

RÈGLEMENTS OFFICIELS:

2014 ÉTÉ

SENIOR CLASSE "A"

et

VÉTÉRANS 0-35

Sénior Masculin et/ou Féminin

- ***Catégorie Ouverte : Joueurs et Joueuses nés en 1995 ou avant i.e. 19 ans et plus.***

- Sénior Masculin D1
- Senior Masculin D2
- Sénior Masculin D3
- Senior Masculin D4
- Senior Féminin D1
- Senior Féminin D2
- Senior Féminin D3
- Senior Féminin D4

Vétérans (0-35) : Masculin

Catégorie Ouverte : Joueurs nés en 1978 ou avant. Chaque équipe de vétéran peut avoir jusqu'à deux (2) joueurs nés en 1979 ou 1980.

- Vétérans D1 (35 ans et plus)

Vétérans : Les tacles glissés sont INTERDITS (Article 28)

Absence d'Arbitre Pour un Match :

Appelez Collins Nziemi au

514 600-1148

LES DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1.0 Préambule

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

2.0 Juridiction et champ d'application

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

3.0 Les Définitions

Arbitre _____

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

Équipe

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

Association Régionale

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

Fédération

Désigne la fédération de soccer du Québec, également désigné par

l'acronyme « F.S.Q. ».

Assurances

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

4. Inscription des équipes

- 4.1** Les équipes qui désirent évoluer dans la ligue doivent soumettre leur demande à leur club. Le club procèdera à l'inscription de ses équipes pour le 4 avril selon la procédure régionale. Donc, c'est la responsabilité des clubs d'inscrire leurs équipes respectives avant la date limite. Un certain nombre d'équipe peuvent être acceptés, le principe du premier arrivé, premier servi est appliqué lorsqu'il y a trop d'équipes inscrites dans une Division / Catégorie
- 4.2** Toutes les équipes participantes doivent être dûment associées à un club affilié à la FSQ.
- 4.3** L'équipe qui vient de l'extérieur de la région doit être acceptée et doit signer annuellement le protocole d'entente avec la ligue.
- 4.4** Des frais d'inscription sont exigés pour chaque équipe de l'extérieur de la région. Ces frais, définis par L'ARSL sont payables au moment que le Cahier De Charge est soumis par l'équipe de l'extérieur à l'ARSL et selon les modalités établies.
- 4.5** Tout club ou regroupement de soccer, ligue affiliée ou A.R.S. qui désire que l'une de ses équipes participe à un match à l'extérieur du territoire de l'association régionale à laquelle il appartient doit obtenir un permis de voyage à cet effet. Une copie doit être remise à la Ligue
- 4.6** Un club ne pourra inscrire d'équipe s'il a des sommes à payer à l'ARSL de la saison précédente.

5. Les Frais

5.1 Frais d'inscription

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

5.2 Frais d'arbitrage

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

5.3 Amendes

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

ARS Lanaudière
2475 rue des Entreprises Suite 107
Terrebonne, (Québec) J6X 4J9

Fédération de Soccer du Québec
955 ave, Bois-de-Boulogne Bureau 210
Laval, (Québec) H7N 4G1

6. Retrait d'une affiliation d'une équipe

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

- 6.2** Toute équipe qui retire son affiliation après que le calendrier soit complété ou cesse de participer aux calendriers de la ligue durant le cours de la saison régulière ou pendant les séries perdra son inscription et se verra imposer une amende de 500.00\$ par équipe. Un club qui enregistre une équipe après que le calendrier soit complété se verra imposer une amende de 500,00\$ par équipe
- 6.3** Les clubs et/ou représentants et/ou gérants de l'équipe sont responsables de payer tous les frais qui y sont reliés.

7. LE RÔLE ET RESPONSABILITÉS DES ÉQUIPES

7.1 Le rôle des gérants

- 7.1.1** Les gestionnaires de l'équipe doivent être des joueurs ou entraîneurs inscrite dans la Ligue et doivent être présents aux matchs.
- 7.1.2** Un minimum de un (1) gérant et un maximum de trois (3) gérants, dûment affiliés et munis d'une carte d'affiliation (entraîneur) en règle est permis au banc des joueurs. Leurs noms devront être inscrits sur la feuille de match pour qu'ils puissent avoir accès au banc de l'équipe. Aucun entraîneur ou autre personne peut être au banc des joueurs sans avoir une carte d'affiliation entraîneur valide pour l'année en cours et pour le club de son équipe – si oui, le match sera perdu par forfait.
- 7.1.3** Une équipe non-accompagné par au moins un dirigeant (entraîneur, moniteur, gérant) muni d'une carte d'affiliation entraîneur valide pour le club de son équipe, ne pourra pas prendre part à la partie. Le match sera perdu par forfait. Un joueur d'une équipe peut être aussi un des dirigeants de cette même équipe en autant qu'il détient une carte d'affiliation entraîneur du même club.
- 7.1.4** En cas d'absence des entraîneurs, un autre entraîneur du même club peut être un remplacement en autant qu'il a une carte d'affiliation entraîneur (du même club) valide pour l'année en cours. Aucun parent ou autre personne, sans une carte d'affiliation entraîneur peut remplacer un entraîneur.
- 7.1.5** Les gérants des équipes sont responsables de l'application des règlements de la Ligue envers leurs joueurs.
- 7.1.6** Les équipes (ou les gérants des équipes) sont responsables de comptabiliser eux-mêmes le nombre de cartons jaunes, rouges, les suspensions et les amendes reçus par leurs joueurs, gérants et équipes. Le système informatique (PTS Ligue/Registrariat) utilisé par la ligue n'a que valeur de support.
- 7.1.7** Les gérants doivent signer et remettre tous documents exigés par la Ligue dans les délais prévus.

7.2. Inscription des joueurs / Rôle des équipes

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

- 7.2.2** Chaque équipe doit inscrire un minimum de quinze (15) joueurs, et un (1) entraîneur sur la liste une semaine avant le début de la saison :
- 7.2.2a)** Une équipe ne peut inscrire plus de 25 joueurs sur sa liste de joueurs.
 - 7.2.2b)** Une équipe peut ajouter un nouveau joueur ou effectuer le transfert d'un joueur d'une équipe jusqu'au 15 juillet. Un joueur ne peut pas changer d'équipe plus d'une fois au cours de la même saison. Tout changement d'équipe doit être acheminé à la Ligue.
 - 7.2.2c)** Tous ajouts ou changements de joueurs sur la liste doivent être ajouté dans PTS Registrariat
- 7.2.3** Aucun joueur ne peut posséder plus d'une carte d'affiliation en règle avec la F.S.Q.
- 7.2.4** Chaque club doit assigner les joueurs et responsables d'équipes à l'équipe appropriée en PTS Registrariat avant le premier match de la saison. Une amende selon le "Tableau Des Suspensions, Forfaits et Amendes" sera imposée pour tout manquement lors des 2 premiers matchs de l'équipe. Dès le 3^e match de l'équipe, les joueurs / entraîneurs non-assignés à l'équipe seront considérés comme des joueurs / entraîneurs inéligibles et un forfait / amende sera appliqué selon l'article 17.1.5
- 7.2.5** Tous les joueurs participants, doivent en plus de la catégorie, satisfaire les critères d'affiliation à la FSQ, soit avoir une carte d'affiliation du club en bonne et due forme, validé pour l'année en cours auprès de l'ARSL. Aucun joueur ne peut jouer un match sans avoir une carte d'affiliation valide.
- 7.2.6** Toute équipe a la responsabilité d'assurer la protection des officiels présents à un match.

8. Les feuilles de match

- 8.1** L'entraîneur de chaque équipe reçoit en début de saison une quantité suffisante de feuilles de match qu'il imprime à l'aide de PTS-Ligue.
- 8.1a)** L'entraîneur de chaque équipe a l'obligation avant de se présenter à son match, d'imprimer une feuille de match à partir de PTS-Ligue. Elles doivent être dûment remplies avant chaque rencontre.
 - 8.1b)** L'entraîneur doit indiquer le nom d'une personne suspendue à chaque match dans l'espace réservé aux observations de l'entraîneur en y indiquant « suspendu » à côté du nom.
 - 8.1c)** Les joueurs, entraîneurs et gérants d'équipe qui a eu leur carte d'affiliation validé par l'arbitre, mais qui a omis d'inscrire leur numéro de carte d'affiliation sur la feuille de match seront passibles d'une d'amende

8.1d) L'arbitre, (et les arbitres assistants, le cas échéant), doit noter en caractères d'imprimerie dans les cases appropriées de la feuille de match :

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

- 8.2** Au moins 15 minutes avant la partie, l'arbitre doit recevoir la feuille de match complétée et vérifier les informations générales. Il procède à la vérification des cartes d'affiliation et des numéros de joueur et note par un crochet les joueurs présents dont il a vérifié le passeport et la tenue de jeu et seuls ces joueurs peuvent participer à la partie.
- 8.3** L'entraîneur qui falsifie ou modifie un renseignement au sujet d'une carte d'affiliation sera automatiquement déclaré inadmissible et son cas sera transféré au comité de discipline. La carte d'affiliation pourra être saisie par l'arbitre (voir article 17.1.6).
- 8.4** Un joueur qui arrive après le début de la partie est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et qu'il se prête à la vérification de sa carte d'affiliation avant le coup d'envoi de la deuxième mi-temps.
- 8.5** Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur qui n'a pas endossé l'uniforme pour le match en question.
- 8.6** Il est la responsabilité du gérant de l'équipe de s'assurer que chaque joueur sur la feuille de match porte le numéro de maillot indiqué sur la feuille de match. Si jamais il y a de la confusion entre les deux, l'équipe fautive risque de perdre le match par forfait et le joueur en question peut être sanctionné selon la discrétion de la Ligue.
- 8.7** À la fin de la partie, le nom des joueurs absents est définitivement rayé par l'arbitre. Ce dernier complète la feuille de match en inscrivant le résultat du match, les compteurs du match, la signature et les commentaires des entraîneurs, la signature de l'arbitre et des juges de touche, ainsi que leur numéro de cartes d'affiliation. La copie de la feuille de match est remise à chaque entraîneur.
- 8.8** Dans l'éventualité où les entraîneurs d'une ou des deux équipes en présence ne peuvent fournir une feuille de match (PTS), une feuille de papier pourra être acceptée par l'arbitre assigné au match. Tous devront s'assurer que tous les renseignements habituellement inscrits sur la feuille originale s'y retrouvent.

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

8.10 Transmission des résultats. Chacune des équipes impliqués dans un match a jusqu'à 24 heures après la tenue d'un match pour enregistrer le résultat du match par le biais de PTS Ligue. L'arbitre doit vérifier le résultat du match enregistré par l'équipe 48 heures après la tenue du match. À noter que l'arbitre doit rentrer le résultat du match lui-même si l'équipe ne l'a pas faite 24 heures après la tenue du match. Le résultat enregistré sera immédiatement compilé par le système et toutes les statistiques mises à jour. Cependant, les résultats et statistiques ne seront officiels que lorsqu'ils auront été homologués par l'ARS Lanaudière.

8.11 L'entraîneur ou le capitaine d'une équipe peut demander de vérifier les cartes d'affiliations de l'équipe adverse avant le coup d'envoi de la 2 e mi-temps et indiquer toute irrégularité à l'arbitre qui doit l'inscrire sur la feuille de match.

8.12 Demande de révision après confirmation de résultat

Dans les quarante-huit (48) heures suivant la confirmation des résultats du match par l'arbitre et/ou du club au PTS, l'entraîneur pourra par le biais d'un courriel adressé à competition@soccer-lanaudiere.qc.ca , demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et correction applicable. Dès ce délai expiré, aucune révision ne sera acceptée.

9. Nombre minimum et maximum de joueurs

9.1 Une équipe doit être en mesure de présenter sur le terrain au moins 8 joueurs, incluant le gardien

9.2 Un maximum de dix-huit (18) joueurs peut prendre part à un match et être présent au banc d'une équipe, habillée et aptes physiquement à jouer et munis d'une carte d'affiliation dûment validée pour la saison courante d'activités (Article 12.9).

10. Limitation Dans L'Utilisation Des Joueurs

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

10.2 Dans le cas où deux équipes seniors d'un même club évoluent l'une contre l'autre dans la même Division, aucun échange de joueurs ne sera permis sous aucune forme et ce, durant toute la saison.

10.3 La Ligue est composée des équipes Senior et Vétérans de la classe A.

10.3a) Un joueur inscrit sur la liste d'une équipe de classe AA ne peut jouer comme "RESERVE" ou "JOUEUR D'ESSAI" pour une équipe de la classe A.

10.3b) Un joueur sur la liste d'une équipe inscrit en Division 1 ne peut jouer comme "RESERVE" ou JOUEUR D'ESSAI pour une équipe en Divisions 2, 3 ou 4.

10.3c) Un joueur en Division 2 ne peut pas jouer comme "RESERVE" ou "JOUEUR D'ESSAI" autre pour une équipe en Division 1.

10.3d) Un joueur en Division 3 ne peut pas jouer comme "RESERVE" ou "JOUEUR D'ESSAI" autre pour une équipe en Division 1 ou 2.

10.3e) Un joueur en Division 4 ne peut pas jouer comme "RESERVE" ou "JOUEUR D'ESSAI" autre pour une équipe en Division 1, 2 ou 3.

10.3f) Un joueur senior (i.e. l'âge 19-33 ans) ne peut pas jouer comme joueur "RESERVE" ou "JOUEUR D'ESSAI" pour une équipe en catégorie Vétérans (i.e. 0-35).

10.3g) Toutes les équipes Senior A (peu importe leur Division) peut utiliser des joueurs "RESERVES" qui proviennent de la catégorie Vétérans (0-35)

10.4 Le surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans une ou deux catégories immédiatement supérieures à la sienne. Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois ou quatre catégories supérieures à la sienne. Aucun joueur "RESERVE" ou JOUEUR D'ESSAI en situation de double surclassement ne peut être utilisé par une équipe senior (i.e. joueurs de catégories U-16 et moins) sans avoir soumis des documents (i.e. lettre d'approbation des parents et une attestation médicale) à l'ARS.

10.5 Une équipe ne peut utiliser comme joueur "RESERVE" ou "JOUEUR D'ESSAI" un joueur sous le coup de toute suspension. .

10.6 La règle 4-2 ne s'applique pas à la catégorie "senior" ou Vétéran (0-35).

10.7 Un joueur « RÉSERVE »

10.7.1 Désigne un joueur d'un même club de soccer qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de classe, de catégorie ou de division supérieure à sa catégorie d'affiliation.

10.7.2 Un joueur "RESERVE" doit être :

10.7.2a) de catégorie égale et de classe/division inférieure
ou

10.7.2b) de catégorie inférieure et de classe/division égale ou inférieure à l'équipe pour laquelle il veut jouer réserve

Voir les articles 10.3a au 10.3g concernant l'utilisation des joueurs RÉSERVES

10.7.3 Réserve

10.7.4 Le nombre de matchs qu'un joueur "RESERVE" peut jouer avec une équipe est illimité.

10.7.5 Une équipe Vétéran ne peut pas utiliser un joueur "RESERVE" qui joue pour le même club mais dans une ligue d'un autre ARS.

10.8 Joueur à l'essai :

10.8.1 Désigne un joueur d'un autre club de soccer qui a reçu l'autorisation, sur le formulaire prescrit par la FSQ, de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre équipe d'un club, de classe, de catégorie ou de division supérieure à sa catégorie d'affiliation.

10.8.2 Un joueur à l'essai doit être :

10.8.2a) De catégorie égale et de classe / division inférieure
ou

10.8.2b) De catégorie inférieure et de classe / division égale ou inférieure à l'équipe pour laquelle il veut jouer à l'essai

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

10.83 Le joueur à l'essai doit remettre avant le début du match le formulaire prescrit par F.S.Q. signé par le responsable en chef de l'équipe, à l'officiel sinon ce joueur sera inéligible. En tout temps, on ne peut pas utiliser à l'essai un joueur qui se trouve sur la liste officielle d'une équipe avec lequel on est en compétition directe (mêmes divisions ou lorsque des divisions ont des matchs croiser)

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

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

10.86 Aucun joueur d'essai ne sera utilisé par Senior A Division 2, 3 ou 4 ou Vétéran (0-35)

11. CARTE D’AFFILIATION / DATE LIMITE POUR AJOUTER UN JOUEUR

11.1 La date limite pour ajouter un joueur à une équipe **est le 15 Juillet** de la saison en cours. .

11.2 Tout joueur ou toute personne ayant accès au banc des joueurs doit avoir en sa possession une carte d'affiliation en règle i.e. joueur, entraîneur, gérant

12. **L'ARBITRAGE**

12.1 **Assignment**

L'assignataire désigné par la ligue est responsable de l'assignation de l'arbitre et des arbitres assistants pour tous les matchs de la saison régulière ainsi que la Coupe Lanaudière.

12.2 **Les délais avant le match**

La Ligue recommande aux arbitres de se présenter trente (30) minutes avant le début du match.

12.3 **La tenue des joueurs**

L'arbitre doit s'assurer que les joueurs portent la tenue réglementaire et n'aient aucun objet susceptible de causer des blessures (montres, bracelets, bagues, etc.). Voir l'article 14.5 au sujet des Vétérans.

12.4 **Vérification de la feuille de match**

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

12.5 **Le déroulement du match**

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

12.6 **Les sanctions**

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

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

En cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre en touche senior apte à arbitrer la catégorie senior pourra officier le match. Tout arbitre remplaçant devra faire un rapport à la Ligue sur le formulaire prescrit par la Ligue.

12.8 **Sécurité des officiels**

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

12.9 **Présence au banc des joueurs**

Seulement les joueurs et les entraîneurs inscrits sur la feuille de match auront droit de prendre place au banc des joueurs et être en possession d'une carte d'affiliation en règle avec la Ligue. L'arbitre doit assurer qu'il n'y a pas plus de 18 joueurs habillés pour le match. S'il y a plus de 18 joueurs, il devra la noter sur la feuille de match afin de permettre la Ligue de sanctionner l'équipe fautive avec un forfait de match (article 9.2).

12.10 **Plaintes**

La Ligue pourra faire une plainte officielle pour tout retard d'un arbitre à un match auprès du Coordonnateur d'Arbitrage de l'ARSL. Le Coordonnateur prendra les actions nécessaires selon les politiques du secteur de l'arbitrage de l'ARSL. Tout retard doit être

signalé sur la feuille de match.

12.11 L'uniforme

Tout officiel assigné à un match de la Ligue doit porter l'uniforme prescrit par les règlements de l'ARSL. L'arbitre se procure l'uniforme par les voies prévues.

12.12 Arrêt du match

L'arbitre a le pouvoir d'arrêter le match en cas de conduite abusive et/ou d'empiètement continu sur la surface de jeu de la part de quiconque. Le cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction (voir l'article 17.1.7).

12.13 Conflit d'Intérêts

Un arbitre ne peut officier dans une catégorie et/ou division ou il est aussi enregistré comme joueur, entraîneur ou gérant à moins d'une entente entre les deux entraîneurs.

13. Calendrier

- 13.1** Toute demande de modification du calendrier officiel devra être reçue à la Ligue. Suite à l'approbation de la demande, la Ligue est responsable d'aviser immédiatement les personnes concernées
- 13.2** Une fois que le calendrier est en PTS Ligue et accessible au grand public, il est finale et aucune remise de match sera considéré par la Ligue.
- 13.3** Aucune remise de match ne sera acceptée pour un manque de joueurs ou pour une équipe qui participe à un tournoi et qui ne se présente pas ou ne présente pas un minimum de 8 joueurs aptes à jouer aux matchs prévus au calendrier.
- 13.4** Une indisponibilité de terrain et l'absence d'un arbitre sont les seules raisons de remettre un match. Voir les articles 16.1, 16.2, 16.3, 16.4
- 13.5** Une équipe pourra se prévaloir d'un congé d'une (1) fin de semaine pour un (1) tournoi dans la saison. Afin de bloquer une date afin de permettre une équipe de participer dans un Tournoi un courriel au Directeur de la Compétition devra être envoyé par l'équipe ou le Club indiquant les dates requises avant le 10 avril. Autrement, aucune remise de match ne sera acceptée pour un tournoi. Il faut noter qu'une équipe qui participe dans un Compétition Provincial (ex : Coupe 0-35) ne peut pas demander un congé pour un Tournoi en plus.
- 13.6** La Ligue fera un effort soutenu pour cédule 80% des matchs le dimanche (jour principal des matchs) et jusqu'à 20% des matchs le vendredi (jour secondaire). Il est possible que ceci ne puisse pas être toujours respecté et les équipes doivent accepter les décisions de la Ligue à cet égard.

14 - LES RÈGLES DU JEU

14.1. Règles du jeu

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

14.2. Ballons :

On doit utiliser des ballons conformes aux règles de jeu de la F.I.F.A. senior format no 5. La Ligue fournira deux (2) ballons de match à chaque équipe et ces ballons devront être

utilisés durant les matchs. L'équipe receveuse est responsable de fournir les deux (2) ballons de match.

14.3. Joueurs :

14.3.1 Les substitutions de joueurs durant un match sont illimitées et doivent se faire aux arrêts de jeu suivants avec l'accord de l'arbitre : aux touches offensives, après un but, avant un coup de pied de but, à la mi-temps, à un arrêt pour joueur blessé (seulement le ou les joueurs blessés).

14.3.2 Un joueur dont le nom n'est pas coché par l'arbitre est un joueur réputé absent. Assurez-vous que les joueurs en retard soient vérifiés et que leurs noms soient cochés.

14.4 Équipement des joueurs / Équipes :

14.4.1 Il est la responsabilité des équipes d'avoir une trousse adéquate de premiers soins, le tout conformément aux exigences du règlement de sécurité de la FSQ

14.4.2 Un joueur peut en utiliser un plâtre ou un orthèse si son objectif est de protéger son intégrité physique et si cet équipement ne comporte aucun danger ni pour lui ni pour aucun autre joueur. Tout type d'équipement doit être inspecté par l'arbitre et confirmé comme non dangereux.

14.4.3 Tous les joueurs doivent porter un maillot et un short aux couleurs officielles de l'équipe. Le gardien de but doit porter un maillot d'une couleur différente de celle des joueurs des deux équipes et de l'arbitre. Il peut porter un pantalon long avec l'accord de l'arbitre. Aucun survêtement n'est accepté pour les Seniors – la Ligue accorde plus de flexibilité aux Vétérans (Voir l'article 14.5).

14.4.4 Les maillots doivent être identifiés au dos par un numéro (hauteur minimum 15 cm ou 6 pouces). Durant un match, aucun échange de maillot ne peut être effectué sans la permission de l'arbitre. Le chandail se porte obligatoirement dans la culotte.

14.4.5 Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent être en uniforme avant de participer au match (règle de Régie de la sécurité dans les sports du Québec).

14.4.6 Le port du protège-tibia est obligatoire. L'arbitre est responsable de la vérification et de la conformité des équipements. S'il indique à un joueur qu'un équipement n'est pas conforme, le joueur devra changer d'équipement s'il veut participer au match.

14.4.7 Le port des bijoux, casquette, foulard, lunette de soleil, objets dangereux sont interdits. Le port du Hijab sera accepté si la joueuse porte une des modèles d'Hijab acceptés par la FSQ.

14.4.8 Si les 2 équipes en présence sur le terrain portent la même couleur de chandail, L'équipe visiteur doit changer de maillot. Advenant le cas où l'équipe visiteur ne peut pas changer de maillot, il perd le match par forfait.

14.5 Souplesse Auprès des Vétérans :

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

15. Durée des matchs

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

15.1 Écart de buts : un match qui atteindra un différentiel de 7 buts en faveur d'une équipe sera arrêté par l'arbitre. Le résultat d'aucun match peut avoir un écart de plus de 7 buts.

15.2 Retard

15.2.1 Une équipe perdra son match par forfait si elle ne peut présenter le nombre minimum de joueurs (i.e. 8 joueurs) pour débiter le match. L'arbitre doit accorder un délai de 20 minutes avant de quitter le terrain. L'équipe qui se présente pour le match doit aussi attendre 20 minutes avant de quitter le terrain.

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

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

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

16.1) Mauvaise température (orage – éclairs)

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

16.2) Terrain impraticable ou dangereux

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

a. Une remise de match doit être **cédulée dans un délai de 14 jours**. Le

coordonnateur régional des compétitions fera lui-même la remise du match et sa décision est sans appel.

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

16.3 Terrain Non-Homologué

Un match ne peut pas être joué sur un terrain non homologué. Une équipe qui reçoit sur un terrain non homologué perdra le match par forfait et se verra imposer une amende de 200,00 \$.

16.4 L'arbitre ne se présente pas pour le match

Lorsqu'un match n'a pas lieu pour manque d'arbitre, la Ligue remettra le match.

17. Forfaits et Amendes

- 17.1.1** Une équipe qui ne se présente pas pour un match après un délai de vingt (20) minutes du début du match ou ne présente pas le minimum de joueurs (i.e. 8) aptes à jouer perdra automatiquement son match par forfait et se verra une amende de 100,00 \$ (voir l'article 17.1.13);
- 17.1.2** Si une équipe ne peut pas se présenter pour un match et elle avise la Ligue par correspondance officielle avant 17h00 le mercredi précédant un match de dimanche ou avant 17h00 le mardi précédant un match de vendredi, l'équipe perdra le match par forfait mais elle ne se verra pas une amende.
- 17.1.3** Si durant le déroulement d'un match une équipe ne peut pas maintenir un minimum de joueurs aptes à jouer(i.e.8) à cause de blessures, d'expulsions ou pour toute autre raison perdra automatiquement son match par forfait;
- 17.1.4** Une équipe qui se retire avant la fin d'un match ou qui refuse de jouer un match perdra le match par forfait et se verra une amende de 50,00 \$;
- 17.1.5** Une équipe qui utilise un joueur inéligible ou un joueur ou entraîneur suspendu perdra automatiquement son match par forfait et se verra imposer une amende automatique de 100,00 \$;
- 17.1.6** Une équipe qui utilise un joueur ou un entraîneur sans carte d'affiliation ou avec une carte d'affiliation non conforme, perdra le match par forfait et se verra une

amende de 100,00 \$. La carte d'affiliation en question pourra être saisie par l'arbitre qui l'enverra à la Ligue avec un rapport. Le cas du membre et de l'équipe sera soumis au Comité de Discipline qui a juridiction en la matière;

- 17.1.7** Une équipe qui joue un match sans avoir payé une amende qui est due ou une équipe qui joue un match avec un joueur ou entraîneur qui n'a pas payé une amende qui est due perdra automatiquement son match par forfait et se verra imposer une amende automatique de 50,00\$;
- 17.1.8** Un match pourra être déclaré forfait et des amendes pourront être imposées si, pour toute(s) autre(s) raison(s) que les conditions météorologiques et de l'état du terrain, un arbitre décide de ne pas débiter un match ou arrête un match avant la fin. Ce cas sera étudié par la Ligue ou le comité de discipline qui a juridiction et l'un ou l'autre rendra une décision sur la validité du match et des amendes à imposer selon le cas;
- 17.1.9** Une équipe qui reçoit un match sur un terrain non homologué perdra le match par forfait et écope une amende de 200 \$;
- 17.1.10** Une équipe qui ne peut pas présenter les cartes d'affiliations des joueurs et entraîneurs à l'arbitre avant le début d'un match perdra le match par forfait;
- 17.1.11** Une équipe qui ne se présente pas à un match de la finale de fin de saison perdra le match par forfait et écopera une amende de 100,00\$;
- 17.1.12** Un match non repris est un forfait pour l'équipe qui a créé la remise.
- 17.1.13** Après 2 matchs perdus par forfait à cause d'un manque de joueurs ou parce que l'équipe ne se présente pas pour les matchs (selon article 17.1.1), peu importe la raison, l'équipe fautive sera suspendue par la ligue de toute forme de compétition pour la balance de l'année en cours.
- 17.1.14** Un joueur, entraîneur ou gérant expulsé d'un match par l'arbitre et qui refuse de quitter le terrain et le banc des joueurs dans un laps de temps raisonnables selon le jugement de l'arbitre (i.e. quelques minutes), perdra le match de son équipe par forfait et son équipe se verra une amende de 100,00 \$.

18. Suspensions et Forfaits

- 18.1.1** Il est très important que tous les gérants des équipes s'assurent de faire le suivi des cartons, suspensions et amendes. La Ligue ne n'accepte aucune responsabilité pour la comptabilisation des suspensions ou amendes. Le système informatique (PTS Ligue/Registrariat) utilisé par la Ligue n'a que valeur de support;
- 18.1.2** Les sanctions ou suspensions reçues aux derniers matchs de la saison d'été doivent être purgées aux premiers matchs des séries (joueurs et entraîneurs) ou dans les premiers matchs de la prochaine saison d'été.
- 18.1.3** Les matchs de suspension doivent être purgés à un **match joué** avant de pouvoir jouer à nouveau. Un match perdu par forfait (*exemple* : match non joué à cause d'un nombre insuffisant de joueurs) ne peut servir comme match purgé.

La suspension doit être appliquée lors d'un match officiel qui a été joué;

- 18.1.4** Un joueur pris en défaut de participer à un match alors qu'il devait être suspendu lors de ce match, devra reprendre cette suspension à partir du prochain match de son équipe;
- 18.1.5** Un match déclaré forfait est perdu par le compte de 0 à 3. Les statistiques du match sont comptabilisées au crédit de l'équipe gagnante et l'équipe fautive perd un (1) point dans le classement;
- 18.1.6** Les statistiques des buteurs de l'équipe gagnante sont comptabilisées et les suspensions purgées par les deux (2) équipes (s'il en est) sont comptabilisées comme "purgés";
- 18.1.7** Si dans un même match, les deux équipes sont déclarées forfaits toutes les deux équipes perdent un point dans le classement.

19. Classement saison et Séries

19.1.1 Les points au classement sont accordés comme suit:

Match gagné :	3 points
Match nul:	1 point
Un match perdu:	0 point
Match forfait:	-1 point

19.1.2 Une équipe qui accumule un certain nombre de cartons jaunes, rouges et 2 cartons jaunes dans le même match durant le championnat (saison régulière) sera pénalisée de perte de points de classement de la manière suivante :

25 cartons : jaunes+rouges+2 cartons jaunes - perte de trois (3) points

30 cartons : jaunes+rouges+2 cartons jaunes - perte de six (6) points (en plus des 3 points déjà perdus pour les 25 cartons)

32 cartons : jaunes+rouges+2 cartons jaunes - perte de neuf (9) points (en plus des 9 points déjà perdus)

19.1.2a) Dans le calcul des cartons jaunes, 2 cartons jaunes dans le même match = 1 carton jaune dans le cumul des cartons (pour le joueur et pour l'équipe).

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

19.1.3a) en tenant compte des points des matchs joués entre les équipes ex aequo (non applicable pour une triple égalité ou plus);

19.1.3b) la plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs joués entre les deux équipes, non applicables pour une triple égalité ou plus;

- 19.1.3c)** la plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs de la saison;
 - 19.1.3d)** en donnant l'avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts (BP) au total des matchs joués;
 - 19.1.3e)** en donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le plus petit nombre de buts encaissés (BC) au total des matchs joués;
 - 19.1.3f)** en donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons rouges (expulsions);
 - 19.1.3g)** en donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons jaunes (avertissements)
 - 19.1.3h)** Si l'égalité persiste toujours entre des équipes dont le classement a une incidence sur le championnat, la montée ou la relégation de division, le départage se fera en faisant jouer un match de barrage entre les équipes *ex aequo*, match qui doit déterminer un gagnant, c'est-à-dire des prolongations et des tirs de réparation, conformément aux Lois de jeu de la FIFA si nécessaire;
La détermination du jour, du terrain et de l'heure où sera joué ce match se fera après accord entre les équipes concernées et la ligue. Si aucun accord ne survient, c'est la Ligue qui fixera la journée, le terrain et l'heure et cette décision sera sans appel.
 - 19.1.3i)** Si l'égalité au classement n'a aucune incidence sur le championnat de la saison, sur la montée ou de la relégation de division, les deux équipes seront déclarées *ex aequo*.
- 19.2.1** En cas d'égalité des points **entre 3 équipes et plus**, le classement des équipes est établi de la façon suivante :
- 19.2.1a)** en tenant compte des points des matchs joués entre les équipes *ex aequo*;
 - 19.2.1b)** la plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs joués parmi les équipes *ex aequo*;
 - 19.2.1c)** la plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs de la saison;
 - 19.2.1d)** en donnant l'avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts (BP) au total des matchs joués;
 - 19.2.1e)** en donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le plus petit nombre de buts encaissés (BC) au total des matchs joués;
 - 19.2.1f)** en donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons rouges (expulsions);
 - 19.2g)** en donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons jaunes (avertissements)
 - 19.2h)** si l'égalité au classement n'a aucune incidence sur le championnat de la saison, les équipes seront déclarées *ex aequo*.

20. Coupe Lanaudière : Règles des Séries

- 20.1** Pour jouer en série éliminatoire tous les joueurs doivent avoir joué un minimum de deux (2) matchs durant la saison régulière de la ligue et ceci inclue même les joueurs assigné à l'équipe. En d'autres mots, un joueur assigné à une équipe de la Ligue qui ne joue pas au moins deux (2) matchs avec cette équipe durant la saison régulière ne peut pas participer dans la Coupe Lanaudière.
- 20.2** La cumul des **cartons individuels** (joueurs et entraîneurs) de la saison régulière se poursuit dans la Coupe Lanaudière avec les conséquences qui s'y rattachent;
- 20.3** Chaque équipe peut utiliser un maximum de trois (3) joueurs RÉSERVES par match en autant que les joueurs RÉSERVES ont tous joués au moins deux (2) matchs avec cette même équipe durant la saison régulière. Aucun JOUEUR D'ESSAI n'est permis pour la Coupe Lanaudière.
- 20.4** Lorsqu'il y a égalité après les deux 45 minutes de jeu dans les ¼ et ½ finales, des tirs de réparation sont effectués selon les règlements de la F.I.F.A.;
- 20.5** Pour le match Final, lorsqu'il y a égalité après les deux 45 minutes, il est prévu deux périodes de quinze (15) minutes selon la règle du but en or (le premier but met fin au match). Si l'égalité persiste, des tirs de réparation sont effectués selon les règlements de la F.I.F.A.
- 20.6** Si un arrêt de jeu est nécessaire durant les tirs de réparations (orage, panne d'électricité ou décision d'arbitre), seulement les tirs de réparations seront remis à une autre date pour déterminer le gagnant du match. Les tirs de barrages recommencent à 0-0, peu importe la situation à la fin du match qui était arrêté.
- 20.7** Dans des Divisions de 7 ou moins d'équipes, les équipes qui ont terminés dans les quatre (4) premières positions de la saison régulière participent à la Coupe Lanaudière 2013. Dans des divisions de 8 ou plus d'équipes, les équipes qui ont terminés dans les six (6) premières positions de la saison régulière participent à la Coupe Lanaudière 2014.
- 20.8** Les matchs de la « Coupe Lanaudière 2014 » seront joués à partir du 17 août 2014. Les finales seront tous joués à Mascouche le 6-7 septembre 2014.
- 20.9** Lorsqu'il y a quatre (4) équipes, les 1/2 finales sera structuré de la façon suivante : **position 1 vs 4, position 2 vs 3 et les deux gagnantes jouent en final le 6 ou le 7 septembre à Mascouche.**
- 20.10** Lorsqu'il y a six (6) équipes, les ¼ finales sera structuré de la façon suivante : **position 3 vs 6, position 4 vs 5. Le gagnant de 3 vs 6 jouera un seule match contre position 1 et le gagnant de 4 vs 5 jouera une seule match contre position 2. Les gagnants de ces matchs joueront le match final les 6 ou 7 septembres à Mascouche.**

21. Discipline

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

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

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

22. Plaintes

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

23. Litiges

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

24. Protêt

24.1.1 Aucun protêt n'est accepté

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

25. Avertissements

Un joueur se voit infliger un carton jaune quand :

- Se rend coupable de comportement antisportif;
- Manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes;
- Enfreint avec persistance les Lois de jeu;
- Retarde la reprise du jeu
- Ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche

25.1 Cartons jaunes

25.1.1 Quiconque reçoit une troisième (3^{ième}) carton jaune durant une même compétition est automatiquement suspendu pour le (1) match suivant de son équipe dans cette compétition soit en tant qu'entraîneur ou joueur (voir tableau 28).

25.1.2 Quiconque reçoit une quatrième (4^{ième}) carton jaune durant la même compétition est automatiquement suspendu pour les deux (2) matchs suivant de son équipe dans cette compétition soit en tant qu'entraîneur ou joueur.

25.1.3 Quiconque reçoit un cinquième (5^{ième}) carton jaune durant la même compétition est automatiquement suspendu pour les trois (3) matchs suivant de son équipe dans cette compétition soit en tant qu'entraîneur ou joueur.

25.1.4 Quiconque reçoit un sixième (6^{ième}) carton jaune durant la même compétition est automatiquement suspendu de toutes activités de soccer dans cette compétition soit en tant qu'entraîneur ou joueur.

26.2 Deux Cartons Jaunes Dans le Même Match

26.2.1 Quiconque reçoit au cours d'un même match deux (2) cartons jaunes écope d'une amende de 25 \$ et est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition soit en tant qu'entraîneur ou joueur.

26.2.2 Quiconque reçoit à nouveau (i.e. une deuxième fois dans la même compétition) deux (2) cartons jaunes dans un même match écope d'une amende de 50 \$ et est automatiquement suspendu pour les deux (2) matchs suivant de son équipe dans cette même compétition soit en tant qu'entraîneur ou joueur.

26.2.3 Quiconque reçoit à nouveau (i.e. une troisième fois dans la même compétition) deux (2) cartons jaunes dans un même match écope d'une amende de 75 \$ et est automatiquement suspendu de toutes activités de soccer dans cette compétition soit en tant qu'entraîneur ou joueur.

26.2.4 Dans le cumulatif des cartons jaunes, deux (2) cartons jaunes dans un même match seront cumulés comme un (1) carton jaune dans le total des cartons jaunes pour le joueur et pour l'équipe (voir Tableau en article 29)

27. Les Sanctions Automatiques (Expulsions)

Un joueur est exclu (carton rouge) s'il :

- Commet une faute grossière;
- Adopte un comportement violent;
- Crache sur un adversaire ou sur toute autre personne;
- Empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (cela ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation);
- Annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou coup de pied de réparation;
- Tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers.

27.1 Carton rouge

27.1.1 Quiconque reçoit au cours d'une compétition un (1^{ière}) carton rouge écope d'une amende de 40 \$ et est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition soit en tant qu'entraîneur ou joueur.

27.1.2 Quiconque reçoit au cours d'une même compétition un deuxième (2^{ième}) carton rouge écope d'une amende de 80 \$ et est automatiquement suspendu pour les trois (3) prochains matchs de son équipe dans cette compétition soit en tant

27.1.3 Quiconque reçoit au cours d'une même compétition un troisième (3^{ième}) carton rouge écope une amende de 100 \$ et est automatiquement suspendu de toutes activités de soccer dans cette compétition soit en tant qu'entraîneur ou joueur

27.1.4 Lorsqu'un joueur est expulsé d'une partie pour un geste brutal sans ballon (coup de poing, coup de pied, coup de tête), pour avoir craché sur quelqu'un, pour avoir insulté un officiel pendant ou après la partie, pour avoir proféré des menaces ou des insultes à caractères raciste, ou tout geste de violence physique ou verbal envers qui que ce soit, la ligue, si elle juge nécessaire, pourrait soumettre le cas au comité de discipline. Dans tous les cas, la ligue se réserve le droit d'empêcher un joueur de jouer en attente de sa sanction.

28. Classe Vétéran : Les tacles sont interdits.

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

28.1.2 Un joueur est en pleine possession du ballon ou non, un joueur adverse glisse vers lui et il y a contact (peu importe l'intensité du contact) entre les deux joueurs : il doit automatiquement être sanctionné d'un **carton rouge + amende de 40 \$**.

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

29. Cumulatif Des Cartons Jaunes

28.1 Le cumulatif des cartons jaunes seront calculés de la façon suivante :

Match	Cartons Reçus		Cumulés		Suspensions / Amendes
	J	2J	J	2J	
1	X		1	0	
2	X		2	0	
3		X	3	1	2 matchs (2 jaunes dans 1 match + 3 jaunes cumulés) / 25 \$ amende
4					
5					
6	X		4	1	2 matchs (4 jaunes cumulés)

29.2 Cumul des Sanctions : Le cumul des sanctions (cartons rouges et jaunes) sera fait par Championnat seulement. Ceci veut dire que les cartons sont cumulés au niveau du championnat indépendamment de l'équipe avec laquelle les cartons ont été reçus. La suspension devra être purgée avec son équipe d'assignation.

Exemple : Un joueur senior, assigné à une équipe de la Division 2, joue un match comme RESERVE avec une équipe de la Division 1 et il reçoit un carton rouge dans ce match. Le joueur doit purger son match de suspension avec son équipe d'assignation (i.e. avec son équipe de la Division 2) avant de jouer encore.

29.3 Expulsion d'Une Équipe Pour La Saison Prochaine

Afin de maintenir les valeurs de la Ligue Senior Lanaudière, la Ligue a l'autorité de retrancher une équipe qui démontre un style de jeu irrespectueux durant un championnat. Une équipe qui a un ratio cartons / match qui est 45% plus élevé que le ratio de la Division ou elle joue pourra être suspendue pour la saison prochaine (été et hiver). Le cas sera référé au Comité de Discipline pour une décision. Le calcul du ratio sera fait de la façon suivante :

<u>Équipe</u>	<u>Jaunes</u>	<u>Rouge</u>	<u>2 Jaunes</u>	<u>Équipe : Cartons/Match</u>	<u>Division : Cartons/Match</u>	<u>Index</u>
X	28	1	3	2.13	1.3	164
Y	24	1	1	1.86	1.3	143

Dans cet exemple, équipe X pourra être suspendue pour la prochaine saison (été et hiver)

30. Amende

30.1.1 Toutes amendes reçues lors de la saison et/ou séries doivent être payées à la Ligue.

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

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

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

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

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

31. Sécurité

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

32. Appel

32a. Toute organisation (club) qui se croit lésée par une décision du commissaire ou de l'ARSL peut aller en appel et être entendue par le comité d'appel de l'ARSL.

32b. L'appel doit être déposé au Bureau de L'ARSL dans les 7 jours ouvrables de la date de la décision du commissaire ou de L'ARSL

32c. L'appel doit contenir un texte relatant précisément et de façon claire les motifs de l'appel et exposant les principaux arguments au soutien de ses prétention.

32d. Si par exception ou sur demande de l'une ou l'autre des parties, le comité D'appel juge nécessaire de tenir une audition, il convoque les parties.

32e. L'appel doit être accompagné d'un dépôt de 100 \$ (à l'ordre de l'ARSL). Le cachet de la poste fait seule foi de la date d'expiration

32f. Si le comité d'appel donne raison au plaignant, le dépôt exigé lui sera remis.

32g. Au contraire, lorsqu'un appel est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le Comité d'appel de l'ARS Lanaudière, le dépôt est confisqué.

32h. Toute organisation qui se croit lésée par une décision du comité de d'appel ou de discipline peut aller en appel et être entendue par le comité de discipline De la FSQ.

32i. On ne peut en appeler d'une décision du comité de d'appel ou de discipline que pour une erreur de droit, de procédures ou une erreur dans l'imposition D'une sanction.

33. Procédures de Relégation et de Promotion : Senior A

33.1.1 Les deux (2) équipes qui occupent les deux derniers rangs de la première division sont automatiquement reléguées en deuxième division. Les deux (2) équipes terminant aux premiers deux rangs de la deuxième division sont promues en première division

33.1.2 Les deux (2) équipes occupant les deux derniers rangs de la deuxième division sont automatiquement reléguées en troisième division. Par conséquent, les deux formations terminant aux deux premiers rangs de la troisième division sont promus

en deuxième division.

- 33.1.3** Les deux (2) équipes occupant les deux derniers rangs de la troisième division sont automatiquement reléguées en quatrième division. Par conséquent, les deux formations terminant aux deux premiers rangs de la quatrième division sont promues en troisième division.
- 33.1.4** Ces promotions et relégations sont sans appels sauf exceptions qui seront soumises au comité exécutif de la ligue. Ce comité se réunira avant le début de la saison afin de reconstituer les divisions en prenant premièrement comme considération les relégations et promotions, ensuite les dissolutions d'équipes, les nouvelles équipes et les cas spéciaux. Les formations ayant terminé au plus haut rang, sans avoir été promues, auront préséance sur les autres en cas d'un manque d'équipe.
- 33.1.6** Toutes les nouvelles équipes qui veulent entrer dans la ligue senior de l'ARSL joueront dans la Division la plus basse. La Ligue examinera les cas spéciaux, par exemple, une nouvelle équipe qui a joué dans la classe AA (senior) l'année précédente pourra (possiblement) avoir accès à la Division 2 ou 3 au lieu de la Division 3 ou 4.
- 33.1.7** Aucune nouvelle équipe aura accès à la Division 1 au moins qu'il y a des circonstances extraordinaires.
- 33.1.8** Une équipe qui change de nom et/ou le club (i.e. ville) conserve sa place dans sa division du moment que l'équipe fait preuve qu'au moins huit (8) joueurs de cette équipe sont de retour.
- 33.1.9** Avant chaque saison, une réunion obligatoire avec tous les représentants des équipes désirant jouer l'été suivant sera tenue. Cette réunion aura pour but de présenter les Divisions ainsi que les nouvelles règles (s'il y a lieu). Une absence à cette réunion enlève automatiquement le droit à cette équipe de contester toutes décisions prises durant cette réunion et pourrait le cas échéant, exclure cette équipe de la compétition.
- 33.1.10** La ligue fera un effort soutenu de s'assurer que les divisions supérieures à un nombre pair d'équipes dans leur pool.
- Ex : 27 équipes, 3 divisions (1^{ere} div : 8, 2^e div : 10, 3^e div : 9)
Ex : 13 équipes, 2 divisions (1^{ere} div : 6, 2^e div : 7)

34. Procédures de remises de match

Dans le cas où un match n'est pas joué pour causes météorologiques et/ou incontrôlables (Orages, terrain dangereux, non ligné etc.) la procédure à suivre est la suivante.

- A) Assurez-vous que l'arbitre indique bien la raison pour laquelle ce match n'a pas été joué sur la feuille de match
- B) L'arbitre entrera ensuite le résultat sur PTS (Faites-le aussi en indiquant match non-joué, cochez la case)
- C) Le directeur compétition coordonnera ensuite la remise de match avec vos clubs respectifs. L'assignation d'arbitres se fera automatiquement.
- D) Vérifiez ensuite régulièrement PTS afin de repérer la remise de match. Il est de votre responsabilité de vérifier. Normalement, un avis sera envoyé sur PTS pour avertir le responsable de l'équipe **mais c'est votre responsabilité de vérifier PTS.**

Forfaits et Amendes : Ligue Senior 2014 Été

Tableau Des Suspensions, Forfaits et Amendes : Ligue Senior Été 2014		
Infraction	Suspension	Amende
27.1.1 1er Carton rouge (joueur ou entraîneur)	1 match	40.00 \$
27.1.2 2ième Carton rouge (joueur ou entraîneur)	3 matchs	80.00 \$
27.1.3 3ième Carton rouge (joueur ou entraîneur)	Suspendu	100.00 \$
26.2.1 2 Cartons jaunes dans le même match (1ère offense)	1 match	25.00 \$
26.2.2 2 Cartons jaunes dans le même match (2ième offense)	2 matchs	50.00 \$
26.2.3 2 Cartons jaunes dans le même match (3ième offense)	Suspendu	75. 00 \$
25.1.1 3 cartons jaunes durant une même compétition	1 match	*
25.1.2 4 cartons jaunes durant une même compétition	2 matchs	*
25.1.3 5 cartons jaunes durant une même compétition	3 matchs	*
25.1.4 6 cartons jaunes durant une même compétition	Suspendu	*
28.1.2 Vétéran: tacle glissant avec contact (peu importe l'intensité) -- carton rouge	1 match	40.00 \$
Infraction	Forfait	Amende
6.2 Retrait ou ajout d'une équipe après que le calendrier soit complété	*	500,00 \$
7.1.3 Une équipe non-accompagné par au moins un entraîneur ou gérant pour un match	1 match	*
7.2.4 Joueurs non-assignés à une équipe ou liste de joueurs qui ne respecte pas le nombre minimum/maximum, 1er Match/2e Match	*	10,00/20,00
12.9 Plus de 18 joueurs habillés et au banc des joueurs durant un match	1 match	*
17.1.1 Équipe qui ne présente pas au match ou n'ayant pas présenté le nombre de joueurs minimum pour tenir un match	1 match	100.00 \$
17.1.2 Équipe qui ne se présente pas pour un match mais avise la Ligue avant	1 match	*
17.1.3 Équipe qui ne peut maintenir 8 joueurs aptes à jouer durant un match	1 match	*
17.1.4 Équipe qui se retire avant la fin d'un match ou qui refuse de jouer	1 match	50.00 \$
17.1.5 Équipe qui utilise un joueur ou entraîneur inéligible ou suspendu	1 match	100.00 \$
17.1.6 Équipe qui utilise un joueur sans carte ID ou une carte ID non conforme	1 match	100, 00 \$
17.1.7 Équipe qui joue sans avoir payé une amende ou utilise un joueur qui n'a pas payé une amende	1 match	50.00 \$
17.1.9 Équipe qui reçoit sur un terrain non homologué	1 match	200, 00 \$
17.1.10 Équipes ne peut pas présenter les cartes ID à l'arbitre avant le début d'un match	1 match	*
17.1.11 Équipe qui ne se présente pas à un match de la finale de fin de saison	1 match	100, 00 \$
17.1.12 Un match non repris est un forfait pour l'équipe qui a crée la remise	1 match	*
17.1.13 Équipe qui perd 2 matchs par forfait pour manque de joueurs ou absence total	Suspendu	
17.1.14 Joueur ou entraîneur qui refuse de quitter après avoir été expulsé du match	1 match	100,00 \$
30.1.4 Frais de retard pour n'avoir pas payé une amende		10.\$/mois

