

Règlements des Ligues

A



Version 2007

Règlements de jeu

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.

2) **Équipes réserve**

Réservé.

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.

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 pour la LSRQ et avant le 2^e lundi de juin pour la LSLLC. 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 vingt-cinq (25) joueurs par équipe en soccer à 11 et illimité en 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.

5) **Soccer à 11**

Réservé.

6) **Transfert et libération de joueurs**

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

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.

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.

9) **Qualification des entraîneurs**

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

10) **Stage de recyclage**

Réservé.

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.

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.

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.

14) Heure des matchs

En aucun temps, un match impliquant des équipes juvéniles ne peut être mis à l'horaire après 21 h. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18 h 15, sauf lors d'un congé férié.

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.

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.

17) Joueur invité sur une sélection

Réservé

18) Cause exceptionnelle

Réservé

19) Nombre minimum de joueurs dans un match

En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure de présenter au moins huit (8) joueurs sur le terrain sauf en soccer à 7 où le minimum est fixé à cinq (5), incluant le gardien de but. Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, à cause de blessures, d'expulsions ou 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.

20) Demande de forfait

Le forfait peut être réclamé par l'équipe présente sur le terrain quinze (15) 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).

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.

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 à l'un ou l'autre des articles #23 à #26 inclusivement (section de jeu), le match est repris sur le terrain de l'équipe visiteuse.

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

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.

25) Les buts

Les dimensions des buts sont celles prévues par la FIFA. Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Aucun match ne pourra avoir lieu sans filet.

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.

27) Ballon de match

L'équipe receveuse fournit deux ballons de match pour le match. Pour les divisions U-8 à U-13, le ballon n° 4 est utilisé; pour les autres catégories, on utilisera le ballon n° 5.

28) Joueur blessé

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

29) Trousse de premiers soins

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

30) Manquement

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

31) Le capitaine

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

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.

33) Assignation des arbitres

Les arbitres sont assignés par le club receveur qui doit assurer obligatoirement la présence d'un arbitre de centre et de deux (2) assistants-arbitres (soccer à 11) sauf dans les catégories U-8 à U-11 où il n'y aura qu'un seul arbitre. En cas d'absence de l'arbitre ou de l'un des assistants-arbitres, l'amende imposée sera le salaire du match selon le taux suggéré par l'ARSQ (Ligue A), selon la catégorie en cause et par arbitre manquant (voir cahier des charges).

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.

35) Rémunération

Les montants versés à l'arbitre et aux assistants-arbitres sont déterminés par le club receveur.

36) Durée des matchs

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

- U-8 à U-11 : 2 mi-temps de 25 minutes
- U-12 : 2 mi-temps de 30 minutes
- U-13 & U-14 : 2 mi-temps de 35 minutes
- U-15 & U-16 : 2 mi-temps de 40 minutes
- U-17 et plus : 2 mi-temps de 45 minutes

37) Utilisation des joueurs

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

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.

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

39) Changement de joueurs

Un changement ou une substitution de joueurs est autorisé selon les règles en vigueur à la FIFA lors d'un arrêt de jeu (but, coup de pied de but) sauf qu'ils sont illimités en nombre. De plus, il est possible d'effectuer des substitutions sur les remises de touche offensives, c'est-à-dire celles où l'équipe qui demande le changement est en possession du ballon. Dans ce dernier cas, les deux équipes peuvent effectuer des changements. La demande est adressée par un entraîneur ou un capitaine à l'arbitre, demande à laquelle ce dernier peut acquiescer. Les joueurs qui entrent et sortent doivent passer par le centre du terrain. Un changement de gardien de but s'effectue de la même façon. Pour les catégories U-8 à U-11, les changements peuvent être effectués sur tout arrêt de jeu.

L'arbitre doit autoriser les changements tout au long du match et ajouter du temps en conséquence, et ne pourra les refuser qu'en cas d'abus de la part d'un entraîneur.

40) Points au classement

Le classement se fera par l'addition des points : match gagné : trois (3) points/match nul : deux (2) points/match perdu : un (1) point/match forfait : moins un (-1) point.

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

Règlements administratifs

SECTION I – PROCÉDURE DE RÉGLEMENTATION

1. Application :

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue de soccer régionale de Québec (LSRQ) et de la Ligue de soccer Lévis-Les Chutes (LSLLC). Il couvre l'ensemble de la saison, 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

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 A soccer à 11 et de classe locale (L) en soccer à 7.

Catégories	Classe A	2007	2008	2009
U-18	Moins de dix-huit ans	1989	1990	1991
U-17	Moins de dix-sept ans	1990	1991	1992
U-16	Moins de seize ans	1991	1992	1993
U-15	Moins de quinze ans	1992	1993	1994
U-14	Moins de quatorze ans	1993	1994	1995
U-13	Moins de treize ans	1994	1995	1996
U-12	Moins de douze ans	1995	1996	1997

Catégories	Classe locale (L)	2007	2008	2009
U-11	Moins de onze ans	1996	1997	1998
U-10	Moins de dix ans	1997	1998	1999
U-9	Moins de neuf ans	1998	1999	2000
U-8	Moins de huit ans	1999	2000	2001

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

- Une équipe féminine inscrite dans quelques catégorie ou niveau que ce soit est composée que de joueuses de sexe féminin.
- Une équipe masculine inscrite dans quelques 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 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 lundi de la cinquième semaine de la saison régulière, aucun joueur de niveau AA ou AAA ne peut être transféré vers une équipe A, même si celle-ci est de catégorie supérieure (ex. Un U-13 de la LSQM ne peut pas jouer avec une équipe A U-15). Il ne peut non plus y avoir de changement d'équipe de même catégorie à l'autre (ex. d'une équipe U-13 A à une autre). Pour ce faire, le coordonnateur de la Ligue doit être avisé et le passeport original 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.

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.

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.

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 chacune des Ligues 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. Assignment des arbitres

Les arbitres sont assignés par le club receveur qui doit assurer obligatoirement la présence d'un arbitre de centre et de deux (2) assistants-arbitres (soccer à 11) sauf dans les catégories U-8 à U-11 où il n'y aura qu'un seul arbitre. En cas d'absence de l'arbitre ou de l'un des assistants-arbitres, l'amende imposée sera le salaire du match selon le taux suggéré par l'ARSQ (Ligue A), selon la catégorie en cause et par arbitre manquant (voir cahier des charges).

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. Ces derniers devront avoir les compétences et l'expérience requises.

L'un des assistants-arbitres a le devoir d'arbitrer la rencontre si l'arbitre de centre est absent et qu'il se sent à l'aise de l'arbitrer. Les équipes ne peuvent le refuser.

16.5. Rémunération

Les montants versés à l'arbitre et aux assistants-arbitres sont déterminés par le club receveur.

16.6. Réunion

Une réunion entre le coordonnateur de la Ligue et les arbitres en chef de chaque club aura lieu en début d'année.

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

L'homologation du calendrier établi par le Conseil d'administration se fera après consultation auprès des clubs participants. La version initiale sera remise aux clubs deux semaines avant le début de la saison. Les clubs doivent remettre à la Ligue leurs demandes de modifications trois (3) jours ouvrables après la date de réception de la version préliminaire. La version définitive sera émise une semaine jour pour jour avant le début de la saison.

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.

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 **pour la LSRQ et à partir du lundi de la troisième semaine de la saison régulière pour la LSLLC**. 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 le soccer à 7 (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

Pour le soccer à 11, peut prendre part à un match et être présent au banc d'une équipe, un maximum de vingt-cinq (25) joueurs éligibles, habillés et aptes physiquement à jouer et trois (3) entraîneurs ou gérants **munis d'un passeport dûment valide pour la saison courante d'activités**.

Pour le soccer à 7, peuvent prendre part à un match et être présents au banc d'une équipe, tous les inscrits dans l'équipe qui sont éligibles, habillés et aptes physiquement à jouer ainsi que trois (3) entraîneurs ou gérants munis d'un passeport.

Toute autre 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

Réservé

24. Tonnerre et éclairs

En cas de fort orage, tonnerre ou éclairs, l'arbitre doit interrompre momentanément ou définitivement le match. Il doit attendre un certain temps (minimum 15 minutes et un 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 21 h 30 sauf avec l'accord écrit, signalé sur la feuille de match, des deux entraîneurs. Si le match est commencé, ce dernier sera considéré comme ayant été accepté par les deux équipes en cause.

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 7, les équipes doivent imprimer leurs feuilles via le système PTS-Ligue.

26.2. Envoi des feuilles de match

L'équipe receveuse est tenue de transmettre à la Ligue, les résultats des matchs avant 11 h le vendredi de la même semaine pour la LSRQ et le dimanche pour la LSLLC. Tout manquement entraînera une amende.

De plus, 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.

27. Séries éliminatoires

27.1. Format des séries éliminatoires

Toutes les équipes participent aux séries éliminatoires selon le modèle déterminé par le conseil d'administration de chacune des Ligues.

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 deux (2) prolongations 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.

27.3. Participation aux séries éliminatoires

Un joueur doit avoir joué un minimum de cinq (5) 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, mais les équipes sont autorisées à compléter leur alignement avec un **maximum de trois (3) joueurs de réserve** pour pouvoir aligner neuf (9) joueurs (ex : une équipe ayant sept (7) joueurs réguliers peut surclasser deux (2) joueurs de réserve).

Il est de la responsabilité des entraîneurs de l'application de ce règlement. Si au cours d'une partie des joueurs réguliers de l'équipe arrivent pour jouer la partie et que des joueurs de réserve ont commencé celle-ci, ces joueurs réguliers ne pourront jouer la partie en cause et ne doivent pas se trouver au banc des joueurs.

Advenant le contraire, l'équipe qui utilise un joueur qui arrive en retard et fait ajouter un nombre de joueurs plus élevé au nombre prescrit dans le paragraphe précédant perdra le match par forfait selon les articles 29.1 et 29.2.

27.5. arbitrage dans les séries

L'arbitrage lors des matchs de finales (or et bronze) doit être neutre, c.-à-d. l'arbitre doit résider dans une localité non impliquée dans le match. Cette mesure est fortement suggérée pour tous les matchs des séries lorsque cela est possible.

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 (vingt-cinq (25) maximum) 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 est limité à six (6) surclassements par saison d'activités. Au septième match (7), le joueur appartient définitivement à la classe, catégorie ou division supérieure. Il ne pourra rejouer avec son équipe d'origine. À défaut, l'équipe d'origine perdra tous les matchs subséquents par forfait selon les articles 29.1 et 29.7 auxquels ledit joueur aura participé.

29. Forfaits

29.1. Amende pour les forfaits

Vingt-cinq dollars (25 \$) d'amende résultant d'un forfait.

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

Dans le cas d'un forfait de l'équipe visiteuse, l'équipe fautive recevra une amende supplémentaire de 25 \$ afin d'assumer les frais d'arbitrage de l'équipe receveuse.

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} offense : convocation devant 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.
- 2^e offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

30.2. conduite des spectateurs

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 spectateurs fautifs ou jusqu'à une intervention policière. La Ligue peut, en outre, imposer une sanction contre un club jugé fautif.

- 1^{re} offense : convocation devant 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.
- 2^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} offense : convocation devant 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.
- 2^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} offense : convocation devant 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.
- 2^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} offense : convocation devant 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.
- 2^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} offense : convocation devant 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.
- 2^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} offense : convocation devant 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.
- 2^e offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

30.9 Charte de discipline

Tout joueur, entraîneur ou gérant qui est sanctionné par un arbitre pour les gestes énumérés ci-dessous, est suspendu automatiquement pour le nombre de matchs suivants :

- propos ou gestes grossier 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

L'infraction devra être indiquée sur la feuille de match par l'arbitre. Le rapport de l'arbitre devra être envoyé au coordonnateur de 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 Carton rouge joueur de réserve

Un joueur de réserve qui reçoit un carton rouge 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} offense : convocation devant 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.
- 2^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} offense : convocation devant 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.
- 2^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 du comité de discipline 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 disciplinaire

- 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 Audition

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 Décision d'une plainte disciplinaire

- a) Tout membre peut faire l'objet d'une plainte disciplinaire.
- b) Le conseil d'administration de la Ligue, le coordonnateur de la Ligue ou un membre peut déposer une plainte disciplinaire concernant le comportement d'un membre.
- c) Une plainte ne doit porter que sur un seul comportement fautif. Plusieurs comportements fautifs doivent faire l'objet d'autant de plaintes disciplinaires.
- d) 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.

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 Étude 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 cinq (5) à dix (10) jours suivant l'étude de la plainte disciplinaire.
- 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 approprié.

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.

SECTION X : SOCCER À 7

37 règles spécifiques

37.1 terrain de jeu

- a) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :
 - Longueur : 45 à 60 mètres
 - Largeur : 25 à 45 mètres
- b) Les surfaces de réparation sont déterminées par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, tracées à 5,50 m de chaque montant du but. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une longueur de 7,30 m et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.
 - dimensions des buts : 5,50 m x 1,80 m
 - point de pénalité : 7 m
- c) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 6 mètres de rayon.

37.2 Ballon en jeu ou hors jeu

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

37.3 But marqué

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

37.4 Hors jeu

La loi du hors jeu ne s'applique pas.

37.5 Fautes et incorrections

Identique à celle de la Loi XII sur les fautes et incorrections aux Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

- a) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.
- b) Si un joueur de l'équipe défendante commet intentionnellement, dans la surface de réparation une des dix (10) fautes majeures décrites dans les Lois du jeu de la FIFA, il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation à une distance de sept (7) mètres.
- c) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui en temps normal au soccer à 11 serait pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon sera placé au point le plus près de l'infraction, mais à l'extérieur de la zone de réparation. Le coup franc sera direct.
- d) L'arbitre peut avertir un joueur (carton jaune) ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans un tel cas, le joueur ne peut pas être remplacé par un autre joueur

37.6 Coups francs

Identique à la Loi XIII sur les coups francs des lois du jeu de la FIFA sauf que tous les coups francs sont directs (sur lequel un but peut être marqué directement) à l'exception du coup d'envoi, une touche et un coup de pied de but.

- a) Tous les coups francs, qui au soccer à 11 sont indirects et contre la défensive à l'intérieur de la surface de réparation, seront exécutés du point le plus proche de l'infraction, mais à l'extérieur de la zone de réparation et le coup franc sera direct.
- b) Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 6 mètres.

37.7 Coup de pied de réparation (penalty)

Identique à la Loi XIV sur le coup de pied de réparation des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé à sept (7) mètres de la ligne de but et que tous les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon (plus loin de la ligne de but que le ballon).

37.8 Rentrée de touche

Identique à la Loi XV sur la rentrée en touche des Lois du jeu de la FIFA. Une reprise de touche sera accordée si le joueur rate sa première tentative, mais une deuxième erreur entraînera la perte du ballon pour l'autre équipe.

37.9 Coup de pied de but

Identique à la Loi XVI sur le coup de pied de but des Lois du jeu de la FIFA soit les mêmes règles qu'en soccer à 11. Le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation. Les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation et à 6 mètres du ballon.

37.10 Coup de pied de coin

Identique à la Loi XVII sur le coup de pied de coin des Lois du jeu de la FIFA sauf que la distance à respecter par l'adversaire est de 6 mètres.

ANNEXE 1 – TABLEAU DES AMENDES

Amendes	amendes	articles
Absence de dossards (2 ^e offense)	Frais d'arbitrage à l'équipe fautive	14.2
Forfait	25 \$	29.1
Forfait lors de la finale	100 \$	
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.