

# Règlements des Ligues A



## Table des matières

1 Dispositions générales.....	VI
1.1 Application.....	VI
1.2 Compatibilité avec les règlements régionaux, nationaux et internationaux.....	VI
1.3 Interprétation.....	VI
1.4 Lexique.....	VI
1.5 Comité de discipline .....	VII
2 Admission à la Ligue.....	VII
2.1 Les frais d'affiliation.....	VII
2.2 Les amendes.....	VII
2.3 Le responsable auprès de la Ligue.....	VII
3 Passeports et liste d'équipe.....	VII
3.1 Affiliation des joueurs.....	VII
3.2 Passeports.....	VIII
3.3 Enregistrement des joueurs.....	VIII
3.4 Liste des joueurs, entraîneurs et gérants. ....	VIII
3.5 Limite d'âge.....	VIII
3.6 Tableau des catégories.....	VIII
4 Les Équipes.....	IX
4.1 Composition des équipes.....	IX
4.2 Joueur provenant d'une sélection.....	IX
4.3 Ajout d'un joueur.....	IX
4.4 Transfert d'un joueur.....	IX
5 Entraîneurs et gérant d'équipe .....	IX
5.1 Responsabilité des équipes.....	IX
5.2 Présence d'un entraîneur.....	IX
5.3 Qualification des entraîneurs.....	IX
5.4 Stage de recyclage.....	1
5.5 Vérification des passeports.....	1
5.6 Nombre de personnes au banc des joueurs.....	1
6 Calendrier et fonctionnement général.....	1
6.1 Nombre de matchs.....	1
6.2 Le calendrier.....	1
6.3 Heure des matchs.....	1
6.4 Match à l'extérieur.....	2
6.5 Autorité du coordonnateur de la Ligue .....	2
6.6 Changement de match.....	2
6.7 Annulation d'un match.....	2
6.8 Annulation d'un match sur le terrain.....	2
6.9 Changement de terrain.....	2
6.10 Remise d'un match.....	2

6.11	Joueur invité sur une sélection.....	2
6.12	Promotion et relégation .....	2
6.13	Cause exceptionnelle.....	3
6.14	Arrangement pour la reprise d'un match .....	3
6.15	Cas de force majeure.....	3
7	Nombre de joueurs.....	3
7.1	Nombre maximum de joueurs pour un match.....	3
7.2	Nombre minimum de joueurs pour un match.....	3
7.3	Refus de jouer.....	4
8	Obligations des associations .....	4
8.1	Les terrains.....	4
8.2	Les buts.....	4
8.3	Poteaux de coin.....	4
8.4	Ballon de match.....	4
8.5	Joueur blessé.....	4
8.6	Trousse de premiers soins .....	4
8.7	Manquement .....	4
9	Équipement des joueurs.....	5
9.1	Uniforme.....	5
9.2	Couleurs similaires.....	5
9.3	Le capitaine.....	5
9.4	Protège-tibias.....	5
9.5	Les crampons.....	5
9.6	Numéro des joueurs.....	5
9.7	Prothèse et plâtres.....	5
10	Arbitrage .....	5
10.1	Autorité de l'arbitre.....	5
10.2	Protection des arbitres.....	6
10.3	Assignation des arbitres.....	6
10.4	Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant.....	6
10.5	Rémunération.....	6
10.6	Réunion.....	6
10.7	Responsabilité de l'arbitre.....	6
11	Déroulement des matchs.....	6
11.1	Durée d'un match.....	6
11.2	Match interrompu.....	6
11.3	Changement de joueurs.....	7
11.4	Écart de 7 buts.....	7
11.5	Points au classement.....	7
11.6	Départage des équipes en cas d'égalité au classement.....	7
11.7	Appel des résultats .....	8
11.8	Tonnerre et éclairs.....	8
11.9	Match débutant en retard.....	8

12	Feuille de match.....	8
12.1	Remplir la feuille de match.....	8
12.2	Envoi des feuilles de match.....	8
13	Séries éliminatoires.....	9
13.1	Format des séries éliminatoires.....	9
13.2	Prolongation.....	9
13.3	Participation aux séries éliminatoires.....	9
13.4	Joueurs de réserve.....	9
13.5	Arbitrage dans les séries.....	9
14	Forfaits .....	10
14.1	Amende pour les forfaits.....	10
14.2	Résultat d'un match perdu par forfait.....	10
14.3	Points au classement.....	10
14.4	Forfait à plus de 80 km.....	10
14.5	Forfait en fin de saison.....	10
14.6	Forfait général.....	10
14.7	Forfait de l'équipe visiteuse.....	10
14.8	Forfaits à répétition.....	10
15	Discipline.....	11
15.1	Conduite des joueurs et des entraîneurs.....	11
15.2	Conduite des spectateurs.....	11
15.3	Expulsion d'un responsable .....	11
15.4	Joueur non inscrit sur la feuille de match.....	12
15.5	Joueur non éligible.....	12
15.6	Esprit anti-sportif.....	12
15.7	Propos hostiles.....	12
15.8	Responsabilité des associations.....	12
15.9	Carton Jaune.....	13
15.10	Carton rouge .....	13
15.11	Membre suspendu.....	13
15.12	Suspension de plus d'une rencontre.....	14
15.13	Refus de purger sa suspension.....	14
15.14	Amende carton rouge .....	14
15.15	Amende cumul de cartons.....	14
15.16	Cumul de cartons par une équipe.....	14
15.17	Purgation d'une suspension.....	14
15.18	Perception des amendes .....	15
16	Retard des équipes et des arbitres.....	15
16.1	Retard des équipes .....	15
16.2	Retard des arbitres.....	15
17	Joueurs de réserve (« surclassement »).....	16
17.1	Nombre de joueurs de réserve.....	16

17.2	Nombre maximum de matchs .....	16
17.3	Sanctions.....	16
17.4	Joueur surclassé durant toute la saison.....	16
17.5	Utilisation de joueurs de la LSQM ou de la LSEQ.....	16
18	Protêt.....	16
18.1	Dépôt d'un protêt.....	16
18.2	Étude d'un protêt.....	17
18.3	Décision sur un protêt.....	17
18.4	Appel d'une décision disciplinaire.....	17
19	Audition.....	18
19.1	Décision d'une plainte disciplinaire .....	18
19.2	Examen d'une plainte disciplinaire .....	18
19.3	Etude d'une plainte disciplinaire .....	18
19.4	Décision d'une plainte disciplinaire .....	19
20	Sanctions.....	19
21	Appel.....	19
22	Modifications aux règlements.....	20
22.1	Les règlements de la Ligue sont : .....	20
22.2	Application d'un nouveau règlement.....	20
22.3	Modifications aux règlements.....	20
22.4	Amendement aux règlements.....	20
23	Conseil d'administration.....	20
24	Récompenses .....	20
24.1	Trophées à l'enjeu.....	20
24.2	Responsabilité des trophées.....	20
24.3	Médailles.....	21
25	Cas non prévus .....	21
26	Soccer à 7.....	21
26.1	Terrain de jeu.....	21
26.2	Ballon en jeu ou hors jeu.....	21
26.3	But marqué.....	21
26.4	Hors jeu.....	21
26.5	Fautes et incorrections.....	21
26.6	Coups francs.....	22
26.7	Coup de pied de réparation (penalty).....	22
26.8	Rentrée de touche.....	22
26.9	Coup de pied de but.....	22
26.10	Coup de pied de coin.....	22

# 1 Dispositions générales

## 1.1 Application

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue de soccer récréative de Québec (LSRQ) et de la Ligue de soccer Lévis-Les Chutes (LSLLC). Il couvre l'ensemble de la saison, incluant les éliminatoires, à moins d'une disposition spécifique à l'effet contraire.

## 1.2 Compatibilité avec les règlements régionaux, nationaux et internationaux.

Les règlements de la FIFA, de la FSQ et de l'ARSQ 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

<b>ARSQ :</b>	Association Régionale de Soccer de Québec.
<b>Association :</b>	Désigne les associations locales, les clubs, les comités locaux de soccer et les regroupements de soccer.
<b>Catégorie :</b>	Désigne les groupes d'âge par lesquels les joueurs sont divisés pour les fins de compétition.
<b>Classe :</b>	Désigne la gradation des différents niveaux de compétition.
<b>Commissaire à la discipline :</b>	Personne qui a l'autorité d'entendre et de disposer des cas de discipline.
<b>Division :</b>	Désigne les subdivisions des catégories du groupe juvénile et du groupe senior.
<b>Équipe :</b>	Désigne un regroupement de joueurs d'une association affiliée évoluant en compétition.
<b>FSQ :</b>	Fédération de soccer du Québec.
<b>FIFA :</b>	Fédération internationale de Football Association.
<b>Forfait :</b>	Désigne le fait de ne pas se présenter ou de renoncer à quelque chose.
<b>Joueur de réserve :</b>	Désigne un joueur d'une même association qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son association, de classe, de catégorie ou de division supérieure à celle de l'équipe avec laquelle il est affilié.
<b>Ligue :</b>	Pour ce document, le terme Ligue désigne la Ligue de soccer récréative de Québec et la Ligue de soccer Lévis-Les Chutes.
<b>LSÉQ :</b>	Ligue Soccer Élite du Québec.
<b>LSQM :</b>	Ligue de Soccer du Québec Métropolitain.

<b>Membre :</b>	Toute personne qui est reliée à une équipe (joueur, entraîneur, adjoint, gérant, soigneur).
<b>Officiel :</b>	Désigne les arbitres, les évaluateurs, les membres du conseil d'administration de la Ligue, les membres du Conseil d'administration de l'ARSQ, les membres du comité de discipline et le personnel de l'ARSQ dans le cadre de leurs fonctions.
<b>Partie :</b>	Désigne une des entités impliquées dans une action.
<b>Spectateur :</b>	Toute personne qui assiste au déroulement d'un match.
<b>Terrain :</b>	Désigne une surface de jeu intérieure ou extérieure.
<b>Un écrit :</b>	Comprend une lettre, un courriel ou une télécopie.

### 1.5 Comité de discipline

Il est composé de trois (3) membres : un (1) membre du comité exécutif et deux (2) membres du conseil d'administration.

## 2 Admission à la Ligue

### 2.1 Les frais d'affiliation

Pour participer à la Ligue, une association doit acquitter les coûts suivants :

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

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

### 2.2 Les amendes

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

### 2.3 Le responsable auprès de la Ligue

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

## 3 Passeports et liste d'équipe

### 3.1 Affiliation des joueurs

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

### 3.2 Passeports

À partir du lundi de la troisième semaine de la saison régulière, les équipes doivent posséder leurs passeports faute de quoi elles perdront leur match par forfait, à moins qu'il ne soit démontré que l'ARSQ, et non le club, est fautif (ex. l'ARSQ n'a pu émettre à temps les passeports dûment remis par le club). Le joueur doit présenter son passeport de joueur, l'entraîneur doit présenter son passeport d'entraîneur et le gérant son passeport de gérant à l'arbitre avant le match. Si un passeport est falsifié, le joueur en question et son entraîneur seront expulsés des activités de la Ligue pour une période de douze (12) mois, tel que stipulé dans les règlements de la FSQ.

Pour le soccer à 7 (U-8 à U-11), les équipes doivent imprimer la feuille de match du système PTS-Ligue à la place des passeports.

### 3.3 Enregistrement des joueurs

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

### 3.4 Liste des joueurs, entraîneurs et gérants.

La liste des coordonnées des joueurs, entraîneurs et gérants (liste PTS) de chaque équipe doit être acheminée au coordonnateur de la Ligue à partir du 2<sup>e</sup> lundi de juin. Un joueur non inscrit sur cette liste est non éligible et l'équipe perd le match par forfait selon les articles 14.1 et 14.2. La dite liste est composée d'un maximum de vingt-cinq (25) joueurs par équipe pour le soccer à 11 et elle est illimitée pour le soccer à 7.

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

### 3.5 Limite d'âge

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

### 3.6 Tableau des catégories

Catégories		Divisions	2005	2006	2007
<b>Senior</b>			1986	1987	1988
<b>U-18</b>	Moins de dix-huit ans		1987	1988	1989
		<b>U-17</b>	1988	1989	1990
<b>U-16</b>	Moins de seize ans		1989	1990	1991
		<b>U-15</b>	1990	1991	1992
<b>U-14</b>	Moins de quatorze ans		1991	1992	1993
		<b>U-13</b>	1992	1993	1994
<b>U-12</b>	Moins de douze ans		1993	1994	1995
		<b>U-11</b>	1994	1995	1996
<b>U-10</b>	Moins de dix ans		1995	1996	1997
		<b>U-9</b>	1996	1997	1998
<b>U-8</b>	Moins de huit ans		1997	1998	1999
		<b>U-7</b>	1998	1999	2000
<b>U-6</b>	Moins de six ans		1999	2000	2001

## 4 Les Équipes

### 4.1 Composition des équipes

#### 4.1.1

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

### 4.2 Joueur provenant d'une sélection

Réservé.

### 4.3 Ajout d'un joueur

Réservé.

### 4.4 Transfert d'un joueur

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

## 5 Entraîneurs et gérant d'équipe

### 5.1 Responsabilité des équipes

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

### 5.2 Présence d'un entraîneur

Aucune équipe ne peut disputer un match sans la présence d'au moins un entraîneur affilié. S'il y a expulsion d'un entraîneur, le match sera perdu par forfait, selon les articles 14.1 et 14.2, à moins que l'équipe n'ait un adjoint ou un gérant présent dûment accrédité et indiqué sur la feuille de match avant le début du match.

### 5.3 Qualification des entraîneurs

Les dispositions du plan de développement 2001-2003 sur la qualification des entraîneurs seront recommandées. Le responsable d'une équipe devra donc détenir un niveau 1 technique ou un niveau Entraîneur-Animateur Enfants, Jeunes ou Senior, dépendant de la catégorie où il entraîne. Il ne devra pas être un prête-nom. Cette disposition ne peut faire l'objet d'un prêt.

ARSQ	2005	2006	2007
U-10	Ent-Anim. Enfants	Ent-Anim. Enfants	Ent-Anim. Enfants
U-12	Ent-Anim. Jeunes	Ent-Anim. Jeunes	Ent-Anim. Jeunes
U-14/U-18	Ent-Anim. Senior	Ent-Anim. Senior	Ent-Anim. Senior



## **5.4 Stage de recyclage**

Réservé

## **5.5 Vérification des passeports**

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

## **5.6 Nombre de personnes au banc des joueurs**

Pendant un match, les entraîneurs et responsables d'équipe sont limités à un maximum de trois (3) personnes identifiées sur la feuille de match. Ils ne peuvent se déplacer à plus d'un (1) mètre du banc. Les joueurs remplaçants doivent se maintenir assis sur le banc des joueurs ou debout derrière le banc. Personne n'est autorisé à se déplacer pour suivre le jeu le long du terrain. Tout responsable qui enfreint cet article pourra être convoqué devant le comité de discipline de la Ligue. Un forfait pourra être décrété contre l'équipe pour le match et sanctionné selon les articles 14.1 et 14.2.

# **6 Calendrier et fonctionnement général**

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

## **6.1 Nombre de matchs**

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

## **6.2 Le calendrier**

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

6.2.1 Réservé.

6.2.2 Réservé

### **6.2.3 Dates réservées (blackout)**

Avant l'élaboration du calendrier, une équipe peut demander deux (2) dates d'absence (blackout) ne dépassant pas trois (3) jours chacune. La date limite pour ce type de requête est mentionnée dans le cahier des charges.

## **6.3 Heure des matchs**

En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 21 h 30 pour les juvéniles. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18 h 15, sauf lors d'un congé férié.

## **6.4 Match à l'extérieur**

Aucun match impliquant des équipes juvéniles ou seniors exigeant un déplacement de quatre vingt (80) kilomètres et plus ne doit avoir lieu du dimanche soir au jeudi durant la période scolaire sauf s'il y a entente entre les équipes concernées et avec l'autorisation du coordonnateur de la Ligue.

## **6.5 Autorité du coordonnateur de la Ligue**

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

## **6.6 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.

## **6.7 Annulation d'un match**

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

### **6.7.1 Confirmation**

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

## **6.8 Annulation d'un match sur le terrain**

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

## **6.9 Changement de terrain**

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

## **6.10 Remise d'un match**

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

## **6.11 Joueur invité sur une sélection**

Réservé.

## **6.12 Promotion et relégation**

Réservé

### 6.13 Cause exceptionnelle

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

### 6.14 Arrangement pour la reprise d'un match

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

### 6.15 Cas de force majeure

En cas de force majeure, les délais prévus aux articles 6.6 à 6.14 peuvent être modifiés par le coordonnateur de la Ligue.

## 7 Nombre de joueurs

### 7.1 Nombre maximum de joueurs pour un match

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

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

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

### 7.2 Nombre minimum de joueurs pour un match

En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure de présenter au moins huit (8) joueurs sur le terrain sauf en soccer à 7 où le minimum est fixé à cinq (5), incluant le gardien de but. Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, soit par blessure, expulsion ou autre raison, elle perd le match par forfait selon les articles 14.1 et 14.2. Les cas de force majeure seront étudiés par le Conseil exécutif de la Ligue.

#### 7.2.1 Demande de forfait

Le forfait peut être réclamé par l'équipe présente sur le terrain dix (10) minutes après l'heure fixée pour le début du match sur le calendrier officiel. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes. Les cas de force majeure seront étudiés par le Comité exécutif de la Ligue qui rendra une décision finale et sans appel. Le retard dû à un match antérieur ne modifie pas l'heure prévue au calendrier de la Ligue pour le(s) match(s) suivant(s).

### 7.3 Refus de jouer

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

## 8 Obligations des associations

L'association qui reçoit est l'organisatrice du match et prend charge de toutes les obligations qui en découlent.

### 8.1 Les terrains

Les terrains utilisés par la Ligue sont ceux soumis par les associations, puis acceptés et approuvés par l'ARSQ. En tout temps durant la saison, l'ARSQ se réserve le droit de retirer l'homologation d'un terrain qui ne répond plus à ses exigences.

#### 8.1.1 Emplacement joueurs / entraîneurs

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

#### 8.1.2 Ligne

Le terrain de jeu **doit** être régulièrement et visiblement tracé.

#### 8.1.3 État

La Ligue peut demander un changement de terrain à une équipe si elle juge que les installations ne répondent pas aux exigences de l'ARSQ. À défaut d'obtempérer, l'équipe perdra ses matchs par forfait et les sanctions prévues aux articles 14.1 et 14.2 seront appliquées.

### 8.2 Les buts

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

### 8.3 Poteaux de coin

Des poteaux de coin devront être disposés sur le terrain en conformité avec les lois de la FIFA.

### 8.4 Ballon de match

L'équipe receveuse fournit deux ballons de match pour la partie. Pour les divisions U-8 à U-12, le ballon utilisé est de grosseur no. 4 ; pour les autres catégories et divisions, le ballon est de grosseur no. 5.

### 8.5 Joueur blessé

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

### 8.6 Trousse de premiers soins

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

### 8.7 Manquement

L'arbitre fera état sur la feuille de match de tout manquement aux articles 8.1 à 8.6.

## **9 Équipement des joueurs**

### **9.1 Uniforme**

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

### **9.2 Couleurs similaires**

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

A la 2<sup>e</sup> offense, une amende de 50\$ sera imposée à l'équipe fautive.

### **9.3 Le capitaine**

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

### **9.4 Protège-tibias**

Le port des protège-tibias est obligatoire pour tous les joueurs. Les bas doivent les recouvrir.

### **9.5 Les crampons**

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

### **9.6 Numéro des joueurs**

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

### **9.7 Prothèse et plâtres**

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

## **10 Arbitrage**

### **10.1 Autorité de l'arbitre**

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

## 10.2 Protection des arbitres

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

## 10.3 Assignation des arbitres

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

## 10.4 Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant

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

## 10.5 Rémunération

Les montants versés à l'arbitre et aux assistants-arbitres sont déterminés par l'association receveuse.

## 10.6 Réunion

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

## 10.7 Responsabilité de l'arbitre

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

# 11 Déroulement des matchs

## 11.1 Durée d'un match

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

- |                                |                          |
|--------------------------------|--------------------------|
| a) U-8 : 2 fois 25 minutes e)  | U-14 : 2 fois 35 minutes |
| b) U-10 : 2 fois 25 minutes f) | U-16 : 2 fois 40 minutes |
| c) U-11 : 2 fois 25 minutes g) | U-18 : 2 fois 45 minutes |
| d) U-12 : 2 fois 30 minutes    |                          |

## 11.2 Match interrompu

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

- a) U-8 à U-11 : 38 minutes jouées
- b) U-12 : 45 minutes jouées
- c) U-14 : 53 minutes jouées
- d) U-16 : 60 minutes jouées
- e) U-18 : 68 minutes jouées

### 11.3 Changement de joueurs

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

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

### 11.4 Écart de 7 buts

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

### 11.5 Points au classement

Le classement se fera par l'addition des points :

- match gagné:trois (3) points
- match nul:deux (2) points
- match perdu :un (1) point
- forfait :zéro (0) point.

### 11.6 Départage des équipes en cas d'égalité au classement

En cas d'égalité au classement à la fin de la saison, les équipes seront départagées de la façon indiquée ci-dessous. S'il y a égalité au classement entre plusieurs équipes, toutes les équipes à égalité sont reportées au point suivant, tant et aussi longtemps qu'une seule équipe, n'a pas été classée. Dès que le classement d'une équipe est déterminé, le processus doit être repris à l'étape A pour départager les autres équipes en situation d'égalité s'il y a lieu.

**Le classement est déterminé en fonction des critères suivants :**

- a) En tenant compte du plus grand nombre de victoires ;
- b) En tenant compte du moins grand nombre de défaites ;
- c) Le résultat du ou des matchs entre les équipes en cause (victoire) (Non applicable pour triple égalité ou plus) ;

**Note 1 : s'applique uniquement pour les équipes qui ont jouées l'une contre l'autre**

- d) En tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés dans les matchs joués entre les équipes ex æquo ( non applicable pour triple égalité ou plus) ;
- e) En tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune d'elles ;
- f) En donnant avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au total ;
- g) En faisant jouer un match barrage entre les équipes ex æquo, match qui doit déterminer un gagnant, deux (2) prolongations et tirs du point de réparation si nécessaire ;

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

## 11.7 Appel des résultats

Réservé

## 11.8 Tonnerre et éclairs

En cas de fort orage, tonnerre ou éclairs, l'arbitre doit interrompre momentanément ou définitivement le match. Il doit attendre un certain temps (minimum 20 minutes et un maximum de 40 minutes) après l'interruption du match afin de rendre une décision juste et équitable. Il doit tenir compte de la disponibilité du terrain (rencontres subséquentes).

## 11.9 Match débutant en retard

Aucun match ne peut débuter après 21h30 sauf avec l'accord écrit, signalé sur la feuille de match, des deux entraîneurs. Si le match est commencé, ce dernier sera considéré comme ayant été accepté par les deux équipes en cause.

# 12 Feuille de match

## 12.1 Remplir la feuille de match

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

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

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

L'entraîneur doit indiquer sur la feuille de match les joueurs surclassés ( **R** ) et les joueurs suspendus ( **S** ).

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

## 12.2 Envoi des feuilles de match

L'équipe receveuse est tenue de transmettre à la Ligue, les résultats des matchs avant 11h00 AM le vendredi de la même semaine. Tout manquement entraînera une amende.

De plus, les feuilles de matchs devront être expédiées à la Ligue au plus tard le vendredi de la même semaine ou être expédiées par la poste ce même vendredi. Le cachet de la poste en fera foi. Tout manquement entraînera une amende.

## 13 Séries éliminatoires

### 13.1 Format des séries éliminatoires

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

### 13.2 Prolongation

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

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

13.2.1 Réserve.

### 13.3 Participation aux séries éliminatoires

Un joueur doit avoir joué un minimum de cinq (5) matchs durant la saison régulière pour pouvoir participer aux séries éliminatoires, sauf en cas de blessure et sur présentation d'un certificat médical. Toute équipe qui utilise un joueur inéligible perdra le match par forfait selon les articles 14.1 et 14.2.

### 13.4 Joueurs de réserve

Les joueurs de réserve sont interdits en séries éliminatoires mais les équipes sont autorisées à compléter leur alignement avec un **maximum de trois (3) joueurs de réserve** pour pouvoir aligner neuf (9) joueurs (ex : une équipe ayant sept (7) joueurs réguliers peut surclasser deux (2) joueurs de réserve). **Pour le soccer à 7**, un maximum de deux (2) joueurs de réserve est autorisé pour pouvoir aligner six (6) joueurs incluant le gardien (ex : 4 joueurs réguliers plus 2 de réserve).

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

Advenant le contraire, l'équipe qui utilise un joueur qui arrive en retard et fait ajouter un nombre de joueur plus élevé au nombre prescrit dans le paragraphe précédant perdra le match par forfait selon les articles 14.1 et 14.2.

### 13.5 Arbitrage dans les séries

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

## **14 Forfaits**

### **14.1 Amende pour les forfaits**

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

### **14.2 Résultat d'un match perdu par forfait**

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

### **14.3 Points au classement**

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

### **14.4 Forfait à plus de 80 km**

Si l'équipe locale déclare forfait lors d'un match impliquant une équipe située à plus de quatre-vingt kilomètres (80 km) de son point d'origine, les amendes prévues à l'article 14.1, selon le cas, seront triplées. Une compensation de cinquante dollars (50\$) sera accordée à l'équipe visiteuse.

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

### **14.5 Forfait en fin de saison**

Réservé

### **14.6 Forfait général**

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

### **14.7 Forfait de l'équipe visiteuse**

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

### **14.8 Forfaits à répétition**

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

## **15 Discipline**

### **15.1 Conduite des joueurs et des entraîneurs**

En tout temps, avant, durant et après un match, les joueurs, les entraîneurs et les gérants doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par un arbitre sous forme d'expulsion ou par un rapport au commissaire et/ou au comité de discipline de la Ligue. Tout membre peut faire une plainte disciplinaire en vertu de l'article 19.1 des présents règlements.

- 1<sup>e</sup> offense : convocation devant le commissaire de discipline et/ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son association, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

### **15.2 Conduite des spectateurs**

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacée peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des spectateurs fautifs ou jusqu'à une intervention policière. La Ligue peut, en outre, imposer une sanction contre une association jugée fautive.

- 1<sup>e</sup> offense : convocation devant le commissaire de discipline et/ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son association, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

#### **15.2.1 Comportement des membres de l'équipe**

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

- 1<sup>e</sup> offense : convocation devant le commissaire de discipline et/ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son association, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

### **15.3 Expulsion d'un responsable**

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

- 1<sup>e</sup> offense : convocation devant le commissaire de discipline et/ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son association, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

#### **15.4 Joueur non inscrit sur la feuille de match**

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

- 1<sup>e</sup> offense : convocation devant le commissaire de discipline et/ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son association, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

#### **15.5 Joueur non éligible**

Si une équipe, alors qu'elle en a été avisée par la Ligue, fait jouer un joueur inéligible, l'équipe perd le match par forfait selon les articles 14.1 et 14.2. Des mesures disciplinaires pourront suivre.

- 1<sup>e</sup> offense : convocation devant le commissaire de discipline et/ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son association, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

#### **15.6 Esprit anti-sportif**

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

- 1<sup>e</sup> offense : convocation devant le commissaire de discipline et/ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son association, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

#### **15.7 Propos hostiles**

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

- 1<sup>e</sup> offense : convocation devant le commissaire de discipline et/ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son association, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

#### **15.8 Responsabilité des associations**

Les associations sont responsables des bris et/ou actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur association.

## **15.9 Carton Jaune**

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

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

### **15.9.1 Deux cartons jaunes dans le même match**

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

## **15.10 Carton rouge**

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

### **15.10.1 Seconde expulsion**

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

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

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

## **15.11 Membre suspendu**

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

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

### **15.11.1 Interdit aux abords du jeu**

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

- 1<sup>e</sup> offense : convocation devant le commissaire de discipline et/ou le comité de discipline de la Ligue. Sanction : amende à l'équipe ou à son association, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

### **15.11.2 Joueur de réserve suspendu**

Un joueur de réserve qui reçoit un carton rouge, devra purger sa suspension à son prochain match dans sa catégorie. Il ne pourra pas participer à un match tant qu'il n'aura pas purgé sa suspension dans sa catégorie.

### **15.12 Suspension de plus d'une rencontre**

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

### **15.13 Refus de purger sa suspension**

Si, après avoir été expulsé d'un match, un joueur, un entraîneur ou un gérant, ne purge pas la suspension automatique d'un match, son équipe perdra par forfait, selon les articles 14.1 et 14.2, le match en question. L'entraîneur pourrait se voir suspendu pour deux matchs additionnels et l'association pourrait se voir imposer une amende de 25 \$.

### **15.14 Amende carton rouge**

Réservé.

### **15.15 Amende cumul de cartons**

Réservé.

### **15.16 Cumul de cartons par une équipe**

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

### **15.17 Purgation d'une suspension**

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

### **15.18 Perception des amendes**

Pour toute amende perceptible en vertu de ce chapitre, celle-ci sera expédiée à l'association qui a affilié le membre.

### **15.19 Charte de discipline**

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

- propos et/ ou gestes grossier et/ou agressif : 1 offense =2 matchs, 2<sup>e</sup> offense = 4 matchs
- jeu dangereux causant des blessures : 1 offense =2 matchs, 2<sup>e</sup> offense = 4 matchs
- proférer des menaces ou attitude menaçante : 1 offense =3 matchs, 2<sup>e</sup> offense = 5 matchs
- cracher, frapper ou se battre : 1 offense =3 matchs, 2<sup>e</sup> offense = 5 matchs

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

### **15.20. Sanction non purgée**

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

## **16 Retard des équipes et des arbitres**

### **16.1 Retard des équipes**

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

### **16.2 Retard des arbitres**

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

Si l'arbitre arrive avant l'expiration de ce délai alors qu'une ou les deux équipes ont déjà quitté, la ou les équipes fautives perdront par forfait selon les sanctions prévues aux articles 14.1 et 14.2.

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

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

## **17 Joueurs de réserve (« surclassement »)**

Le « surclassement » concerne les joueurs appelés à jouer dans une catégorie et/ou division supérieure.

### **17.1 Nombre de joueurs de réserve**

En plus des joueurs de l'équipe, avec un passeport dûment valide pour la saison d'activités courante, et confirmés sur la liste, (vingt-cinq (25) maximum), une équipe peut utiliser un maximum de six (6) joueurs de réserve par match. Les joueurs de réserve doivent provenir de l'association qui a pris en charge l'équipe.

### **17.2 Nombre maximum de matchs**

Un joueur de réserve est limité à six (6) surclassements par saison d'activités. Pour toute équipe qui utilise un joueur de réserve lorsque le joueur a déjà joué ses six (6) matchs à titre de joueur de réserve, le match sera déclaré forfait selon les articles 14.1 et 14.2. Le joueur devra retourner dans son équipe régulière.

### **17.3 Sanctions**

Pour toute infraction aux règlements sur les joueurs de réserve, l'équipe fautive perd par forfait et est passible des sanctions prévues aux articles 14.1 et 14.2.

### **17.4 Joueur surclassé durant toute la saison**

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

### **17.5 Utilisation de joueurs de la LSQM ou de la LSEQ**

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

## **18 Protêt**

### **18.1 Dépôt d'un protêt**

- a) Les protêts admissibles sont ceux concernant le respect des présents règlements ainsi que l'inapplication par un arbitre d'une loi du jeu (faute technique) ayant désavantagé une équipe de façon importante. Un protêt à l'encontre du seul jugement de l'arbitre est irrecevable.
- b) Seul un responsable d'une équipe, entraîneur, adjoint ou gérant peut déposer un protêt en avisant de préférence son association (coordonnateur ou président).
- c) Pour être admissible, un protêt doit être fait par écrit, transmit par courrier certifié, par courriel, par télécopie ou signifié par huissier au coordonnateur de la Ligue ou son remplaçant dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'incident qui a donné naissance au protêt. Cet écrit doit être accompagné d'un dépôt de vingt-cinq dollars (25\$) à l'ordre de la Ligue. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.

- d) Le coordonnateur de la Ligue se chargera d'expédier le protêt à l'association contre qui le protêt est en cause.
- e) Un protêt ne doit porter que sur une seule faute. Plusieurs fautes dans le même match doivent faire l'objet d'autant de protêts.
- f) Pour toute infraction aux articles 18 a, b, c et e, le protêt sera considéré comme étant irrecevable et le dépôt sera retourné.
- g) Les procédures de dépôts et de délais d'un protêt peuvent être modifiées par le Conseil exécutif de la Ligue pour répondre à une situation d'urgence ou en cas de force majeure.
- h) Il ne peut être formulé de protêt au sujet du terrain après le coup d'envoi.

### **18.2 Étude d'un protêt**

- a) L'étude d'un protêt se fait par le commissaire et/ou le comité de discipline de la Ligue.
- b) Tout protêt doit être étudié dans les cinq (5) jours ouvrables suivant sa réception.
- c) Lors du traitement de tout protêt, le commissaire et/ou le comité de discipline de la Ligue peut tenir compte de toutes les informations en sa possession ou qui lui sont transmises par l'une des parties impliquées dans ledit protêt. L'audition du protestataire ou de témoins est laissée à la discrétion du commissaire et/ou du comité de discipline.

### **18.3 Décision sur un protêt**

- a) Une décision écrite sera rendue dans les cinq (5) à dix (10) jours suivant l'étude du protêt. Durant les séries éliminatoires, la décision sera rendue verbalement dans les 24 heures de l'audition du protêt, et par écrit dans les cinq (5) à dix (10) jours suivants.
- b) Lorsque le protêt est jugé recevable par le commissaire et/ou le comité de discipline, le dépôt est retourné.
- c) Lorsque le protêt est jugé irrecevable par le commissaire et/ou le comité de discipline, le dépôt est confisqué.

### **18.4 Appel d'une décision disciplinaire**

- a) Toute décision sur un protêt peut être portée en appel devant le comité de discipline de la Ligue. Ce dernier n'interviendra qu'en présence d'une erreur manifestement déraisonnable de la part du commissaire.
- b) Le dépôt d'un appel de la décision sur protêt se fait en conformité avec la procédure prévue aux articles 18.1 a) à 18.1 g) des présents règlements en y faisant les adaptations nécessaires.
- c) L'étude de l'appel de la décision sur protêt se fait conformément au disposition prévue à l'article 18.2 b) et c) en y faisant les adaptations nécessaires.
- d) La décision sur appel rendu par le comité de discipline peut être portée en appel selon les procédures de l'article 21 des présents règlements.

## **19 Audition**

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

### **19.1 Décision d'une plainte disciplinaire**

- a) Tout membre peut faire l'objet d'une plainte disciplinaire.
- b) Le conseil d'administration de la Ligue, le coordonnateur de la Ligue ou un membre peut déposer une plainte disciplinaire concernant le comportement d'un membre.
- c) Une plainte ne doit porter que sur un seul comportement fautif. Plusieurs comportements fautifs doivent faire l'objet d'autant de plaintes disciplinaires.
- d) Pour être admissible, une plainte doit être faite par écrit, transmise par courrier, courriel ou télécopie au coordonnateur de la Ligue ou son remplaçant dans les deux (2) jours ouvrables suivant le comportement qui est l'objet de la plainte. La preuve de l'envoi relève du plaignant.
- e) Le coordonnateur de la Ligue peut à la demande du commissaire recueillir toutes les informations pertinentes du protestataire, de témoins et de l'arbitre.

### **19.2 Examen d'une plainte disciplinaire**

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

### **19.3 Etude d'une plainte disciplinaire**

- a) Le coordonnateur de la Ligue transmet les avis de convocations aux parties concernées et à toutes autres personnes déterminées par le(s) commissaire(s) saisi(s) de la plainte par voie téléphonique et confirmée par écrit.
- b) Le coordonnateur de la Ligue est contraignable comme témoin.
- c) L'audition est publique et elle doit être empreinte d'ordre et de dignité.
- d) Chaque partie convoquée à l'audition d'une plainte peut produire les témoins qu'elle juge nécessaire à l'établissement de ses prétentions.
- e) Durant l'audition, les personnes convoquées expliqueront au(x) commissaire(s) à la discipline et/ou au comité de discipline de la Ligue les circonstances du comportement sous étude, répondront aux questions de ceux-ci et pourront faire les commentaires qu'ils jugeront pertinents.

- f) Un rapport disciplinaire détaillé d'un arbitre expliquant les circonstances de l'événement sous étude pourra être considéré par le(s) commissaire(s) et/ou le comité de discipline de la Ligue pour l'étude de la plainte sans que la présence de l'arbitre ne soit nécessaire.
- g) Pour une infraction reliée à une rencontre spécifique, le(s) commissaire(s) et/ou le comité de discipline de la Ligue peut rendre une décision s'il n'y a pas de rapport disciplinaire, tel que prescrit en f) , ou de plainte déposée en bonne et due forme.
- h) Un rapport disciplinaire n'est pas nécessaire quand le commissaire et/ou le comité de discipline de la Ligue demande à un membre d'une équipe de se présenter devant le comité de discipline.
- i) Si l'intimé ou son représentant ne se présente pas à l'audition, le cas pourra être traité « in absentia ».

#### **19.4 Décision d'une plainte disciplinaire**

- a) Une décision écrite sera rendue dans les cinq (5) à dix (10) jours suivant l'étude de la plainte disciplinaire.
- b) Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies dans les présents règlements à l'article 21.

### **20 Sanctions**

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

### **21 Appel**

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

- c) On ne peut en appeler d'une décision du commissaire et/ou du comité de discipline de la Ligue que pour une erreur de droit, de procédures ou une erreur dans l'imposition d'une sanction.

## **22 Modifications aux règlements**

### **22.1 Les règlements de la Ligue sont :**

- a) Proposés et adoptés par chacune des Ligues,
- b) présentés aux associations membres en règle de chacune des Ligues et de l'ARSQ.

Ces derniers, une fois adoptés, ne peuvent être amendés, changés, modifiés et/ou abrogés pendant la saison d'activités.

### **22.2 Application d'un nouveau règlement**

L'application d'un nouveau règlement ne peut se faire rétroactivement.

### **22.3 Modifications aux règlements**

Les associations en règle ainsi que chacune des Ligues peuvent proposer des modifications aux règlements. Ceux-ci seront amendés selon 22.1.

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

### **22.4 Amendement aux règlements**

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

## **23 Conseil d'administration**

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

## **24 Récompenses**

### **24.1 Trophées à l'enjeu**

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

### **24.2 Responsabilité des trophées**

Tous les trophées de la Ligue sont mis annuellement à l'enjeu. Ils sont la responsabilité des détenteurs (les gagnants des séries éliminatoires) et devront être retournés, gravés à leurs frais, au bureau de la Ligue avant le 1er juillet de chaque année.

### 24.3 Médailles

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

## 25 Cas non prévus

Les cas non prévus dans les règlements sont tranchés par le conseil exécutif.

## 26 Soccer à 7

### 26.1 Terrain de jeu

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

### 26.2 Ballon en jeu ou hors jeu

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

### 26.3 But marqué

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

### 26.4 Hors jeu

La loi du hors jeu ne s'applique pas.

### 26.5 Fautes et incorrections

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

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

- e) Le gardien de but n'est pas tenu de respecter la règle des quatre pas dans la surface de réparation.

## **26.6 Coups francs**

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

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

## **26.7 Coup de pied de réparation (penalty)**

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

## **26.8 Rentrée de touche**

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

## **26.9 Coup de pied de but**

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

## **26.10 Coup de pied de coin**

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

### 26.10.1 **Annexe 1 - Tableau des amendes**

Absence de dossards (2 <sup>e</sup> offense)	50 \$
Arbitre non présent à un match :	salaire du match (taux ARSQ Ligue A, voir cahier des charges)
Assistant-arbitre manquant :	salaire du match (taux ARSQ ligue A, voir cahier des charges)
Carton rouge ou discipline :	discrétion des Ligues
Forfait ou retrait volontaire :	25 \$
Forfait de l'équipe visiteuse :	25 \$ supplémentaire
Forfait à plus de 80 km :	amende de 14.1 triplé
Protêt : 25 \$	
Retard changement au calendrier :	15 \$
Retard feuille de match :	10 \$ par match et par semaine
Retard sur la remise du trophée :	10 \$ par trophée
Retard résultat manquant :	10 \$

Dans la section **Discipline** (15), des amendes peuvent être imposées pour toute autre infraction.