RÈGLEMENTS
DE LA LIGUE DE SOCCER DES LAURENTIDES 2023

CENTRE DE DÉVELOPPEMENT DU CLUB

TABLE DES MATIÈRES

SECTION I – DISPOSITION GÉNÉRALE 4
1.1 – APPLICATION 4
1.2 – JURIDICTION ET CHAMP D'APPLICATION 4
1.3 – INTERPRÉTATION 4
1.4 – LEXIQUE 4

SECTION II - ADMISSION À LA LRSL 6
2.1 DEMANDE D'ADHÉSION 6
2.2 LES FRAIS D'ADHÉSION 6
2.3 LE RESPONSABLE AUPRÈS DE LA LRSL 6
2.4 LES AMENDES 6

SECTION III - AFFILIATION ET LISTE D'ÉQUIPE 6
3.1 AFFILIATION DES JOUEURS 6
3.2 AFFILIATION DE L'OFFICIEL D'ÉQUIPE 6
3.2.1 AFFILIATION DU PHYSIOTHÉRAPEUTE 7
3.3 PRÉSENCE DES CARTES D'AFFILIATION 7
3.4 LIMITE D'ÂGE 7
3.5 TABLEAU DES CATÉGORIES 7
3.6 QUALIFICATION DES OFFICIELS D'ÉQUIPE 7

SECTION IV- FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL ET CALENDRIER DU CHAMPIONNAT RÉGULIER 8
4.1 ACCESSION 8
4.2 LE CALENDRIER 8
4.3 AJOUT OU RETRAIT D'UNE ÉQUIPE 8
4.4 AUTORITÉ DU COORDONNATEUR DE LA LRSL 8
4.5 CHANGEMENT DE MATCH 8
4.7 ANNULATION D'UN MATCH AVANT LE MATCH 8
4.8 ANNULATION D'UN MATCH SUR LE TERRAIN 9
4.9 REMISE D'UN MATCH 9
4.10 CAUSE EXCEPTIONNELLE 9
4.11 CAS DE FORCE MAJEURE 9

SECTION V - OBLIGATION DES ÉQUIPES 9
5.1 SÉCURITÉ 9
5.2 PROTECTION DES OFFICIELS DE MATCH 9

SECTION VI- ÉQUIPEMENT DES JOUEURS 9
6.1 ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE 9
6.2 COULEURS SIMILAIRES 10
6.4 AUTRE ÉQUIPEMENT 10
6.5 SÉCURITÉ 10

SECTION VII - ARBITRAGE 11
7.1 ÉLIGIBILITÉ 11
7.2 AUTORITÉ DE L'ARBITRE 11
7.3 ASSIGNATION DES OFFICIELS DE MATCH 11
7.4 LA RÉPARTITION DES ASSIGNATIONS DES MATCHS DE LA LIGUE 11
7.6 RESPONSABILITÉ DES OFFICIELS DE MATCH 12
7.7 SANCTIONS DISCIPLINAIRES 12
8.1 NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN MATCH 13
8.2 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS POUR UN MATCH 13
8.3 ABSENCES 13
8.4 REFUS DE JOUER 13
8.5 NOMBRE DE PERSONNES DANS LA ZONE TECHNIQUE DES JOUEURS 13
8.6 IMPLICATION D'UNE TIERCE PERSONNE 14

SECTION IX – LE JOUEUR 14
9.2 UTILISATION DES JOUEURS 14
9.2.1 UTILISATION DES JOUEURS U07-U08 14
9.3 SANCTIONS 14

SECTION X – DÉROULEMENT DES MATCHS 15
10.1 DURÉE D'UN MATCH 15
10.2 MATCH INTERROMPU 15
10.3 BALLON DE MATCH 15
10.4 REMPLACEMENT DE JOUEURS 15
10.5 RETARDATAIRE 15
10.6 JOUEUR BLESSÉ 16
10.7 ÉCART DE 7 BUTS 16
10.8 RÉSULTAT DES MATCHS 16
10.9 TONNERRE 16
10.10 DÉLAI POUR SUSPENSION TEMPORAIRE D'UN MATCH 16
10.11 CHANGEMENT DE TERRAIN SUR PLACE 17

SECTION XI – FEUILLE DE MATCH 17
11.1. REMPLIR LA FEUILLE DE MATCH 17
11.1.1 SUSPENSION D'UN JOUEUR 18

SECTION XII - FORFAITS 18
12.1 AMENDE POUR LES FORFAITS 18
12.2 RÉSULTATS D'UN MATCH PERDU PAR FORFAIT 18
12.3 FORFAIT À RÉPÉTITION 18

SECTION XIII - DISCIPLINE _____ 18
13.1 CONDUITE DES JOUEURS ET DES OFFICIELS D'ÉQUIPE _____ 18
13.2 CONDUITE DES SPECTATEURS _____ 19
13.3 JOUEUR OU OFFICIEL D'ÉQUIPE NON-INSCRIT SUR LA FEUILLE DE MATCH_____ 19
13.4 JOUEUR ET OFFICIEL D'ÉQUIPE INÉLIGIBLE __ 19
13.5 PROPOS OU GESTES BLESSANTS, INJURIEUX ET/OU GROSSIERS_____ 19
13.6 AVERTISSEMENT (CARTONS JAUNES) _____ 19
13.6.1 UN AVERTISSEMENT DANS UN MATCH ___ 19
13.6.2 DEUX AVERTISSEMENT (CARTONS JAUNES) DANS UN MÊME MATCH (EXCLUSION) _____ 19
13.7 EXCLUSION (CARTONS ROUGES) _____ 20
13.8 EXCLUSION D'UN JOUEUR OU D'UN OFFICIEL D'ÉQUIPE _____ 20
13.9 RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES _____ 20
13.10 SUSPENSION JOUEUR OU PERSONNEL D'ÉQUIPE _____ 20
13.12 INTERDIT AUX ABORDS DU JEU _____ 20
13.13 EXCLUSION _____ 20
13.14 PURGATION D'UNE SUSPENSION _____ 20

SECTION XIV – COMITÉ DE DISCIPLINE _ 21

SECTION XV - SANCTIONS_____ 21
15.1 SANCTIONS ADDITIONNELLES _____ 21
15.2 APPEL DE LA SANCTION ADDITIONNELLE___ 21
15.3 RÉCIDIVE _____ 22
EN CAS DE RÉCIDIVE, LE COMITÉ DE DISCIPLINE EST AUTOMATIQUEMENT SAISI DE L'INCIDENT ET LE CONTREVENANT SERA SUSPENDU JUSQU'À CE QUE LE COMITÉ DE DISCIPLINE AIT DÉTERMINÉ LA SANCTION QUI S'IMPOSERA EN SUS DE CELLE QUI S'APPLIQUE. AUCUNE DEMANDE DE SURSIS NE POURRA ÊTRE ACCORDÉE._____ 22
15.4 ORDONNANCE DE SURSIS _____ 22
15.5 LES SANCTIONS PAR LE COMITÉ DE DISCIPLINE _____ 22

SECTION XVI- MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS _____22
16.1 MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS_____ 22
16.2 COMITÉ DE RÉVISION_____ 23

17- CAS NON PRÉVUS_____23

SECTION I – DISPOSITION GÉNÉRALE

1.1 – APPLICATION

Le présent document concerne les différentes activités de la ligue régionale de soccer des Laurentides (LRSL). Il couvre l'ensemble de la saison estivale, à moins d'une disposition spécifique à l'effet contraire.

1.2 – JURIDICTION ET CHAMP D'APPLICATION

Les règlements de l'IFAB, de l'ACS, de SQ et de l'ARSL s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques au présent document.

1.3 – INTERPRÉTATION

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

1.4 – LEXIQUE

ACS	Association canadienne de soccer
Arbitre	L'arbitre de match principal officiant sur le terrain de jeu. Les autres arbitres opèrent sous son contrôle et sous ses ordres. L'arbitre est le décideur final lors du match.
Autres arbitres	Arbitre assistant - Officiel de match équipé d'un drapeau et placé sur une moitié de chaque ligne de touche afin d'aider l'arbitre, en particulier dans les situations de hors-jeu et les décisions concernant les coups de pied de but, corners et rentrées de touche. Quatrième arbitre - Officiel de match qui a la responsabilité d'aider l'arbitre sur le terrain et en dehors, et qui est notamment chargé de surveiller la surface technique, de contrôler les procédures de remplacement, etc.
ARS	Association régionale de soccer
ARSL	Association régionale de soccer des Laurentides
Avertissement	Sanction officielle indiquée en montrant un carton jaune
Carte d'affiliation	Carte d'affiliation de SQ
Catégorie	Désigne les groupes d'âge par lesquels les joueurs sont divisés pour les fins des activités, et ce, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif
CDC	Centre de développement de club
Contestation	Désigne la contestation par un club, sur l'imposition d'une suspension additionnelle.
Coordonnateur	Personne responsable de la LRSL
Coup d'envoi	Le coup d'envoi permet de débuter chaque période d'un match, chaque période des prolongations, et de reprendre le jeu après qu'un but a été marqué.
Éducateur	Désigne l'éducateur/entraîneur ou assistant éducateur/entraîneur
Équipe	Désigne un regroupement de joueurs d'un club
Exclusion	Mesure disciplinaire officielle indiquée par un carton rouge selon laquelle un joueur, ou un officiel

	d’équipe, doit quitter le terrain pour le reste du match après avoir commis une faute passible d’exclusion.
SQ	Soccer Québec
Forfait	Désigne le fait de perdre un match dû au non-respect de la présente règlementation.
IFAB	*International Federation Association Board*
LRSL	Ligue régionale de soccer des Laurentides
Partie	Désigne une des entités impliquées dans une action
Participation au match	Désigne l’implication dans un match par un joueur qui joue et/ou est présent dans la surface technique ou par un officiel d’équipe qui est présent dans la surface technique.
Officiel d’équipe	Désigne un éducateur/entraîneur, un assistant-éducateur/entraîneur, un gérant
Officiel de match	Terme générique désignant toute personne chargée de contrôler un match de soccer au nom de Soccer Québec et/ou de l’organisateur d’une compétition dont le match relève de la compétence.
Physiothérapeute	Désigne un professionnel de la santé membre d’un ordre professionnel reconnu
Responsable ligue CDC	Désigne tous les employés permanents et membres du comité exécutif de l’ARSL
Saison d’été	Désigne la période qui s'étend du 1er mai au 16 octobre de la même année.
Spectateur	Toute personne qui assiste au déroulement d’un match
Sanctions additionnelles	Sanctions additionnelles données suite à une exclusion selon l’article 15.1
Suspension automatique	Suspension à purger suite à une accumulation de sanctions
Terrain	Désigne une surface de jeu intérieure ou extérieure
Zone technique	La zone technique est la surface où prennent place les remplaçants et le ou les officiel(s) d’équipe pendant un match.

SECTION II - ADMISSION À LA LRSL

2.1 DEMANDE D'ADHÉSION

Pour adhérer à la LRSL, un club doit être dûment affilié à l'ARSL et avoir rempli toutes les obligations inhérentes tel que stipulé dans ses règlements généraux.

De plus, pour participer à la LRSL, un club doit :

- Compléter le formulaire de demande d'adhésion fourni par l'ARSL
- Respecter les dates d'inscription sous peine d'amende
- Indiquer le lieu des matchs en respectant les restrictions imposées
- Respecter le mode d'accession à la ligue
- Respecter le système de promotion et relégation

La LRSL se réserve le droit d'accepter des équipes d'une autre ARS afin de compléter des catégories et divisions.

2.2 LES FRAIS D'ADHÉSION

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

- Un montant par équipe
- Des frais d'arbitrage pour les officiels de match assignés par l'ARSL
- Des frais de déplacement pour les officiels de matchs assignés par l'ARSL

Ces montants sont déterminés en début de saison par le conseil d'administration de l'ARSL et définis dans le formulaire d'adhésion.

Le montant complet d'adhésion d'équipe doit être versé lors de l'inscription sous peine de ne pouvoir débuter la saison. Les clubs ayant signé un protocole avec l'ARSL ne sont pas liés par cette obligation.

Les frais d'arbitrage et les frais de déplacement seront facturés aux clubs concernés.

Les montants payés par chèque devront être faits au nom de *Association Régionale de Soccer des Laurentides*.

2.3 LE RESPONSABLE AUPRÈS DE LA LRSL

Les clubs mandatent des responsables (minimum de 2, maximum de 3) afin qu'ils soient les répondants officiels à la LRSL. Les répondants devront faire la diffusion de l'information entre la LRSL et les équipes de leur club.

2.4 LES AMENDES

Les amendes pour le non-respect des dates d'inscriptions seront facturées au club fautif par l'ARSL selon le tableau des amendes établi par celle-ci.

SECTION III - AFFILIATION ET LISTE D'ÉQUIPE

Pour toute infraction aux articles 3.1 à 3.3, l'équipe fautive perd par forfait. Les articles 13.1 et 13.2 seront appliqués.

3.1 AFFILIATION DES JOUEURS

Tout joueur doit être affilié à son ARS et être muni d'une carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

3.2 AFFILIATION DE L'OFFICIEL D'ÉQUIPE

Tout officiel d'équipe doit être affilié à son ARS et être muni d'une carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

3.2.1 AFFILIATION DU PHYSIOTHÉRAPEUTE

Tout physiothérapeute doit être affilié à son ARS et être muni d'une carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

3.3 PRÉSENCE DES CARTES D'AFFILIATION

Les cartes d'affiliation électroniques via le SPORDLE PLAY au moyen d'un cellulaire/tablette sont obligatoires pour tous les joueurs, le physiothérapeute et l'officiel d'équipe dès le premier match.

Tout joueur ou physiothérapeute qui ne peut présenter sa carte d'affiliation ou une autorisation écrite de l'ARSL ne peut participer à un match.

Il est de la responsabilité de l'officiel d'équipe de s'assurer, lors de la vérification des cartes d'identité, que tout joueur, physiothérapeute ou officiel d'équipe ne se présente pas sous une fausse identité.

L'arbitre ayant un doute sur l'identité d'un joueur, physiothérapeute ou officiel d'équipe pourra demander à voir une carte d'identité avec photo (carte étudiant, carte d'assurance maladie, permis, etc…). S'il y a absence de carte d'identité, l'arbitre pourra l'empêcher d'être présent dans la zone technique et de participer au match.

Toute infraction doit être rapportée au coordonnateur de la ligue pour une action disciplinaire appropriée.

3.4 LIMITE D'ÂGE

Un joueur ne peut évoluer dans une catégorie pour laquelle il a dépassé la limite d'âge.
L'âge d'un joueur est déterminé par l'année de naissance de ce dernier au premier (1er) janvier de chaque année.

3.5 TABLEAU DES CATÉGORIES

Les catégories reconnues pour la saison en cours sont celles définies dans le formulaire d'adhésion.

3.6 QUALIFICATION DES OFFICIELS D'ÉQUIPE

Tout officiel d'équipe doit détenir un certificat d'entraîneur émis par l'ACS.
Une amende sera émise pour toute équipe n'ayant pas au moins 1 officiel d'équipe avec la certification requise.

La date limite pour suivre ou être inscrit à une certification est le 30 juin de chaque année.

Cette amende sera équivalente au coût de la certification requise.

De plus, l'officiel d'équipe qualifié doit être présent à 7 matchs minimum lors de la saison estivale.
À défaut de se conformer, le club de l'équipe fautive se verra imposer une amende selon le tableau des frais.

CATÉGORIE	QUALIFICATIONS REQUISES
Soccer à 7	Formation Respect et sport + S3
Soccer à 9	Formation Respect et sport + S3

SECTION IV- FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL ET CALENDRIER DU CHAMPIONNAT RÉGULIER

FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL

4.1 ACCESSION

L'accession aux catégories U9, U10, U11 et U12 est ouverte.
Les catégories seront divisées en quatre catégories identifiées.

CALENDRIER DU CHAMPIONNAT RÉGULIER

4.2 LE CALENDRIER

Le calendrier est établi avec la collaboration des clubs impliqués selon la disponibilité de leurs terrains.

4.3 AJOUT OU RETRAIT D'UNE ÉQUIPE

Un club qui ajoute ou retire une équipe le 8e jour suivant la réunion des responsables de compétition portant sur le tableau des inscriptions d'équipes paiera les frais d'affiliation et une amende équivalente à 75% des frais d'affiliation pour chaque équipe. Seul le coordonnateur de la LRSL détient le pouvoir d'accepter l'ajout d'une équipe après cette date.

Le club paiera la totalité des frais d'affiliation si un désistement a lieu 8 jours avant la réunion des responsables de compétition portant sur les informations de la saison estivale, en plus d'une amende équivalente au montant total des frais d'affiliation.

4.4 AUTORITÉ DU COORDONNATEUR DE LA LRSL

Seul le coordonnateur de la LRSL détient le pouvoir de faire un changement avant la version finale du calendrier.
Il peut accepter ou refuser les demandes.

4.5 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 finale du calendrier.

Toute demande devra se faire sur le formulaire prescrit par le responsable désigné par le club.

Le coordonnateur de la ligue avisera les clubs concernés des changements selon les procédures établies par l'ARSL.

4.6 CHANGEMENT DE TERRAIN OU D'HEURE AVANT LE MATCH

Une équipe peut, avec 72 heures d'avis, à la condition de garder la même date, demander un changement de terrain ou d'heure. Toute demande devra se faire sur le formulaire prescrit par le responsable désigné par le club.
Le coordonnateur de la ligue avisera les clubs concernés des changements selon les procédures établies par l'ARSL.

4.7 ANNULATION D'UN MATCH AVANT LE MATCH

Tout club qui est contraint par sa ville d'annuler un match à cause du mauvais temps ou d'un terrain impraticable doit faire suivre au coordonnateur de la ligue la confirmation par écrit du responsable de la ville et aviser le club visiteur selon les procédures établies par l'ARSL.

Une ville peut mandater une personne du club l'autorisant à prendre toutes décisions sur la fermeture des terrains en envoyant une confirmation écrite par courriel au coordonnateur de la ligue.

4.8 ANNULATION D'UN MATCH SUR LE TERRAIN

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

4.9 REMISE D'UN MATCH

L'ARSL ne procédera à aucune remise de match au niveau CDC, et ce pour quelques raisons que ce soit.

4.10 CAUSE EXCEPTIONNELLE

Le responsable de compétition d'un club peut, avec un avis de 15 jours, pour une cause exceptionnelle, solliciter par écrit un changement de date d'un match pour une de ses équipes.

Le coordonnateur de la LRSL sera le seul juge quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles.

Les cas suivants ne sont pas des causes exceptionnelles : manque de joueurs, vacances, les officiels d'équipe sont en accord, activités ou sorties scolaires récréatives, équipe participant à un tournoi, participation à un match hors-concours.

4.11 CAS DE FORCE MAJEURE

En cas de force majeure, les délais prévus aux articles 4.6, 4.10, 4.11, peuvent être modifiés par le coordonnateur de la ligue.

SECTION V - OBLIGATION DES ÉQUIPES

5.1 SÉCURITÉ

Les officiels d'équipe sont responsables de la bonne tenue de leurs joueurs et de leurs spectateurs avant, pendant et après le match. En cas de manquement, l'arbitre pourra demander l'aide des officiels d'équipe, mais il ne pourra pas prendre de mesures disciplinaires envers les spectateurs.
Après le match, l'arbitre devra rédiger un rapport qui sera analysé par le comité de discipline.

5.2 PROTECTION DES OFFICIELS DE MATCH

Toute personne participant au match a la responsabilité d'assurer la protection des officiels de match présents avant, pendant et après le match. En cas de manquement, l'arbitre pourra demander l'aide des officiels d'équipe, mais il ne pourra pas prendre de mesures disciplinaires envers les spectateurs.
Après le match, l'arbitre devra rédiger un rapport, qui sera analysé par le comité de discipline.

SECTION VI- ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

6.1 ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

L'équipement obligatoire de tout joueur comprend chacun des équipements suivants :

- un maillot avec des manches ;
- un short ;
- des chaussettes ;
- des protège-tibias – ils doivent être en matière adéquate pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes ;

- des chaussures – Les joueurs doivent porter des chaussures sécuritaires pour eux-mêmes ainsi que les autres joueurs. Il est permis d'utiliser des souliers à crampons pour autant que ceux-ci ne soient pas pointus ou coupants.

À l'exception du gardien de but qui doit porter un maillot différent de celui des joueurs des 2 équipes et des officiels de match, le maillot, les shorts et les chaussettes doivent être de la même couleur (pas nécessairement identique) pour tous les joueurs d'une même équipe.

Les gardiens peuvent porter des pantalons de survêtement en tant qu'équipement de base (en remplacement des shorts).

Le maillot de corps, les cuissards ou les collants pourront être de couleur noire, blanche ou de la couleur dominante des manches du chandail ou du short.

Le ruban adhésif (ou matériau similaire) sur les chaussettes pourra être de différentes couleurs que la couleur de la partie des chaussettes sur laquelle il est appliqué.

6.2 COULEURS SIMILAIRES

Lors de l'inscription de leurs équipes, les clubs devront faire connaître la couleur de leur chandail, short et bas pour les matchs disputés à domicile.

Aucune dispute quant à la couleur ne sera tolérée, l'équipe qui visite a le choix de toute autre couleur que celle identifiée par l'équipe qui reçoit.

Dans l'éventualité où l'arbitre juge que les couleurs sont trop similaires entre les équipes lors d'un match, l'équipe visiteuse devra changer de chandail ou porter un dossard.
La ligue publiera, via son site internet, avant le 1er mai de chaque année, les couleurs des uniformes des clubs.

6.3 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 chandail.
Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match.

6.4 AUTRE ÉQUIPEMENT

Les protections non dangereuses, comme les casques, les masques faciaux, les genouillères et les coudières en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisées, tout comme les casquettes de gardien et les lunettes de sport.
Pour tout questionnement sur l'équipement, consulter le mémo de la loi 4, via le site internet de Soccer Laurentides.

6.5 SÉCURITÉ

Un joueur ne doit pas utiliser d'équipement ou porter quoi que ce soit qui soit dangereux.
Tout type de bijou (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) est interdit et doit être ôté.
Recouvrir les bijoux de ruban adhésif n'est pas autorisé.
Seul le port du bracelet médical est permis.

SECTION VII - ARBITRAGE

7.1 ÉLIGIBILITÉ

Les officiels de match désignés pour un match doivent être affiliés à SQ pour l'année d'activité en cours.
(Référence : Règles de fonctionnement de Soccer Québec)

7.2 AUTORITÉ DE L'ARBITRE

L'arbitre possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement du match. Son autorité débute au moment où il arrive sur les lieux du match et se termine au moment où il les quitte.

7.3 ASSIGNATION DES OFFICIELS DE MATCH

Pour le format de match à soccer à 7, l'arbitrage des matchs sera assumé par 1 arbitre.
Pour le format de match à soccer à 9, l'arbitrage sera assumé par 1 arbitre et 2 arbitres-assistants.

Pour l'ensemble des catégories, un 4ième arbitre ou un arbitre de zone technique pourra être assigné à la discrétion du club (voir annexe) pour ainsi aider au déroulement du match.

Pour les catégories U09 à U12, l'arbitre dûment assigné doit être âgé de 2 années de plus que la catégorie à laquelle il est assigné.
En cas de non-respect de cette règle, les clubs fautifs seront sanctionnés en fonction des sanctions relatives à l'assignation des officiels de match (voir tableau en annexe 2) pouvant entraîner des sanctions financières.

L'arbitre-assistant senior doit être apte à officier le match au cas où l'arbitre assigné devrait être remplacé.

7.3.1. UN MATCH DE SOCCER À 7

1) Devra se jouer si l'arbitre est absent ou n'a pas été assigné sur le match.
2) En cas d'absence, il sera de la responsabilité d'un officiel d'équipe d'assurer le bon déroulement du match.

7.3.2 UN MATCH DE SOCCER À 9

1) Devra se jouer si un arbitre assistant est absent.
2) Pourra se jouer si l'arbitre est absent, à condition que l'un des assistants accepte d'officier le match comme arbitre.

Un match de soccer à 9 pourra se dérouler s'il manque deux officiels de match. Toutefois, les conditions suivantes devront être respectées :

1) L'officiel de match présent doit accepter d'arbitrer le match dans de telles conditions.
2) Les officiels d'équipe des deux équipes doivent accepter que l'arbitre officie le match.

7.4 LA RÉPARTITION DES ASSIGNATIONS DES MATCHS DE LA LIGUE

Voir cahier d'inscription à la ligue.

7.5 OFFICIELS DE MATCH LIÉ À LA CATÉGORIE

Un officiel de match ne peut pas officier dans une catégorie (catégorie, sexe, classe et division) où il est aussi enregistré comme joueur (incluant comme réserviste), officiel d'équipe ou dans laquelle il a un lien filial direct avec un des membres y participant comme joueur (incluant comme réserviste officiel d'équipe).

Exceptionnellement, il sera toléré qu'un ou plusieurs officiels de match officient dans une catégorie à laquelle ils sont liés pour autant qu'ils en informent les officiels d'équipe des deux (2) équipes avant la partie et qu'ils leur fassent

signer la feuille de match avant la partie afin de confirmer qu'ils autorisent ou n'autorisent pas le ou les officiels de match liés à prendre part au match malgré tout. Tout officiel de match omettant de mentionner cette information aux deux (2) officiels d'équipe avant le début du match pourra être convoqué en comité de discipline.
(Référence : Règles de fonctionnement de Soccer Québec)

De plus, en cas de non-respect de ce règlement, les équipes disposent d'un délai d'une semaine pour aviser la ligue afin qu'elle applique les mesures suivantes :

- Si l'officiel de match officie un match impliquant directement l'équipe à laquelle il est lié
  ➔ Forfait pour l'équipe liée, selon les articles 12.1 et 12.2
- Si l'officiel de match officie un match dans une catégorie à laquelle il est lié, mais qu'il n'est pas lié directement à une des 2 équipes en cause
  ➔ Reprise du match (frais d'arbitrage à la charge du club ayant assigné l'officiel de match)

7.6 RESPONSABILITÉ DES OFFICIELS DE MATCH

Tout officiel de match dûment assigné doit se présenter au terrain au moins 30 minutes avant le début d'un match.

Les officiels de match ont la responsabilité de s'assurer que les joueurs et les gardiens de but aient des maillots de différentes couleurs.

Ils doivent procéder aux vérifications d'usage afin de débuter le match à l'heure prévue.

Seul l'arbitre est habilité à contrôler le temps d'un match.

L'arbitre devra clairement noter sur la feuille de match l'heure du début du match.

L'arbitre doit compléter via SPORDLE un rapport écrit pour toute exclusion durant un match et pour tout événement qui survient avant, pendant ou après un match.

L'arbitre doit faire parvenir son rapport au coordonnateur de la ligue à l'adresse courriel fournie dans les 48 heures suivant le match.

L'arbitre doit conserver les feuilles de match auquel il était arbitre jusqu'à la fin de la saison. Il devra les faire parvenir à son club ou au coordonnateur de la ligue sur demande.

Tout officiel de match qui ne respecte pas le délai prescrit ou ne répond pas à la demande du coordonnateur de la ligue pourra être mis à l'amende ou être suspendu.

L'arbitre sera convoqué en comité de discipline s'il permet à une personne de :

A. participer au match sans carte d'affiliation

B. être dans la zone technique des joueurs sans que le nom et numéro de la carte d'affiliation de celle-ci soit inscrit sur la feuille de match.

Une amende sera facturée au club pour tout manquement de l'arbitre affilié à son club.

7.7 SANCTIONS DISCIPLINAIRES

Les cartons (jaune ou rouge) peuvent être montrés aux joueurs (titulaires, remplaçants ou remplacés) ainsi qu'aux officiels d'équipes. Les officiels d'équipe se comportant de manière non appropriée peuvent se voir montrer un carton jaune ou rouge ; si le fautif ne peut être identifié, c'est l'entraîneur principal présent dans la surface technique qui recevra le carton. Tout comme pour les joueurs, les cartons (jaune ou rouge) montrés aux officiels d'équipes seront comptabilisées dans les statistiques.

SECTION VIII - NOMBRE DE PERSONNES DANS LA ZONE TECHNIQUE DES JOUEURS

8.1 NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN MATCH

RÉSERVÉ.

8.2 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS POUR UN MATCH

En tout temps durant un match, une équipe de soccer à 7 doit être en mesure de présenter sur le terrain au moins 5 joueurs.
En tout temps durant un match, une équipe de soccer à 9 doit être en mesure de présenter sur le terrain au moins 6 joueurs.
Dès qu'une équipe ne peut présenter le nombre de joueurs indiqué, soit par blessure, exclusion ou autre raison, elle perd le match par forfait. Les articles 12.1 et 12.2 seront appliqués.
Les cas de force majeure seront étudiés par le coordonnateur de la ligue qui rendra une décision finale et sans appel.

8.3 ABSENCES

Si une des 2 équipes ne se présente pas sur le terrain et n'est pas apte à jouer 30 minutes après l'heure fixée pour le début du match sur le calendrier officiel, le forfait s'applique à l'équipe absente. Les articles 12.1 et 12.2 seront appliqués, et ce, même si l'équipe a avisé avant le délai maximal prescrit.

Si aucune équipe ne se présente sur le terrain selon les conditions mentionnées précédemment, le forfait s'applique aux 2 équipes. Les articles 12.1 et 12.2 seront appliqués.

Les cas de force majeure seront étudiés par le coordonnateur de la ligue qui rendra une décision finale et sans appel.

De plus, en cas d'absence de l'équipe visiteuse, une amende équivalente aux frais d'arbitrage sera facturée au club si l'équipe n'avise pas la ligue selon les délais prescrits ici-bas :

Jour du match	Samedi	Dimanche
Délai maximal pour aviser la ligue	Vendredi 11h00	Vendredi 11h00

À noter que seulement l'amende de 25,00$ est applicable (voir tableau des frais).
1ère offense : 0$
2e offense : 25$
3e offense : 50$
Les frais d'arbitrage seront de 0$ si le délai est respecté.

8.4 REFUS DE JOUER

Une équipe perd automatiquement le match par forfait pour une des raisons suivantes :

Refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement prévu au calendrier

Refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match remis par la LRSL

Refuse de jouer le match, lorsque rendue sur les lieux

Refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté

8.5 NOMBRE DE PERSONNES DANS LA ZONE TECHNIQUE DES JOUEURS

Pendant un match, les officiels d'équipe sont limités à un maximum de 3 personnes identifiées sur la feuille de match. Ils doivent être munis de la carte d'affiliation dûment valide pour la saison courante d'activités.

Pendant un match, le physiothérapeute est limité à un maximum de 1 personne identifiée sur la feuille de match. Il doit être muni de la carte d'affiliation dûment valide pour la saison courante d'activités. Il n'est pas considéré comme un officiel d'équipe.

Pour toutes les équipes, un officiel d'équipe doit être présent dans la zone technique à chaque match et pour toute la durée du match.

Dès qu'une équipe ne respecte pas le nombre indiqué, elle perd le match par forfait. Les articles 12.1 et 12.2 seront appliqués.

8.6 IMPLICATION D'UNE TIERCE PERSONNE

Mis-à-part pour des raisons de sécurité concernant les membres participants au match, il est strictement interdit pour une tierce personne d'intervenir dans le match si le nom de cette personne ne figure pas sur la feuille de match avant le début du match. Ceci inclut notamment les membres du conseil d'administration d'un club, les membres de la direction technique, les membres du département d'arbitrage (chef-arbitre, évaluateur, etc.).

Il est cependant permis qu'à la mi-temps, ces tierces personnes interviennent de façon pédagogique auprès des membres participants au match.

Tout manquement à ce règlement rapporté sera analysé et traité par le comité de discipline qui investiguera et prendra les mesures nécessaires.

SECTION IX – LE JOUEUR

9.2 UTILISATION DES JOUEURS

Les joueuses féminines doivent se conformer aux mêmes règlements, lorsqu'utilisées dans des équipes masculines autorisées.

L'utilisation des joueurs se fait comme suit :

1. Dans le respect des catégories d'âges imposées par la Fédération, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif.
2. Une équipe ne peut utiliser un joueur réserve qui est de plus de deux (2) catégories d'âge inférieures à la sienne à moins d'avoir reçu l'autorisation écrite de l'organisme qui régit la compétition. Cette autorisation peut être accordée seulement si une attestation médicale et une autorisation parentale accompagnent la demande.

9.2.1 UTILISATION DES JOUEURS U07-U08

Une équipe ne peut utiliser des joueurs de catégorie U07. Pour les équipes de catégorie U09 et U10, une équipe peut utiliser un maximum de 2 joueurs de catégorie U08. Elle est donc limitée à 12 joueurs inscrits sur la feuille de match. La limite de 12 joueurs ne s'applique pas lorsque le joueur U08 fait partie de l'équipe régulière. Pour les clubs avec la Norme de Soccer de Qualité, une équipe pourra avoir plus de 3 joueurs de catégorie U08 et ce afin de compléter des équipes.

9.3 SANCTIONS

Pour toute infraction, l'équipe fautive perd par forfait. Les articles 12.1 et 12.2 seront appliqués.

SECTION X – DÉROULEMENT DES MATCHS

10.1 DURÉE D'UN MATCH

La durée des matchs est établie de la façon suivante :

Format de jeu	Temps jeu
Soccer à 7	4 x 12 minutes
Soccer à 9	3 x 20 minutes

(Référence : Règles de fonctionnement de Soccer Québec)

10.1.1 PAUSE RAFRAÎCHISSEMENT

Les arbitres pourront autoriser des pauses rafraîchissement selon certaines conditions.
Pour plus d'informations, consulté le site internet de Soccer Laurentides.

10.2 MATCH INTERROMPU

Pour qu'un match soit valide, il faut que le temps minimum joué soit de :

Format de jeu	Temps jeu
Soccer à 7	36 minutes
Soccer à 9	40 minutes

Les avertissements et exclusions sont toutefois applicables.

10.3 BALLON DE MATCH

L'équipe receveuse fournit deux ballons de match.
Pour les catégories U09 à U12, le ballon no.4 doit être utilisé.

10.4 REMPLACEMENT DE JOUEURS

Les remplacements de joueurs sont illimités en nombre et autorisés lors des reprises de jeu suivantes :

- ✓ Coup d'envoi
- ✓ Coup de pied de but
- ✓ Rentrée de touche offensive (si l'équipe bénéficiant de la rentrée de touche effectue un remplacement, l'autre équipe pourra également en effectuer)
- ✓ Reprise du jeu suite à une blessure

Les remplaçants devront obligatoirement porter un dossard ou survêtement d'une couleur les distinguant des joueurs. Ils devront remettre leur dossard aux joueurs remplacés lorsqu'ils effectuent un changement. Si les remplaçants d'une équipe ne portent pas de dossard ou de survêtement, l'arbitre devra en aviser les officiels d'équipe et, si la situation ne peut être réglée, il le consignera par écrit dans ses observations sur la feuille de match.

10.5 RETARDATAIRE

Pour pouvoir prendre part au match, tout joueur, physiothérapeute ou officiel d'équipe devra remplir les conditions suivantes :

- Avoir son nom inscrit sur la feuille de match avant le début du match.
- Être en mesure de présenter sa carte d'affiliation à son arrivée au match.
- Se présenter aux officiels de match avant le coup d'envoi de la deuxième période. Ceux-ci s'assureront de l'identité du joueur ou officiel d'équipe ainsi que de la conformité de son équipement s'il s'agit d'un joueur.

Pour toute infraction, l'équipe fautive perd par forfait. Les articles 12.1 et 12.2 seront appliqués.

10.6 JOUEUR BLESSÉ

Pour toutes les catégories, si un physiothérapeute ou un officiel d'équipe est appelé sur le terrain par l'arbitre pour un joueur blessé, le joueur blessé devra obligatoirement quitter le terrain et il ne pourra y revenir qu'avec l'autorisation de l'arbitre une fois que le jeu aura repris.

L'arbitre devra interrompre immédiatement le match s'il constate qu'un joueur est blessé, et ce, peu importe la gravité de la blessure.

10.7 ÉCART DE 7 BUTS

Dès que la deuxième période est entièrement complétée et lorsqu'il y a un écart de 7 buts :

- Demander aux officiels d'équipe de l'équipe perdante s'ils désirent poursuivre le match. L'arbitre mettra fin au match si ce n'est pas le cas et passera à l'étape suivante s'ils désirent poursuivre.
- Demander aux officiels d'équipe de l'équipe gagnante s'ils désirent poursuivre le match. L'arbitre mettra fin au match si ce n'est pas le cas et poursuivra la partie s'ils désirent poursuivre.

Dans tous les cas, le pointage deviendra immuable suite à cet écart et seules les sanctions disciplinaires seront comptabilisées.-À partir de ce moment, l'arbitre pourra également mettre fin au match s'il juge qu'une (1) ou les deux (2) équipes se comporte de façon antisportive.

10.8 RÉSULTAT DES MATCHS

L'arbitre ou le club a l'obligation d'entrer le résultat du match au SPORDLE dans les 48 heures suivant la fin du match. Une amende selon le tableau des frais sera facturée au club pour tout retard et/ou erreurs dans l'entrée des résultats.

10.9 TONNERRE

Afin de respecter les directives émises par environnement Canada, l'arbitre devra cesser le match dès qu'il entendra le grondement du tonnerre. En cas d'incertitude (tonnerre vs bruit ambiant), il est demandé à l'arbitre d'attendre un second incident (tonnerre) avant de mettre fin au match.

Voici comment l'arbitre devra appliquer cela en fonction du moment auquel le tout est constaté.

Avant l'heure cédulée du match	Pendant la partie	À la mi-temps
L'arbitre ne pourra faire débuter le match que 30 minutes après le dernier tonnerre.	L'arbitre mettra fin au match immédiatement.	L'arbitre ne pourra faire débuter le match que 30 minutes après le dernier tonnerre (*pourvu que le règlement 10.10 soit respecté*).

10.10 DÉLAI POUR SUSPENSION TEMPORAIRE D'UN MATCH

Si pour une raison ou une autre (blessure grave nécessitant un transport médical, bris matériel, panne d'électricité, etc.) un match doit être suspendu temporairement, la durée cumulative totale de ces suspensions ne pourra pas excéder 30 minutes. Au-delà de ce délai, l'arbitre (si, présent), ou l'officiel d'équipe (en cas d'absence d'arbitre) devra mettre fin au match et consigner le tout par écrit dans son rapport d'après-match.

10.11 CHANGEMENT DE TERRAIN SUR PLACE

Si pour une raison ou une autre (bris matériel, panne d'électricité, conflit d'horaire, etc.) un match doit être déplacé vers un autre terrain alors que les équipes et les officiels de match sont arrivés au terrain initial, les conditions suivantes doivent être respectées :

- Le club receveur doit avoir la confirmation que le terrain de remplacement est libre et accessible immédiatement
- Le terrain de remplacement doit être trouvé dans un délai de 20 minutes suivant, selon le cas :
    - Si le match n'a pas débuté ➔ l'heure cédulée du match
    - Si le match a débuté ➔ l'interruption du match
- Le terrain de remplacement doit se trouver au maximum à 5 Km de route du terrain initial (selon *Google Map* ou toute autre référence acceptable en termes de carte routière).

Tous les délais occasionnés par un tel changement devront être comptabilisés en vertu du règlement (10.10).

10.12 INTERFÉRENCE EXTÉRIEURE

L'arbitre décide d'interrompre le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement en raison d'une infraction aux Lois du Jeu (IFAB) ou d'une quelconque interférence extérieure, par exemple si :

- un arbitre, un joueur ou un officiel d'équipe est touché par un objet lancé par un spectateur.
  L'arbitre peut alors laisser le match se poursuivre, l'interrompre, le suspendre ou l'arrêter définitivement en fonction de la gravité de l'incident ;
- un spectateur donne un coup de sifflet qui interfère avec le jeu.
  L'arbitre doit alors interrompre le jeu et le faire reprendre par une balle à terre ;
- un ballon supplémentaire, un objet ou un animal se retrouve sur le terrain durant la rencontre.
  L'arbitre doit alors :
  – interrompre le jeu (et le faire reprendre par une balle à terre) uniquement s'il y a eu interférence avec le jeu sauf si le ballon se dirige vers le but. Si l'interférence n'empêche pas le joueur de l'équipe qui défend de jouer le ballon, le but est accordé si le ballon franchit la ligne de but (même s'il y a eu contact avec le ballon) à moins que l'interférence n'ait été faite par l'équipe en attaque ;
  – laisser le jeu se poursuivre s'il n'y a pas interférence avec le jeu et s'assurer que l'élément supplémentaire est retiré le plus vite possible

SECTION XI – FEUILLE DE MATCH

11.1. REMPLIR LA FEUILLE DE MATCH

Les officiels d'équipe de chaque équipe ont l'obligation, avant de se présenter au match, d'avoir une feuille de match. L'équipe qui ne présente pas sa feuille de match sera mise à l'amende selon le tableau des frais.
Cette dernière peut être imprimée à partir de SPORDLE ou manuscrite.

Elle doit être dûment remplie avant chaque rencontre et contenir :

- Nom de l'équipe receveuse
- Nom de l'équipe visiteuse
- Numéro du match
- Terrain du match
- Date du match
- Heure du match
- Numéro de carte d'identité, nom et numéro de chandail des joueurs qui pourraient participer au match
- Numéro de carte d'affiliation, nom de l'officiel d'équipe et, le cas échéant, du physiothérapeute

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 ou officiel d'équipe qui ne se présente pas au match.

Un forfait sera appliqué s'il est démontré que le joueur ou qu'un officiel d'équipe n'est pas affilié, n'a pas la carte d'affiliation valide pour l'année en cours ou s'il est sous le coup d'une suspension. Les articles 12.1 et 12.2 seront appliqués.

Toutes les cartes d'affiliations des joueurs et officiels d'équipes inscrites sur la feuille de match devraient être présentées aux officiels de match au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

Les joueurs, physiothérapeutes ou officiel d'équipe ne peuvent prendre part à un match à moins d'avoir leur nom inscrit sur la feuille de match avant le début du match.

Tout officiel d'équipe peut demander à l'arbitre de vérifier les noms sur la feuille de match de l'équipe adverse et indiquer toute irrégularité à l'arbitre, qui doit l'inscrire sur la feuille de match. Toute personne autorisée par la ligue peut également exiger de vérifier les cartes d'affiliation et ce, au début du match ou à la mi-temps ou à la fin du match.

11.1.1 SUSPENSION D'UN JOUEUR OU D'UN OFFICIEL D'ÉQUIPE SUR LA FEUILLE DE MATCH

Le nom d'un joueur ou d'un officiel d'équipe suspendu ne doit pas figurer sur la feuille de match où il doit purger son match. Si le nom de la personne suspendue figure sur la feuille de match, il sera de la responsabilité des officiels d'équipe de rayer le nom de cette personne. L'équipe fautive perd par forfait. Les articles 12.1 et 12.2 seront appliqués.

SECTION XII - FORFAITS

12.1 AMENDE POUR LES FORFAITS

- Première offense : selon le tableau des frais
- Deuxième offense : selon le tableau des frais
- Troisième offense : selon le tableau des frais et comparution devant le comité de discipline de la ligue

Consultez l'annexe 7 pour les raisons menant à un forfait.

12.2 RÉSULTATS D'UN MATCH PERDU PAR FORFAIT

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

12.3 FORFAIT À RÉPÉTITION

Une équipe ayant compilé trois forfaits pour la <u>même raison</u> verra son cas automatiquement référé au comité de discipline de l'ARSL. Toute sanction jugée appropriée pouvant aller jusqu'à l'exclusion de la LRSL peut être infligée. Dans le cas d'une exclusion de la LRSL, les frais de refonte du calendrier seront facturés au club fautif selon le tableau des frais.

SECTION XIII - DISCIPLINE

13.1 CONDUITE DES JOUEURS ET DES OFFICIELS D'ÉQUIPE

Avant, pendant et après un match, les joueurs et les officiels d'équipe doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive.

Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par l'arbitre. Si par contre l'arbitre met fin au match sans sanctionner par crainte pour sa sécurité ou se sent intimider par les joueurs ou officiels d'équipe. Les personnes impliquées dans cet arrêt de match seront convoquées en comité de discipline.

13.2 CONDUITE DES SPECTATEURS

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin à un match.
Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des spectateurs fautifs ou jusqu'à une intervention policière.
L'ARSL peut, en outre, imposer une sanction contre un club jugé fautif.

13.3 JOUEUR OU OFFICIEL D'ÉQUIPE NON-INSCRIT SUR LA FEUILLE DE MATCH

Une équipe qui fait participer un joueur ou un officiel d'équipe dont le nom ne figure pas sur la feuille de match perd le match par forfait. Les articles 12.1 et 12.2 seront appliqués.

13.4 JOUEUR ET OFFICIEL D'ÉQUIPE INÉLIGIBLE

Si une équipe, alors qu'elle a été avisée par la ligue, fait participer un joueur ou un officiel d'équipe inéligible, l'équipe perd le match par forfait. Les articles 12.1 et 12.2 seront appliqués.

13.5 PROPOS OU GESTES BLESSANTS, INJURIEUX ET/OU GROSSIERS

Toute personne qui tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers un joueur, un officiel d'équipe, un officiel de match ou les dirigeants de la ligue ou qui fait preuve d'insubordination sera traduite devant le comité de discipline de l'ARSL.

13.6 AVERTISSEMENT (CARTONS JAUNES)

13.6.1 UN AVERTISSEMENT DANS UN MATCH

Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit un 3e avertissement (carton jaune) durant une même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.

Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit un 5e avertissement (carton jaune) durant la même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.

Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit au cours d'une même compétition plus de 5 avertissements (carton jaune), est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition et pour chaque avertissement (carton jaune) supérieur à 5. En outre, son cas pourra être soumis au Comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel décide s'il doit lui décerner une sanction supplémentaire.

13.6.2 DEUX AVERTISSEMENT (CARTONS JAUNES) DANS UN MÊME MATCH (EXCLUSION)

Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit au cours d'un même match 2 avertissements (cartons jaunes) est automatiquement exclu du match en cours et suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. La sentence automatique sera augmentée d'un match pour chaque cas de récidive. Le premier avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul des sanctions comme un avertissement (carton jaune), et le second avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul comme un double avertissement (deux (2) cartons jaunes) (voir article 13.8).

Des suspensions additionnelles pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

En outre, son cas pourra être soumis au Comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction supplémentaire d'au plus 5 matchs.

Quiconque est exclu doit quitter le terrain, ainsi que ses abords immédiats et n'a pas accès à la zone technique.

13.7 EXCLUSION (CARTONS ROUGES)

Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) est exclu d'un match (carton rouge) au cours d'une compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. La sanction n'est susceptible d'aucun recours. Des suspensions additionnelles pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

Les suspensions mentionnées aux articles 13.6 et 13.7 ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales applicables dans les cas impliquant les batailles, blessures ou violence physique.

Quiconque est exclu doit quitter le terrain, ainsi que ses abords immédiats et n'a pas accès à la zone technique.

13.8 EXCLUSION D'UN JOUEUR OU D'UN OFFICIEL D'ÉQUIPE

Tout joueur ou officiel d'équipe qui a été suspendu ou exclu pour une infraction quelconque ne peut d'aucune façon s'impliquer pendant le match ou à la fin du match. Il devra quitter l'enceinte du terrain et ses abords immédiats ou même les estrades.

Toute infraction doit être rapportée au coordonnateur de la ligue pour une action disciplinaire appropriée.

13.9 RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

Les clubs, les équipes, sont responsables de comptabiliser eux-mêmes les cartons reçus par leurs joueurs et membres du personnel, le système informatique utilisé par les ligues n'ayant que valeur de support.
(Référence : Règles de fonctionnement de Soccer Québec)

13.10 SUSPENSION JOUEUR OU PERSONNEL D'ÉQUIPE

Un joueur ou un personnel d'équipe qui a été exclu ou qui est sous le coup d'une suspension automatique, devra purger la suspension prévue avec l'équipe avec laquelle il a été exclu et ne pourra prendre part au match pour quelque équipe que ce soit tant que la suspension ne sera pas terminée.
(Référence : Règles de fonctionnement de Soccer Québec)

13.11 MEMBRE SUSPENDU

La suspension peut être plus longue selon les décisions prises par le comité de discipline de l'ARSL.
Tout membre sous l'effet d'une suspension émise par le comité de discipline est suspendu de toute activité de soccer.

13.12 INTERDIT AUX ABORDS DU JEU

Tout joueur ou officiel d'équipe qui est sous le coup d'une suspension ne devra pas se retrouver sur l'enceinte du terrain ou ses abords immédiats ou même dans les estrades.
Toute infraction doit être rapportée au coordonnateur de la ligue pour une action disciplinaire appropriée.

13.13 EXCLUSION

Une amende selon le tableau des frais sera imposée pour toute exclusion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe.

Par contre, **aucune amende** ne sera imposée à un joueur qui a été exclu pour la raison suivante : Empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main.

13.14 PURGATION D'UNE SUSPENSION

Toute suspension doit être purgée dans la ligue. Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans la saison en cours, la suspension sera purgée au début de la saison correspondante suivante.

La suspension sera considérée comme non purgée si l'article 11.1.1 n'est pas respecté.

Aucune suspension ne peut être purgée lors d'un match non joué ou non complété, **à l'exception** où une équipe déclare forfait, le match sera considéré comme joué et la suspension sera purgée.

Le cumul des cartons est comptabilisé au dossier du membre indépendamment pour chacune des compétitions (championnat, coupe, barrages, etc.) auxquelles il participe lors d'une période d'activités donnée, toutes fonctions confondues et même s'il change de club.
(Référence : Règles de fonctionnement de Soccer Québec)

SECTION XIV – COMITÉ DE DISCIPLINE

Le comité de discipline de l'ARSL entendra tous les cas de discipline de ses membres et des personnes sous sa juridiction à l'exception des cas spécifiquement mentionnés dans les règlements de discipline de SQ.
Les convocations se feront conformément aux procédures établies dans les règlements de discipline de l'ARSL.

SECTION XV - SANCTIONS

15.1 SANCTIONS ADDITIONNELLES

Sous réserve de l'application des règlements de Soccer Québec, suite à une exclusion du match par l'arbitre, toute personne à qui sera reprochée d'avoir commis une ou plusieurs des infractions décrites ci-dessous se verra imposer un ou des matchs supplémentaires, **en plus du match de suspension automatique pour l'exclusion,** les sanctions suivantes:

A) Blesser ou causer des lésions corporelles, cracher, pousser ou bousculer ou tenter de le faire, user ou tenter de faire usage de violence physique ou faire des menaces de sévices corporels envers un officiel de match : jusqu'à 5 matchs de suspension et/ou convocation en comité de discipline.

B) 1. Cracher sur ou vers toutes personnes : jusqu'à 5 matchs de suspension
2. Commettre un acte de brutalité vers un joueur ou officiel d'équipe : jusqu'à 4 matchs de suspension et/ou convocation en comité de discipline.

C) Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers toute personne : jusqu'à 2 matchs de suspension

D) Commettre une faute grossière : 2 matchs de suspension
1. Tacle qui met en danger l'intégrité physique d'un adversaire.
2. Tout joueur qui assène un coup à un adversaire lorsqu'ils disputent le ballon, de devant, de côté ou de derrière, avec une jambe ou les deux, avec une force excessive et de nature à compromettre la sécurité de l'adversaire, se rend coupable d'une faute grossière.

E) Quiconque ne respecte pas de quitter le terrain immédiatement et que l'arbitre doit retarder le match pour son départ : de 1 à 3 matchs de suspensions
mais si l'arbitre doit mettre fin au match prématurément : 2 à 5 matchs de suspensions.

15.2 APPEL DE LA SANCTION ADDITIONNELLE

A) Erreur matérielle
En cas d'erreur dans l'attribution du nombre de matchs d'une sanction additionnelle, il est possible d'obtenir **un sursis provisoire sur simple communication** avec le coordonnateur de la ligue qui doit référer le cas immédiatement au directeur de discipline ou à toute personne désignée par lui. La décision est alors prise en temps utile pour permettre au joueur d'être autorisé à jouer, le cas échéant. Le sursis provisoire est valide jusqu'au prononcé de la décision.

B) Contestation

Lorsqu'une suspension additionnelle a été infligée, **une contestation à la sanction additionnelle** peut être déposée par le club qui désire contester la décision de la ligue dans les 3 jours ouvrables de la prise de connaissance de la sanction additionnelle imposée en sus du match de suspension automatique pour l'exclusion (carton rouge). SELON LA PROCÉDURE PRÉVUE POUR LE DÉPÔT D'UNE CONTESTATION. Des frais de 75$ s'appliquent. (La semaine de relâche de soccer sera considérée comme des jours fériés). La demande de sursis sera automatiquement étudiée par le directeur de discipline ou la personne désignée par lui. L'article 15.4 sera appliquée.

15.3 RÉCIDIVE

En cas de récidive, le Comité de discipline est automatiquement saisi de l'incident et le contrevenant sera suspendu jusqu'à ce que le comité de discipline ait déterminé la sanction qui s'imposera en sus de celle qui s'applique. Aucune demande de sursis ne pourra être accordée.

15.4 ORDONNANCE DE SURSIS

Le directeur de discipline ou toute personne désignée par lui peut, le cas échéant, émettre **l'ordonnance de sursis** en attendant l'audition devant le comité de discipline. Le seul critère justifiant cette décision sera le sérieux des motifs de contestation.

15.5 LES SANCTIONS PAR LE COMITÉ DE DISCIPLINE

Les suspensions infligées par le Comité de discipline ne peuvent se confondre avec celles prévues comme additionnelles par les articles précédents des présents règlements. Les suspensions additionnelles sont effectives dès que le coordonnateur de la ligue communique avec les parties impliquées. Elles sont aussi confirmées par écrit dans les 10 jours suivant l'audition par un courriel.

Toute suspension devra être purgée dans la saison où elle est appliquée. Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre de la saison en cours de la ligue, la suspension sera purgée au début de la saison correspondante suivante.

Un membre visé par le paragraphe précédent 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.

SECTION XVI- MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS

16.1 MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS

Les clubs en règle, le conseil d'administration ainsi que le Comité de révision peuvent proposer des modifications aux règlements.

Les propositions de changement doivent parvenir au directeur de compétition au moins 7 jours avant la date prévue de la réunion du conseil d'administration.

Une copie des propositions sera distribuée à tous les membres du conseil d'administration 7 jours avant la réunion où ces propositions seront discutées.

Les règlements sont adoptés par un vote à majorité simple par les membres présents à la réunion du conseil d'administration.

Les règlements, une fois adoptés, ne peuvent être amendés, changés, modifiés ou abrogés pendant la saison d'activités.

En cas de force majeure, le conseil d'administration se réserve le droit d'amender les règlements de compétition. Le ou les règlements amendés sont exécutoires.

16.2 COMITÉ DE RÉVISION

Le conseil d'administration de l'ARSL pourra mandater un comité de révision des règlements de compétition. Ce comité sera formé du responsable de la ligue, du directeur de la compétition de l'ARSL, du responsable à l'arbitrage de l'ARSL et d'au moins un représentant de club.

17- CAS NON PRÉVUS

Les cas non prévus dans les règlements sont tranchés par le conseil d'administration de l'ARSL.

ANNEXES

ANNEXE I – TABLEAU DES FRAIS 2023

Adhésion à la ligue : Voir cahier d'inscription d'équipe

ANNEXE II – TABLEAU DES AMENDES

Sanctions	Pénalité
Forfait 1ère offense	25$ (article 12.1)
Forfait 2e offense	25$ (article 12.1)
Forfait 3e offense	50$ (article 12.1)
Participation d'entraîneur à moins de 7 matchs	100$ (article 3.6)
Exclusion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe	25$ (article 13.13)
Non-respect de l'exclusion	+25$ (article 15.1.e)

Sanctions	Pénalité
Club ne respectant pas l'âge ou l'expérience minimum en matière d'assignation des officiels de match	
Manquement sur moins de 1% des matchs	0$ (article 7.3)
Manquement sur plus de 1% des matchs	25$ par match excédant le seuil de 1% (article 7.3)

ANNEXE II.I – TABLEAU DES SANCTIONS POUR OFFICIELS DE MATCH

Sanctions	Pénalité
Match homologué avec une ou des erreurs (sanctions #1 et #2)	Avis écrit
Match homologué avec une ou des erreurs (sanctions #3 et #4)	10$/demande + avis écrit
Match homologué avec une ou des erreurs (sanctions #5 et plus)	15$/demande + avis écrit + Possibilité de suspension
Non-respect du délai de 48 heures (sanctions #1 et #2)	5$/demande
Non-respect du délai de 48 heures (sanctions #3 et #4)	10$/demande
Perte d'une feuille de match (1ère offense)	5$
Perte d'une feuille de match (2ième offense)	15$
Perte d'une feuille de match (3ième offense)	25$ + possibilité de suspension comme arbitre (central)
Absence (1ère offense)	25$ + avis écrit
Absence (2ième offense)	50$ + avis écrit + possibilité de suspension
Absence (3ième offense)	75$ + comité de déontologie + possibilité de radiation
Officiel de match sans formations MAJ et MAN	Non-éligible à arbitrer dans la région des Laurentides

ANNEXE V – JOURS DE MATCHS

JOURS DE MATCHS CDC	
Samedi – Journée principale	Dimanche – Journée secondaire (au besoin)

RASSEMBLEMENT CDC	
Féminin - Samedi	Masculin - Dimanche

CONGÉS DE MATCHS
23-24 et 25 juin (long week-end de la fête du Québec)
30 juin, 1er et 2 juillet (long week-end de la fête de Canada)
29 juillet au 7 août (Pause des activités lors de la 2e semaine de construction)

ANNEXE XI – LES RÈGLES DE JEU ADAPTÉES

CADRE DES COMPÉTITIONS U9 À U12		
CATÉGORIE D'ÂGE	**U9 ET U10**	**U11 ET U12**
FORMAT DE JEU	7V7	9V9
TEMPS DE JEU	4X 12 MINUTES	3X 20 MINUTES
LIGNE DE RETRAIT	AU DÉBUT DE L'ARC CENTRAL	AU DÉBUT DE L'ARC CENTRAL
DÉGAGEMENT DU GARDIEN	INTERDICTION DE LA VOLLÉE/DEMI-VOLLÉE	INTERDICTION DE LA VOLLÉE/DEMI-VOLLÉE
REMISES EN TOUCHE	CONDUITE DE BALLE / PASSE AU SOL AVEC LE PIED	À LA MAIN
TAILLE DU TERRAIN	LARGEUR : 30-36 MÈTRES LONGUEUR : 40-55 MÈTRES	LARGEUR : 42-55 MÈTRES LONGUEUR : 60-75 MÈTRES
GRANDEUR DES BUTS	BUTS À 7	BUTS À 7 SI LE TERRAIN EN LARGEUR BUTS À 11 SI LE TERRAIN EN LONGUEUR
TAILLE DU BALLON	4	4
ARBITRES	OUI*	OUI*

Règle de fonctionnement de Soccer Québec

ANNEXE VII – RAISONS MENANT À UN FORFAIT

Article	Sujet
3.1	Affiliation des joueurs
3.2	Affiliation de l'officiel d'équipe
3.2.1	Affiliation du physiothérapeute
3.3	Présence des cartes d'affiliation
7.5	Officiels de match lié à la catégorie
8.2	Nombre minimum de joueurs pour un match
8.3	Absences
8.4	Refus de jouer
8.5	Nombre de personnes dans la zone technique des joueurs
9.2	Utilisation des joueurs
9.2.1	Utilisation des joueurs U07-U8
10.5	Retardataire
11.1	Remplir la feuille de match
11.1.1	Suspension d'un joueur ou d'un officiel d'équipe sur la feuille de match
13.3	Joueur ou officiel d'équipe non-inscrit sur la feuille de match
13.4	Joueur et officiel d'équipe inéligible