue concernée. De plus, à tous les cinq (5) avertissements supplémentaires ou toutes les deux (2) expulsions additionnelles, l'entraîneur devra rencontrer le comité de discipline de la Ligue et, suite à l'étude de son dossier, purger la suspension décernée. De plus, à 35 avertissements ou expulsions, cette équipe sera exclue des séries éliminatoires.

31.5 Carton rouge

Un joueur, un entraîneur ou un gérant qui reçoit un carton rouge sera automatiquement expulsé pour le match en cours et suspendu pour le match suivant. Il doit quitter immédiatement l'enceinte du match et le périmètre qui en tient lieu.

31.6 2^e carton rouge

À sa deuxième expulsion, il se voit automatiquement suspendu pour trois (3) matchs. Dans tous les cas, il peut être appelé à se présenter devant le comité de discipline de la Ligue. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.

Si cette suspension n'est pas appliquée en bonne et due forme, l'équipe perd par défaut les matchs en question, le club doit payer une amende de 50 \$, l'entraîneur sera suspendu et son cas référé au comité de discipline de la Ligue.

Il en sera de même pour toute sanction supplémentaire imposée, après étude du cas, par le comité de discipline de la Ligue.

31.7 Suspension joueur de réserve

Un joueur de réserve qui doit purger une suspension selon les articles 31.1, 31.2 ou 31.5 devra purger sa suspension à son prochain match dans sa catégorie. Il ne pourra pas participer à un match tant qu'il n'aura pas purgé sa suspension dans sa catégorie.

31.8 Amende carton rouge

Réservé.

➔ 31.9 Expulsion d'un responsable

Tout entraîneur ou gérant expulsé lors d'un match ne peut, durant le déroulement du match, communiquer par quelque moyen que ce soit avec ses joueurs. Il doit quitter le terrain et n'a pas accès aux vestiaires. Toute infraction doit être rapportée au commissaire ou au Comité de discipline de la Ligue pour action disciplinaire appropriée.

- 1^{re} et 2^e offense : **action prise par** le commissaire de discipline ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 3^e offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

31.10 Purgation d'une suspension

Toute suspension doit être inscrite sur la feuille de match et purgée dans la Ligue. Si la suspension n'est pas inscrite sur la feuille de match, elle sera considérée comme non purgée.

31.11 Membre suspendu

Tout membre sous l'effet d'une suspension est suspendu de toute activité de soccer. La suspension peut être plus longue selon les décisions prises par le comité de discipline de la Ligue. Les matchs de suspension supplémentaires doivent être purgés avec l'équipe où le joueur ou l'entraîneur a commis l'infraction. Pendant l'attente de la prochaine activité de l'équipe, l'entraîneur ou le joueur ne peut se présenter sur un terrain de soccer comme stipulé dans le règlement de la FIFA.

Ex. : un entraîneur qui reçoit un carton rouge (1 match de suspension) le 1er juin doit attendre le prochain match de son équipe pour purger son match de suspension. Si son prochain match avec son équipe est le 11 juin, il ne peut entraîner son équipe ou une autre équipe, jouer dans aucun niveau associé à la Fédération ou arbitrer au soccer entre le 1^{er} et le 11 juin.

➔ 31.12 Interdit aux abords du jeu

Tout joueur, entraîneur ou gérant qui est sous le coup d'une suspension ne peut se trouver aux abords de la surface de jeu. Il peut assister au match, mais doit se trouver dans les estrades. En cas de mauvaise conduite de sa part, il est passible des sanctions suivantes :

- 1^{re} et 2^e offense : **action prise par** le commissaire de discipline ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 3^e offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

➔ 31.13 suspension de plus d'une rencontre

Dans le cas d'une infraction nécessitant une suspension de plus d'un match, le joueur, entraîneur ou le gérant fautif peut, après avoir purgé son match de suspension automatique, reprendre ses activités avec son équipe jusqu'à ce que **la décision soit rendue**.

31.14 Refus de purger sa suspension

Si, après avoir été expulsé d'un match, un joueur, un entraîneur ou un gérant ne purge pas la suspension automatique d'un match, son équipe perdra par forfait, selon l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements, le match en question. L'entraîneur sera automatiquement suspendu pour deux matchs additionnels et le club se verra imposer une amende de 25 \$.

31.15 Sanction non purgée

Toute suspension automatiquement encourue en cours de championnat doit être purgée en championnat même si cette dernière devait se prolonger sur le championnat de l'année qui suit l'année d'affiliation.

31.16 Perception des amendes

Pour toute amende perceptible en vertu de ce chapitre, celle-ci sera expédiée au club qui a affilié le membre.

SECTION VIII – PROTÊT ET APPEL

32 Protêt

32.1 dépôt d'un protêt

- a) Les protêts admissibles sont ceux concernant le respect des présents règlements ainsi que l'inapplication par un arbitre d'une loi du jeu (faute technique) ayant désavantagé une équipe de façon importante. Un protêt à l'encontre du seul jugement de l'arbitre est irrecevable.
- b) Seul un responsable d'une équipe, entraîneur, adjoint ou gérant peut déposer un protêt en avisant de préférence son club (coordonnateur ou président).
- c) Pour être admissible, un protêt doit être fait par écrit, transmit par courrier certifié, par courriel, par télécopie ou signifié par huissier au coordonnateur de la Ligue ou son remplaçant dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'incident qui a donné naissance au protêt. Cet écrit doit être accompagné d'un dépôt de vingt-cinq dollars (25 \$) à l'ordre de la Ligue. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.
- d) Le coordonnateur de la Ligue se chargera d'expédier le protêt à au club contre qui le protêt est en cause.
- e) Un protêt ne doit porter que sur une seule faute. Plusieurs fautes dans le même match doivent faire l'objet d'autant de protêts.
- f) Pour toute infraction aux articles 32.1.a) à 32.1.e), le protêt sera considéré comme étant irrecevable et le dépôt sera retourné après déduction, sur ce dépôt, d'une somme de 20 \$ au titre de frais d'administration.
- g) Les procédures de dépôts et délais d'un protêt peuvent être modifiées par le Comité exécutif de la Ligue pour répondre à une situation d'urgence ou un cas de force majeure.

h) Il ne peut être formulé de protêt au sujet du terrain après le coup d'envoi.

32.2 Étude d'un protêt

a) L'étude d'un protêt se fait par le commissaire et/ou le comité de discipline de la Ligue.

b) Tout protêt doit être étudié dans les cinq (5) jours ouvrables suivant sa réception.

c) Lors du traitement de tout protêt, le commissaire ou le comité de discipline de la Ligue peut tenir compte de toutes les informations en sa possession ou qui lui sont transmises par l'une des parties impliquées dans ledit protêt. L'audition du protestataire ou de témoins est laissée à la discrétion du commissaire ou du comité de discipline.

32.3 Décision d'un protêt

a) Une décision écrite sera rendue dans les cinq (5) à dix (10) jours suivant l'étude du protêt. Durant les séries éliminatoires, la décision sera rendue verbalement dans les 24 heures de l'audition du protêt, et par écrit dans les cinq (5) à dix (10) jours suivants.

b) Lorsque le protêt est jugé recevable par le commissaire ou le comité de discipline, le dépôt est retourné.

c) Lorsque le protêt est jugé irrecevable par le commissaire ou le comité de discipline, le dépôt est confisqué.

➔ 32.4 Appel d'une décision

a) Toute décision sur un protêt peut être portée en appel devant le comité de discipline de la Ligue. Ce dernier n'interviendra qu'en présence d'une erreur manifestement déraisonnable de la part du commissaire.

b) Le dépôt d'un appel de la décision sur protêt se fait en conformité avec la procédure prévue aux articles 32.1 a) à 32.1 g) des présents règlements en y faisant les adaptations nécessaires.

c) L'étude de l'appel de la décision sur protêt se fait conformément aux dispositions prévues à l'article 32.2 b) et c) en y faisant les adaptations nécessaires.

d) La décision sur appel rendue par le commissaire à la discipline est finale et sans appel.

➔ 33 Plainte disciplinaire

La procédure établie pour un examen de cas disciplinaire est faite par le commissaire ou le comité de discipline. Il a pour mandat de juger tout manquement aux règlements. Il impose, selon le cas, les sanctions prévues.

➔ 33.1 Traitement d'une plainte disciplinaire

a) Tout membre peut faire l'objet d'une plainte disciplinaire.

b) **Un membre du conseil d'administration de la Ligue, le coordonnateur de la Ligue, une association membre de la Ligue ou un arbitre (tel que stipulé dans les règlements) peut déposer une plainte disciplinaire sous la forme d'un rapport concernant le comportement d'un membre. Le rapport doit indiquer la date, la catégorie, le numéro de la partie, le plus de détail en référence aux incidents survenus.**

c) Pour être admissible, une plainte doit être faite par écrit transmise par courrier, courriel ou télécopie au coordonnateur de la Ligue ou son remplaçant dans les deux (2) jours ouvrables suivant le comportement qui est l'objet de la plainte. La preuve de l'envoi relève du plaignant.

d) **Le commissaire à la discipline ou le comité de discipline de la Ligue se chargera d'expédier la plainte à l'association contre qui la plainte est en cause.**

e) **Lors du traitement de la plainte disciplinaire, le commissaire ou le comité de discipline de la Ligue tient compte de toutes les informations en sa possession ou qui lui sont transmises par l'une des parties impliquées dans**

ledit protêt. L'audition du protestataire ou de témoins est laissée à la discrétion du commissaire ou du comité de discipline.

- f) Dans tous les cas, toute personne faisant l'objet d'une plainte en sera avisée et disposera de 7 jours pour faire des représentations écrites auprès de l'autorité décisionnelle.

33.2 Examen d'une plainte disciplinaire

- a) L'examen d'une plainte disciplinaire se fait par un commissaire à la discipline ou le comité de discipline de la Ligue.
- b) L'examen d'une plainte disciplinaire doit être réalisé dans les cinq (5) jours ouvrables suivant sa réception.
- c) Le commissaire à la discipline ou le comité de discipline saisi de la plainte examine l'admissibilité de celle-ci. Il peut accepter d'étudier la plainte ou la rejeter.
- d) Le commissaire à la discipline ou le comité de discipline saisi de la plainte peut, s'il le juge approprié, demander la formation d'une commission de discipline de deux (2) ou trois (3) commissaires pour étudier une plainte qu'il a acceptée.

➔ 33.3 Audition d'une plainte disciplinaire

- a) Le coordonnateur de la Ligue transmet les avis de convocations aux parties concernées et à toutes autres personnes déterminées par le (s) commissaire (s) saisi (s) de la plainte. Celles-ci sont transmises par poste certifiée au moins cinq (5) jours avant l'audition.
- b) Le coordonnateur de la Ligue est contraignable comme témoin.
- c) L'audition est publique et elle doit être empreinte d'ordre et de dignité.
- d) Chaque partie convoquée à l'audition d'une plainte peut produire les témoins qu'elle juge nécessaires à l'établissement de ses prétentions.
- e) Durant l'audition, les personnes convoquées expliqueront au(x) commissaire (s) à la discipline ou au comité de discipline les circonstances du comportement à étude, répondront aux questions du (des) commissaire (s) et pourront faire les commentaires qu'ils jugeront pertinents.
- f) Un rapport disciplinaire détaillé d'un arbitre expliquant les circonstances de l'événement à étude pourra être considéré par le (s) commissaire (s) pour l'étude de la plainte sans que la présence de l'arbitre soit nécessaire.
- g) Pour une infraction reliée à une rencontre spécifique, le (s) commissaire (s) ou le comité de discipline de la Ligue peut rendre une décision s'il n'y a pas de rapport disciplinaire (comme mentionné en f), ou de plainte déposée en bonne et due forme.
- h) Un rapport disciplinaire n'est pas nécessaire quand le commissaire ou le comité de discipline de la Ligue demande à un membre d'une équipe de se présenter devant le comité de discipline.
- i) Si l'intimé ou son représentant ne se présente pas à l'audition, le cas pourra être traité « in absentia ».

33.4 Décision d'une plainte disciplinaire

- ➔ a) Une décision écrite sera rendue dans les dix (10) jours suivant l'étude de la plainte. Durant les séries éliminatoires, la décision sera rendue verbalement dans les 24 heures de l'étude du protêt, et par écrit dans les cinq (5) à dix (10) jours suivants.
- b) Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies dans les présents règlements à l'article 35.

34 Sanctions

- a) Les suspensions infligées par le commissaire ou comité de discipline de la Ligue ne peuvent se confondre avec celles prévues comme automatiques par les articles précédents des présents règlements. Les suspensions pourront être annoncées verbalement par le coordonnateur aux clubs concernés et devront être confirmées par écrit.
- b) Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre des activités en cours de la Ligue, la suspension sera purgée au début de la saison suivante des activités de la Ligue.
- c) Un membre visé par le paragraphe b) qui serait sous le coup d'une telle suspension reportée au moment où il n'est plus membre d'un club appartenant à la Ligue verra son dossier disciplinaire référé, à la fin de la saison, au club dont il relève, le cas échéant.
- d) En tout temps et pour quelque raison que ce soit qu'il juge suffisamment grave, le commissaire ou le Comité de discipline peut convoquer un joueur, une personne reliée à une équipe ou à un club et appliquer les sanctions qu'il juge appropriées.

35 Appel

- a) Toute organisation visée par une décision du commissaire ou du comité de discipline de la Ligue peut en appeler et être entendue par le comité de discipline de l'ARSQ. Par la suite, les autres appels doivent être portés à la FÉDÉRATION.
- b) Le dépôt d'un appel doit se faire au bureau de l'ARSQ par poste certifiée à l'intérieur d'un délai de quinze (15) jours et être accompagné d'un chèque de 50 \$ (à l'ordre de l'ARSQ). Le cachet de la poste faisant foi de la date d'expédition.
- c) On ne peut en appeler d'une décision du commissaire ou du comité de discipline de la Ligue que pour une erreur de droit, de procédures ou une erreur dans l'imposition d'une sanction.

SECTION IX : GESTION DE LA LIGUE

36 Comité de gestion

Veillez consulter les statuts et règlements de la Ligue pour sa composition.

ANNEXE 1 – TABLEAU DES AMENDES

Amendes	amendes	articles
Absence de dossards (2 ^e offense)	Frais d'arbitrage à l'équipe fautive	14.2
Forfait (1 ^{re} offense)	25 \$	29.1
Forfait lors de la finale	100 \$	29.9
Forfait à plus de 100 km	3 fois le montant de l'amende	29.4
Retard des équipes	25 \$	21
Refus de purger sa suspension	25 \$	31.14
Protêt	25 \$	32

Dans la section discipline, des amendes peuvent être imposées pour toutes infractions.

SECTION X – Soccer à 5 et à 7

37 Soccer intérieur, règles spécifiques

37.1 Terrain de jeu

Le terrain de jeu sera approuvé par les autorités compétentes (ARSQ). Les lignes de touche et les lignes de but utilisées sont celles permettant une surface de jeu maximum. Elles sont déterminées par l'arbitre avant le début du match. Il ne peut être formulé de protêt au sujet du terrain de jeu après le coup d'envoi.

37.2 Ballon en jeu ou hors jeu

Identique aux Lois du Jeu de la FIFA.

37.3 But marqué

Identique aux Lois du Jeu de la FIFA.

37.4 Hors jeu

La loi du hors-jeu ne s'applique pas autant au soccer à 5 qu'au soccer à 7.

37.5 Fautes et incorrections

Identique aux Lois du Jeu FIFA (Loi XII).

37.6 Coups francs

Identique aux Lois du Jeu FIFA (Loi XIII) sauf :

Si un coup franc indirect est accordé contre l'équipe défendante dans sa propre surface de réparation, le coup franc sera exécuté sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise. Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à au moins 6m du ballon lors de l'exécution du coup franc.

37.7 Coup de pied de réparation (pénalité)

Pour le soccer à 5 :

Identique aux Lois du Jeu FIFA sauf ce qui suit :

- Le ballon sera placé à 7 mètres de la ligne des buts sur le point de réparation.
- Le joueur exécutant le penalty doit prendre son élan à l'intérieur de la zone de 9 mètres délimitée par des pointillés.
- Tous les joueurs à l'exception du gardien de but doivent être à l'extérieur des pointillés et derrière le ballon.

Pour le soccer à 7 :

Identique aux Lois du Jeu FIFA sauf ce qui suit :

- Le ballon sera placé à 7 mètres de la ligne des buts sur le point de réparation.
- Tous les joueurs à l'exception du gardien de but doivent être à l'extérieur de la surface de réparation, derrière le ballon et à 6 mètres autour du ballon.

37.8 Rentrée de touche

Pour le soccer à 5 :

La rentrée de touche est effectuée par un coup franc indirect (aucun but ne peut être marqué directement). Un adversaire ne peut s'approcher à moins de cinq (5) mètres du ballon avant que celui-ci soit botté. Le ballon est déposé sur la ligne de touche délimitant le terrain. Le joueur a 4 secondes pour faire le coup franc indirect une fois qu'il a obtenu la distance à respecter par les adversaires. S'il ne joue pas la balle, l'arbitre peut siffler et accorder une rentrée de touche à l'autre équipe. Si le joueur exécutant la touche met le ballon en dehors du terrain, la touche revient à l'équipe adverse.

Pour le soccer à 7 :

Identique à la Loi XV sur la rentrée en touche des Lois du jeu de la FIFA.

37.9 Coup de pied de but

Pour le soccer à 5: (sortie de but)

Seul le gardien peut relancer le jeu après une sortie de but. **Le gardien doit jouer la balle de la main** d'un point quelconque de la surface de réparation. Une fois que le gardien a la balle en main, il a six (6) secondes pour la lancer. Les adversaires doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation tant que la balle n'est pas en jeu. La balle est en jeu dès qu'elle a franchi la ligne de la surface de réparation (zone des six mètres). Si la balle ne sort pas de la surface de réparation, la sortie de but est rejouée. Le gardien ne peut pas faire de relance à la main au-delà de la ligne médiane à moins que le ballon ne touche le sol ou un joueur avant de traverser cette ligne. Toute action contrevenant à ce règlement sera sanctionnée par un coup franc indirect sur la ligne médiane à l'endroit où le ballon a franchi cette ligne. Il n'a pas le droit de mettre le ballon en dehors de sa zone et de le jouer avec son pied. S'il le fait la sortie de but est rejouée.

*Si le gardien n'effectue pas sa relance dans le délai de 6 secondes, l'arbitre l'avertira dans un premier temps verbalement et si l'infraction se reproduit, il le sanctionnera d'un carton jaune et ce dernier pourra effectuer sa relance par la suite.

Pour le soccer à 7:

Identique aux Lois du Jeu FIFA sauf ce qui suit :

- Le coup de pied de but sera exécuté à partir de n'importe quel endroit dans la surface de réparation.
- Le ballon sera en jeu dès qu'il aura franchi la ligne de la surface de réparation.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation et à au moins **6** mètres du ballon.

37.10 Coup de pied de coin

Pour le soccer à 5:

- Le ballon peut être placé jusqu'à 1 mètre du coin.
- La distance à respecter par l'adversaire est de 5 mètres

Pour le soccer à 7:

Identique aux Lois du jeu de la FIFA (Loi XVII) sauf :

- La distance à respecter par l'adversaire est de 6 mètres.

37.11 Jeu du gardien de but

Pour le soccer à 5:

Le gardien de but en possession du ballon ne peut pas faire de relance à la main au-delà de la ligne médiane à moins que le ballon ne touche le sol ou un joueur avant de traverser cette ligne. Toute action contrevenant à ce règlement sera sanctionnée par un coup franc indirect sur la ligne médiane à l'endroit où le ballon a franchi cette ligne.

37.12 Obstacle

Si la balle touche un obstacle, une **balle à terre** sera effectuée à l'endroit où le ballon **a frappé l'obstacle**, à l'exception de la zone de réparation (balle à terre fait le plus près possible du point de frappe à l'extérieur de la zone).

37.13 Coup d'envoi

Pour le soccer à 5:

Identique aux Lois du jeu de la FIFA (Loi VIII) sauf :

- Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur d'un cercle d'un rayon de 5 mètres.

Pour le soccer à 7:

Identique aux Lois du jeu de la FIFA (Loi VIII) sauf :

- Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur du cercle central.

37.14 Les tacles (soccer à 5 seulement)

Les tacles glissés sont interdits au soccer à 5 et seront sanctionnés par un coup franc direct. Par tacle glissé, on fait allusion à un geste défensif pour enlever le ballon à un adversaire. Un joueur qui glisse pour bloquer un tir ou pour jouer un ballon libre ne commet aucune faute.

37.15 Charge (soccer à 5 seulement)

Aucune charge n'est tolérée, même avec l'épaule.

37.16 Fusillade

- Seuls les joueurs présents sur le terrain au moment de la fin de la prolongation ont le droit de participer aux tirs au but.
- L'équipe qui gagne le tirage au sort choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- Si après les tirs des trois (3) penaltys de la part de chaque équipe, l'égalité persiste. L'épreuve est poursuivie avec les mêmes joueurs jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre équipe.
- Si un gardien de but se blesse pendant l'épreuve au point qu'il n'est plus en mesure de continuer, il peut être remplacé par un joueur du banc des remplaçants.
- Tout joueur désigné peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but.

Règlements de jeu

➔ Des modifications ont été apportées aux règlements précédés de cette flèche pour la saison hivernale 2009-10

40.1 Compatibilité avec les règlements régionaux, nationaux et internationaux.

Les règlements de la FIFA, de l'Association canadienne de soccer (ACS), de la Fédération et de l'ARSQ s'appliquent intégralement, à moins de dispositions contraires, spécifiques au présent document.

40.2 Équipes réserve

Réservé.

40.3 Enregistrement des joueurs

Le nom d'un joueur déjà enregistré avec une équipe d'un club ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe de la Ligue.

40.4 Liste des joueurs

La liste des coordonnées des joueurs, entraîneurs et gérants de chaque équipe doit être acheminée à la Ligue le dernier vendredi avant le début de la saison. Un joueur non inscrit sur cette liste est non éligible et l'équipe perd le match par forfait selon les articles 29.1 et 29.2. Ladite liste est composée d'un maximum de quinze (15) joueurs par équipe pour le soccer à 5 et d'un maximum de vingt et un (21) joueurs par équipe pour le soccer à 7. Un minimum de dix (10) joueurs par équipe devra être inscrit sur la liste pour le soccer à 7.

Toute modification à la liste des coordonnées (liste PTS) doit être obligatoirement acheminée au coordonnateur, et ce, avant que le joueur ait joué son match.

40.5 Soccer à 11

Réservé

40.6 Transfert et libération de joueurs

Le mouvement des joueurs est permis selon les règlements de la FÉDÉRATION.

40.7 Responsabilité des équipes

Toute équipe est sous la responsabilité d'au minimum un (1) entraîneur affilié qui peut être assisté d'adjoints et dans la mesure du possible, aidé d'un gérant. Les entraîneurs et les adjoints doivent détenir un passeport pour l'année en cours afin d'avoir le droit de diriger l'équipe et être au banc avec les joueurs.

40.8 Présence d'un entraîneur

Aucune équipe ne peut disputer un match sans la présence d'au moins un entraîneur affilié. S'il y a expulsion d'un entraîneur, le match sera perdu par forfait, selon les articles 29.1 et 29.2, à moins que l'équipe n'ait un adjoint ou un gérant présent dûment accrédité et indiqué sur la feuille de match avant le début du match.

40.9 Qualification des entraîneurs

Il est recommandé que pour être entraîneur dans une Ligue Locale, les entraîneurs détiennent la certification requise par la l'ARSQ. L'entraîneur ne devra pas être un prête-nom.

40.10 Stage de recyclage

Réservé.

40.11 Vérification des passeports

L'entraîneur, le gérant ou le capitaine d'une équipe peut demander de vérifier les passeports de l'équipe adverse, et ce, en présence de l'arbitre tant que celui-ci les a en sa possession. Tous les membres du Conseil d'administration de la Ligue et le coordonnateur peuvent également exiger de vérifier les passeports des équipes, et ce, en tout temps.

40.12 Nombre de matchs

La Ligue déterminera, selon le nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories ou divisions, le nombre de matchs à jouer.

40.13 Le calendrier

Le calendrier de la saison régulière débutera selon les décisions prises par le CA ou le CE de la Ligue. Aucune relâche n'est prévue au calendrier de la saison.

40.14 Heure des matchs

En aucun temps, un match impliquant des équipes juvéniles ne peut être mis à l'horaire après 21 h 45. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18 h 00, sauf lors d'un congé férié.

40.15 Match à l'extérieur

Aucun match impliquant des équipes juvéniles et exigeant un déplacement de cent (100) kilomètres et plus ne doit avoir lieu du dimanche soir au jeudi durant la période scolaire, sauf s'il y a entente entre les équipes concernées et avec l'autorisation du coordonnateur de la Ligue.

40.16 Autorité de la Ligue

Seul le coordonnateur de la Ligue détient le pouvoir de remettre un match ou de faire un changement à la version définitive du calendrier. Il peut accepter ou refuser les demandes de changement de matchs.

40.17 Joueur invité sur une sélection

Réservé.

40.18 Cause exceptionnelle

Réservé.

40.19 Nombre minimum de joueurs dans un match

En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure de présenter au moins quatre (4) joueurs sur le terrain, incluant le gardien de but pour le soccer à 5 et au moins cinq (5) joueurs pour le soccer à 7 sur. 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 selon les articles 29.1 et 29.2. Les cas de force majeure seront étudiés par le Conseil exécutif de la Ligue.

40.20 Demande de forfait

Le forfait sera déclaré par l'arbitre présent sur le terrain cinq (5) minutes après l'heure fixée pour le début du match sur le calendrier officiel. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes. Les cas de force majeure seront étudiés par le Comité exécutif de la Ligue qui rendra une décision sans appel. Le retard dû à un match antérieur ne modifie pas l'heure prévue au calendrier de la Ligue pour le (s) match (s) suivant (s).

40.21 Refus de jouer

Si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement prévu au calendrier ou qui a été remis par la Ligue ou refuse de jouer le match lorsque rendue sur les lieux ou refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté, elle perd automatiquement le match par forfait.

➔ 40.22 Obligations des clubs

Le club qui reçoit est l'organisateur du match et se charge de toutes les obligations qui en découlent. En cas d'annulation du match en raison d'une infraction [aux articles #40.23 et #40.25](#), le match est repris sur le terrain de l'équipe visiteuse.

40.23 Les terrains

Les terrains utilisés par la Ligue sont ceux soumis par les clubs, puis acceptés et approuvés par l'ARSQ. En tout temps durant la saison, l'ARSQ se réserve le droit de retirer l'homologation d'un terrain qui ne répond plus à ses exigences. Le terrain de jeu doit être régulièrement et visiblement tracé. Des poteaux de coin devront être disposés sur le terrain en conformité avec les lois de la FIFA

40.24 Emplacement joueur & entraîneurs

Lors des matchs, le club qui reçoit doit prendre les moyens adéquats afin de placer d'un côté du terrain, les entraîneurs et les joueurs, et de l'autre, les spectateurs.

40.25 Les buts

Les dimensions des buts sont celles prévues par la FIFA pour le soccer à 7 et de la dimension du handball olympique pour le soccer à 5. Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Aucun match ne pourra avoir lieu sans filet.

40.26 État du terrain

La Ligue peut demander un changement de terrain à une équipe si elle juge que les installations ne répondent pas aux exigences de l'ARSQ ou de la Ligue. À défaut d'obtempérer, l'équipe perdra ses matchs par forfait et les sanctions prévues aux articles seront appliquées.

40.27 Ballon de match

L'équipe receveuse fournit deux ballons de match pour le match. Pour le soccer à 5, les matchs seront disputés avec un ballon de type Futsal de grosseur 2.5. Pour le soccer à 7, les catégories U-8 à U-13 utiliseront un ballon n° 4 et les autres catégories, utiliseront un ballon n° 5.

40.28 Joueur blessé

Chaque équipe a la responsabilité de s'occuper de faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou un hôpital.

40.29 Trousse de premiers soins

C'est la responsabilité des équipes d'avoir une trousse de premiers soins adéquate.

40.30 Manquement

L'arbitre fera état sur la feuille de match de tout manquement à la réglementation prescrite.

40.31 Le capitaine

Le capitaine de chaque équipe doit être identifié par le port d'un brassard.

40.32 Prothèse

Une prothèse temporaire ou permanente peut être interdite par l'arbitre si celui-ci la juge dangereuse. Il est interdit de jouer avec un plâtre à moins que le bras soit attaché au corps l'empêchant celui-ci de bouger et ainsi éviter de blesser les autres joueurs.

40.33 Assignation des arbitres

L'arbitrage des matchs sera assumé par un arbitre. L'assignation sera faite par l'assignateur régional pour le soccer à 7 et par les clubs en soccer à 5.

40.34 Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant

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

40.35 Rémunération

Les montants versés à l'arbitre et aux assistants-arbitres sont déterminés par le club receveur pour le soccer à 5 et selon les tableaux des frais de la FÉDÉRATION ou de la Ligue pour le soccer à 7.

40.36 Durée des matchs

La durée des matchs est la suivante pour chacune des catégories :

- Soccer à 5: 2 mi-temps de 25 minutes
- Soccer à 7: 2 mi-temps de 30 minutes

40.37 Utilisation des joueurs

Aucun joueur de niveau A, AA, AAA ne peut évoluer pour une équipe de niveau locale (L), même si celle-ci est de catégorie supérieure. (Ex : U-12 LSQM ne peut pas jouer avec une équipe U-14 dans le L).

Il en est de même pour les joueurs de la Ligue de Développement (classe A) qui ne peuvent évoluer pour une équipe de classe locale.

40.38 Match interrompu

Pour être considéré valide, un match régulier doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75 %) du temps normal et s'il y a du temps supplémentaire, lui aussi doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75 %) du temps prévu.

Catégories	Durée minimale pour qu'un match soit valide
U-8 à U-11	38 minutes
U-12	45 minutes
U-13 & U-14	53 minutes
U-15 & U-16	60 minutes
U-17 et plus	68 minutes

40.39 Changement de joueurs

Le nombre de remplacements est illimité. Les remplacements se font à la volée et au centre du terrain du côté des bancs. Les remplacements peuvent s'effectuer pendant le jeu ou lors d'un arrêt de jeu.

Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant se trouve à un mètre de la ligne de touche avant de pénétrer sur le terrain.

40.40 Points au classement

Le classement se fera par l'addition des points : match gagné : trois (3) points/ match nul : un (1) point/match perdu : zéro (0) point/match forfait : moins un (-1) point.

40.41 Départage des équipes en cas d'égalité au classement

En cas d'égalité au classement à la fin de la saison, les équipes seront départagées de la façon suivante :

- a) En tenant compte du plus grand nombre de victoires ;
- b) En tenant compte du moins grand nombre de défaites ;
- c) Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoire) (Non applicable pour triple égalité ou plus) ;
- d) En tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés dans les matchs joués, entre les équipes ex æquo (non applicable pour triple égalité ou plus);
- e) En tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune d'elles;
- f) En donnant, avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au total;
- g) En faisant jouer un match barrage entre les équipes ex æquo, match qui doit déterminer un gagnant, deux (2) prolongations et tirs du point de réparation 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. Si aucun accord ne survient, la Ligue fixera le jour, le terrain et l'heure.

La détermination du jour, du terrain et de l'heure où sera joué ce match se fera après accord entre les équipes concernées. Si aucun accord ne survient, la Ligue fixera le jour, le terrain et l'heure

40.42 Carton rouge

Réservé.

40.43 Dérogation pour le soccer féminin

Réservé.

40.44 Admissibilité

Réservé.

40.45 Obstacle

Si la balle touche un obstacle, une **balle à terre** sera effectuée à l'endroit où le ballon a **frappé l'obstacle**, à l'exception de la zone de réparation (balle à terre fait le plus près possible du point de frappe à l'extérieur de la zone).