RÈGLEMENTS et LOIS

Adopté au CA de l'ARSRS : 27 mars 2023

LES CHANGEMENTS AUX ARTICLES SONT INDIQUÉS PAR UN TRAIT GRAS DANS LA MARGE

Table des matières

Lexique 3
Généralités 4
Lois du jeu 5
1. Terrain de jeu 5
2. Ballon 7
3. Nombre de joueurs 8
4. Catégories *et* Utilisation des joueurs 9
4.1 Utilisation des joueurs 9
4.2 Libération des joueurs juvéniles 11
4.3 Nombre d'entraîneurs 11
5. Équipement 11
6. Arbitre 12
7. Durée du match 13
7.1 Équipes 14
7.2 Remise de match 14
7.3 Procédure de remise de match 15
Un match prévu au calendrier qui est interrompu ou annulé dû à un terrain non disponible ou impraticable sera repris de la manière suivante : 15
8. Coup d'envoi
9. Ballon en jeu ou hors du jeu 15
10. But Marqué 15
11. Hors-jeu 16
12. Fautes et incorrections 16
13. Coups francs 16
14. Coup de pied de réparation 16
15. Rentrée de touche 16
16. Coup de pied de but 17
17. Coup de pied de coin 17
18. Avertissements et expulsions 18
19. Discipline 20
20. Disposition spéciale 1 : Agressions verbales et comportement déplacé à l'encontre des joueurs, arbitres, responsables et spectateurs lors des parties de la ligue 21
21. Disposition spéciale 2 : Cas de bagarre générale 22
Administration 22
22. Enregistrement 22
23. Saison régulière 23
24. Coupe (Séries Finales) 25
25. Protêts 26
26. Appel 27
27. Sanctions et Amendes 27
28. Frais d'arbitrage 27

Lexique

ARSRS :	Association Régionale de Soccer de la Rive-Sud
LSJRS:	Ligue de Soccer Juvénile de la Rive-Sud
SQ :	Soccer Québec
Ligue :	désigne la LSJRS
Club :	désigne un organisme incorporé qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux présents règlements
Équipe :	regroupement de joueurs
Joueur :	tout individu féminin ou masculin qui participe à une rencontre, inscrit(e) sur la feuille de partie, autre que les entraîneurs
Remplaçant :	tout membre d'une équipe inscrit sur la feuille de partie, autre que les entraîneurs, qui est sur le banc et qui ne participe pas au jeu en cours ;
Dirigeant, Entraîneur :	tout individu qui occupe le rôle d'entraîneur, d'instructeur, de responsable, d'assistant, de gérant et/ou de signataire sur la feuille de la partie pour une équipe
Arbitre :	individu disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois et règlements du soccer avant, pendant et après la partie
Spectateur :	tout individu aux abords du terrain autre que les entraîneurs, les joueurs et les arbitres
Catégorie :	classement des joueurs et des équipes selon leur âge
Registraire :	individu responsable de l'affiliation des membres ainsi que la vérification de l'éligibilité de ceux-ci.
Commissaire :	individu responsable de l'application des règlements de Ligue et de coordination des différents secteurs.
Secrétariat :	centre administratif de la Ligue, localisé au bureau régional de l'ARSRS.

Généralités

a) Toutes les activités de soccer de la Ligue sont régies par les règlements en vigueur de l'ARSRS ainsi que par les règlements et lois du présent document.
b) Les modifications aux règlements de la ligue sont discutées et approuvées par le comité de compétitons de l'ARSRS. Les modifications sont ensuite transmises au CA de l'ARSRS pour adoption.
c) À l'exception des modifications stipulées dans les règlements généraux de SQ ou dans ce document, les règles du jeu publiées par la FIFA sont appliquées.
d) Ce document représente les lois et les règlements de la LSJRS. Pour toutes lois, situations ou cas n'ont décrit dans ce document, il faut se référer aux Lois en vigueur de la FIFA.
e) La ligue est soumise aux statuts et règlements de l'Association canadienne de soccer, de Soccer Québec et de l'ARSRS, le tout sans préjudice à son autonomie quant aux devoirs et aux pouvoirs qui sont conférés à ses administrateurs par les statuts et règlements de la ligue.

Lois du jeu

Les Lois du jeu de la FIFA sont en vigueur, sauf les spécifications contraires prévues au présent règlement.

1. Terrain de jeu
   - 1.1 Obligations des clubs : le club qui reçoit est l'organisateur du match et prend charge de toutes les obligations qui en découlent.
     Le club qui reçoit doit mettre à disposition des équipes un terrain conforme pour chaque partie du calendrier officiel de la ligue. Si le club n'est pas en mesure d'accueillir une partie de la ligue sur un terrain conforme à la date prévue, la ligue a le pouvoir de placer la partie sur le terrain de l'équipe visiteur.
   - 1.2 Sécurité : lors de toute partie de la Ligue le club receveur, en tant qu'organisateur de la partie, est responsable du déroulement de la partie dans un cadre sécuritaire. Toutefois, l'équipe visiteuse a la responsabilité de collaborer avec l'organisateur de la partie pour assurer un cadre sécuritaire.
   - 1.3 Lors des matchs, le club qui reçoit doit prendre les moyens adéquats afin de placer d'un côté du terrain les entraîneurs et les joueurs et de l'autre les spectateurs.
   - 1.4 Les responsables de l'équipe receveur ont l'obligation de rester présents au terrain jusqu'à ce que les arbitres et les joueurs et entraîneurs de l'équipe visiteur ont quitté le terrain et ses abords immédiats. Ils doivent s'assurer que tous les participants à la partie peuvent quitter le terrain et ses abords paisiblement.
   - 1.5 Les terrains utilisés par la Ligue sont ceux soumis par les clubs, puis acceptés et homologués par la Ligue. En tout temps durant la saison, la Ligue se réserve le droit de retirer l'homologation d'un terrain qui ne répond plus à ses exigences.
   - 1.6 Le terrain de jeu doit
     a. être régulièrement et visiblement tracé,
     b. posséder 4 drapeaux de coin réglementaires,
     c. avoir des bancs pour les équipes,
     d. avoir des installations sanitaires adéquates.
   - 1.7 Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Aucun match ne pourra avoir lieu sans filet.
   - 1.8 Pour les irrégularités suivantes : terrain mal tracé, manque de drapeaux de coin, filets de but endommagés, manque de bancs pour les joueurs et manque d'installations sanitaires le club receveur recevra une amende de 25 $. Les amendes ne sont pas cumulatives pour une même partie.
   - 1.9 L'arbitre et/ou le propriétaire du terrain est le seul qualifié pour déclarer un terrain impraticable et / ou en interdire l'accès.
     a. Dans l'éventualité où le propriétaire offre une alternative face au terrain, les équipes devront s'y conformer.
   - 1.10 En cas d'annulation de la partie par l'arbitre pour les raisons suivantes la partie sera reprise sur le terrain de l'équipe visiteuse.
     - Terrain mal tracé, lignes non-visibles et sans autre alternative viable
     - Terrain non-disponible, occupé par un autre locataire, et sans autre alternative viable
     - Terrain impraticable, dangereux, installations dangereuses et sans autre alternative viable

- Buts sans filets
- Installation d'éclairage non fonctionnelle lors du déroulement d'une partie sans éclairage naturel suffisant et sans autre alternative viable.
- Mention : par alternative viable on entend un terrain homologué, qui se trouve à proximité du site de la partie originale et disponible pour jouer à l'intérieur d'un délai de temps raisonnable.

1.11 La ligue peut demander un changement de terrain à une équipe si elle juge que les installations ne répondent pas aux exigences de la ligue. À défaut d'obtempérer, dans le délai prescrit, la ligue pourra alors déplacer la partie sur le terrain de l'équipe qui visite.

1.12 Dimensions terrains

Soccer à 7 (U-9 et U-10)

a) Le terrain de jeu doit être rectangulaire et avoir les dimensions suivantes :
Longueur : 40 à 55 mètres Largeur : 30 à 36 mètres

b) Les buts doivent avoir les dimensions suivantes :
Largeur : 5.50 mètres par Hauteur : 1.80 mètres

c) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 6 mètres de rayon.

d) La surface de réparation doit être délimitée
A chaque extrémité du terrain, deux (2) lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 5.5 mètres de chaque montant de but.
Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une largeur de 7.30 mètres et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.
Un point de pénalité sera tracé à 7 mètres de la ligne de but.

Soccer à 9 (U-11 et U-12)

e) Les parties de soccer à 9 (U-11 et U-12) seront disputées sur un terrain spécifique de soccer à 9 ou sur un terrain de soccer à 11 modifié dans le but de jouer à 9, soit d'une longueur qui s'étend d'une surface de réparation à l'autre et d'une largeur identique à celle du terrain à 11, ou encore sur la moitié d'un terrain de soccer à 11 dans le sens de la largeur du terrain (catégorie U-11 uniquement).

f) Le terrain de jeu doit être rectangulaire et avoir les dimensions suivantes :
- Lorsqu'il s'agit de la moitié d'un terrain de soccer à 11 dans le sens de la largeur : Longueur : 50 à 60 mètres; Largeur : 42 à 55 mètres. Le terrain devrait être proportionnel avec une longueur plus grande que la largeur.
- Lorsqu'il s'agit d'un terrain spécifique de soccer à 9 : Longueur : 60 à 75 mètres; Largeur : 42 à 55 mètres.

g) Les buts doivent avoir les dimensions suivantes :
- Lorsqu'il s'agit de la moitié d'un terrain de soccer à 11 dans le sens de la largeur, on utilise les buts de soccer à 7 : Largeur : 5.50 mètres par Hauteur : 1.80 mètres
- Lorsqu'il s'agit d'un terrain spécifique de soccer à 9, ou d'un terrain qui s'étend d'une surface de réparation à l'autre d'un terrain à 11, on utilise les buts de soccer à 11 : Largeur 7.32 mètres par Hauteur : 2.44 mètres

h) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle avec un rayon de 9.15 mètres sur les terrains spécifiques de soccer à 9 et un cercle avec un rayon de 6 mètres sur les autres terrains.

i) La surface de réparation doit être délimitée
- Lorsqu'il s'agit de la moitié d'un terrain de soccer à 11 dans le sens de la largeur : À chaque extrémité du terrain, deux (2) lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 12 mètres de l'intérieur de chaque montant de but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 12 mètres et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. Un point de pénalité sera tracé à 11 mètres de la ligne de but.
- Lorsqu'il s'agit d'un terrain spécifique de soccer à 9 ou d'un terrain qui s'étend d'une surface de réparation à l'autre d'un terrain à 11: à chaque extrémité du terrain, deux (2) lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 16.50 mètres de l'intérieur de chaque montant de but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 16.50 mètres et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. Un point de pénalité sera tracé à 11 mètres de la ligne de but.

<u>Soccer à 11 (U-13 et plus)</u>

j) Le terrain de jeu doit être rectangulaire et avoir les dimensions suivantes :
Soccer à 11 Longueur : 90 à 120 mètres Largeur : 45 à 90 mètres

k) Les buts doivent avoir les dimensions de buts :
Soccer à 11 Largeur : 7.32 mètres par Hauteur : 2.44 mètres

l) Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Aucun match ne pourra avoir lieu sans filet.

m) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 9.15 mètres de rayon.

n) La surface de réparation doit être délimitée :
À chaque extrémité du terrain, deux (2) lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 16.5 mètres de chaque montant de but.
Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une largeur de 16.5 mètres et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.
Un point de pénalité sera tracé à 11 mètres de la ligne de but.

1.13 Terrain intérieur

a) Lorsque le ballon touche le plafond en cours de jeu :
   a. Perte de possession pour la dernière équipe ayant touché le ballon.
   b. Balle à terre pour l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a touché le plafond.
   c. Si le ballon touche le plafond dans la surface de réparation, balle à terre au gardien peu importe l'équipe ayant touché le ballon en dernier.

2. Ballon
   a) Pour les matchs de catégories U-9 à U-13 inclusivement, un ballon numéro quatre (4) est utilisé.
   b) Pour les matchs de catégories U-14 à senior inclusivement, un ballon numéro cinq (5) est utilisé.
   c) Les équipes reçoivent avant le début de la saison deux (2) ballons officiels de la ligue. Les deux ballons officiels doivent être mis à la disposition de l'arbitre par l'équipe receveur avant chaque début de rencontre de la ligue. En cas contraire l'équipe receveur devra acquitter une

amende en valeur de $ 50. Il appartient aux clubs et équipes de faire remplacer à l'avance tout ballon perdu ou encore brisé.

3. Nombre de joueurs

Soccer à 7 ***(catégories U9 et U10)***

a) Le nombre maximum de joueurs habillés sur la feuille de match est de 12 joueurs par groupe.
b) Le nombre minimum de joueurs habillés sur le terrain est de 5 joueurs par équipe à défaut de quoi le match est perdu par forfait.

Soccer à 9 ***(catégories U11 et U12)***

c) Le nombre maximum de joueurs habillés sur la feuille de match est de 16 joueurs par groupe.
d) Le nombre minimum de joueurs habillés sur le terrain est de 6 joueurs par équipe à défaut de quoi le match est perdu par forfait.

Soccer à 11 ***(catégories U13 – U18)***

e) Le nombre maximum de joueurs habillés sur la feuille de match est de 18 joueurs par équipe.
f) Le nombre minimum de joueurs habillés sur le terrain est de 7 joueurs par équipe à défaut de quoi le match est perdu par forfait.

Tous

g) Les substitutions peuvent être demandées lors des situations suivantes :
    i. après un but,
    ii. lors d'un coup de pied de but,
    iii. Lorsqu'un joueur est blessé ;
    iv. lors d'une rentrée de touche offensive puis l'autre équipe peut faire une demande de substitution,
    v. mi-temps,
h) Les substitutions de joueurs pendant les matchs sont illimitées. Un joueur qui a été subsituté est admissible à revenir au jeu à nouveau.
i) Pour les substitutions, l'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre
j) Un joueur ou entraîneur qui ne présente pas sa carte d'affiliation à l'arbitre avant de jouer, se verra refuser la participation au match ou de rester au banc de l'équipe.
k) Tout joueur ou dirigeant prenant part à un match sans pouvoir présenter sa carte d'affiliation dûment validé est déclaré inéligible et la partie considérée perdue par forfait.
l) Vérification des cartes d'affiliation : l'entraîneur, le gérant ou le capitaine d'une équipe peut demander de vérifier les cartes d'affiliation de l'équipe adverse et ce, en présence de l'arbitre tant que celui-ci les a en sa possession.
m) Une équipe peut aligner un nombre illimité de joueurs mutés dans les catégories U-13 et +. Pour les catégories U-9 à U-12, un groupe CDC peut aligner un maximum d'un muté. Comme il s'agit de groupes qui évoluent dans une division sans classement, en cas d'infraction aux articles 3.2 et 3.2.a de l'Annexe 5 des règlements de circulation des joueurs de l'ARSRS, les responsables de l'équipe et du club seront appelés devant le comité de discipline de l'ARSRS.
n) L'utilisation d'un joueur muté doit être clairement indiquée sur la feuille de match. Pour chaque joueur non-identifié sur la feuille de match comme étant Muté l'équipe fautive sera pénalisée par une amende de $50.

4. Catégories et Utilisation des joueurs
   a) Compétition
      i. Compétition locale (L)
      ii. Compétition régionale (CR)
      iii. Ligue de développement interrégionale (LDIR)
      iv. Ligue de développement provincial (LDP)
      v. Première ligue de soccer juvénile du Québec (PLSJQ)

   b) **Tableau des catégories d'âge 2023**

Catégorie	**année de naissance**
U-9	**nés en 2014**
U-10	**nés en 2013**
U-11	**nés en 2012**
U-12	**nés en 2011**
U-13	**nés en 2010**
U-14	**nés en 2009**
U-15	**nés en 2008**
U-16	**nés en 2007**
U-17	**nés en 2006**
U-18	**nés en 2005**
Senior	**nés en 2004 et avant**
Vétéran	**nés en 1987 et avant**

   c) Le surclassement signifie l'assignation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégorie(s) immédiatement supérieures à la sienne.

   d) Le double surclassement signifie l'assignation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé que pour un joueur de U10 à U16. L'ARS pourra accorder le double surclassement sur réception des documents suivants :
      i. formulaire de demande de surclassement,
      ii. autorisation parentale,
      iii. autorisation médicale à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé ainsi que le formulaire d'assignation.
      iv. bordereau d'assignation
      v. le formulaire doit être envoyé à Soccer Québec lorsque demandé.

   d) Le surclassement de plus de quatre (4) catégories n'est pas autorisé.

4.1 **Utilisation des joueurs**

Tout joueur du même club ou regroupement de soccer peut prendre part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club ou regroupement de soccer, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation dans toute compétition où son club ou regroupement de soccer inscrit une équipe.

Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent évoluer dans un niveau de compétition supérieur.

Par contre, dès qu'un joueur apparaît une sixième fois sur la feuille de match d'une équipe dans un même niveau de compétition, ce joueur est considéré comme appartenant à ce niveau de compétition. Si un joueur apparaît au moins six fois sur la feuille de match d'une équipe dans différents niveaux de compétition, le niveau de compétition le plus élevé a préséance.

Une équipe peut utiliser un maximum de 2 joueurs provenant d'un niveau de compétition supérieur dans un même match.

Exemple :
⇒ Une équipe U-15 CR de la LSJRS peut utiliser des joueurs provenant de son club de catégorie U-15, U-14 ou U-13 en Local, PLSJQ, LDP ou LDIR. Par contre, cette équipe peut seulement utiliser un maximum de deux joueurs par match qui auront été inscrit au moins six fois sur la feuille de match d'une équipe LDIR, LDP ou PLSJQ puisqu'il s'agit de niveaux de compétition supérieurs.

Une équipe ne peut utiliser un joueur 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 accompagne la demande.

Dans les divisions avec classement, un joueur ne peut pas jouer pour plus d'une équipe de son club dans une même division.

Cas spécial. Lorsque des équipes de catégories différentes sont jumelées dans une même division et qu'un club a deux équipes de catégorie d'âge différente dans cette division, un joueur d'une équipe ne peut pas jouer pour l'autre équipe du club.

Exemple :
⇒ Un club inscrit dans une division commune U-13/14 une équipe U-13 et une équipe U-14. Un joueur U-13 inscrit dans l'équipe U-13 ne pourra pas jouer pour l'équipe U-14. Aussi, un joueur U-13 inscrit dans l'équipe U-14 ne pourra pas jouer dans l'équipe U-13.

1) Un joueur peut évoluer pour toute équipe de son club dans une catégorie d'âge égale ou supérieure à la sienne, sans aucune restriction sauf celles imposées par les règlements de la sécurité dans les sports.

2) Une équipe ne peut utiliser un joueur sous le coup de toute suspension.

3) Une équipe ne peut utiliser un joueur de catégorie supérieure à la sienne.
   Exemple :
   ⇒ Une équipe U-14 en LSJRS ne peut utiliser des joueurs U-15.

4) Dans le respect des catégories d'âges imposées par Soccer Québec, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif.

4.2 Libération des joueurs juvéniles

a) Voir les règlements généraux de l'ARSRS.

4.3 Nombre d'entraîneurs

a) Une équipe peut avoir un maximum de 3 personnes, avec une carte d'affiliation, sur le banc. Tous les entraîneurs et adjoints sur le banc doivent avoir complété la formation Respect et Sport de Soccer Québec.

   Catégories U-9 à U-12 : Au moins un entraîneur sur le banc doit obligatoirement détenir la certification S3 minimum.

b) Présence d'un entraîneur : aucune équipe ne peut débuter un match sans la présence d'au moins un entraîneur affilié et détenant la formation Respect et Sport. Si un entraîneur est expulsé dans un match l'impliquant, l'entraîneur adjoint ou le gérant remplace l'entraîneur expulsé pour la fin du match. Pour pouvoir remplacer, l'adjoint et / ou le gérant doit être présent au banc de l'équipe durant la partie. Il n'est pas possible d'utiliser un remplaçant qui arrive des estrades. Si l'équipe n'a ni entraîneur assistant adjoint ni gérant le match est suspendu et l'équipe fautive perd le match par forfait.
c) Pour avoir le droit d'être au banc des joueurs, les entraîneurs doivent présenter leur carte d'affiliation en règle.
d) L'entraîneur est assujetti aux règlements et lois; de plus, il doit :
   i. rester à l'intérieur de la surface technique pendant le match ;
   ii. s'adresser à l'arbitre par l'entremise de son capitaine ;
   iii. donner l'exemple par son attitude, son comportement et son langage ;
   iv. respecter l'arbitre, les joueurs et les adversaires ;
   v. accepter les décisions de l'arbitre ;
   vi. s'assurer que ses joueurs donnent la main à la fin de chaque match ;
   vii. quitter le terrain en s'assurant que ses joueurs sont en sécurité.

5. Équipement

a) Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter des uniformes identiques à l'exception du gardien de but qui doit porter un chandail de couleur distincte des deux équipes.
   Les clubs doivent indiquer dans le cahier de charges les couleurs des uniformes (chandails, shorts et bas) qui sont utilisés lors des parties à domicile (receveur). Durant la saison les équipes sont tenues de respecter les couleurs identifiés dans le cahier de charges lorsqu'elles sont receveur.
   Toute équipe qui est visiteuse a la responsabilité d'équiper les joueurs d'uniformes de couleurs différentes des celles de l'équipe receveuse, tel qu'identifié par l'équipe receveuse au début de la saison. Un refus entraîne la perte de la partie par forfait.
   Cas spécial :
   Si jamais l'équipe receveuse décide de changer d'uniforme pour une partie et les couleurs sont différentes de celles annoncés en début de saison, l'équipe visiteuse n'a plus d'obligation en cas de conflit de couleurs. Dans ce cas particulier, ce sera la responsabilité de l'équipe

receveuse d'utiliser des uniformes différents et ainsi éviter le conflit de couleurs. En cas de refus l'équipe receveuse perdra la partie par forfait.

b) Le port des souliers de soccer est régi par les Lois du jeu de la FIFA.
c) Le port des protège-tibias rigides est obligatoire. Les protège-tibias, qui doivent être entièrement couverts par les bas, doivent être d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, polyuréthanne ou substance identiques) et doivent offrir un degré de protection suffisant
d) Un joueur ne peut porter aucun objet dangereux pour les autres joueurs. Tout joueur enfreignant cette loi, est exclu du terrain pour mettre son équipement en ordre et il ne lui sera permis d'y revenir qu'après s'être présenté à l'arbitre qui devra s'assurer lui-même que l'équipement du joueur est en ordre. Le joueur ne peut pénétrer sur le terrain que lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu.

6. Arbitre
   a) Un arbitre qualifié est désigné pour diriger chaque match.
   b) Son autorité et l'exercice des pouvoirs lui sont conférés par les lois du jeu.
   c) Ses décisions concernant des faits survenus au courant du match, seront sans appel pour autant que cela concerne le résultat du match.
   d) Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant, membre de famille immédiate : un arbitre ne peut officier dans une catégorie et/ou division où il est aussi enregistré comme joueur, entraîneur, gérant ou s'il y a un membre de sa famille immédiate sur une des équipes d'un match.
   e) Au soccer à 7, à défaut d'arbitre, chaque entraîneur devra faire office d'arbitre.
      i. L'entraîneur de l'équipe receveuse officie la première mi-temps,
      ii. L'entraîneur de l'équipe visiteuse officie la deuxième mi-temps.
   f) Au soccer à 9 et à 11, à défaut d'arbitre,
      i. L'arbitre assistant senior prendra la responsabilité du match.
      ii. En cas d'absence des deux (2) arbitres précités, l'arbitre junior officiera.
      iii. En cas d'absence de tous les arbitres et à défaut de trouver un arbitre qualifié, le match n'a pas lieu et il sera repris ultérieurement.
      vi. En cas d'absence d'arbitres la partie sera reprise sur le terrain de l'équipe visiteuse si cette dernière le souhaite. Les frais d'arbitrage lors de la reprise seront assumés par l'équipe receveuse lors de la partie annulée.
   e) L'arbitre doit s'assurer que soient inscrites lisiblement sur les quatre (4) exemplaires de la feuille de match les informations suivantes;
      i. Le numéro du match.
      ii. La date du match.
      iii. Le nom du terrain.
      iv. La division du match.
      v. Heure prévue du coup d'envoi du match.
      vi. Heure à laquelle le match a débuté.
      vii. Si l'heure prévue et l'heure débutée sont différentes, il doit indiquer clairement la raison qui justifie ce retard.
      viii. Nom des équipes pour ce match (receveur, visiteur).
   f) L'arbitre doit
      i. Identifier la feuille de match de chaque équipe.

ii. Vérifier les noms, numéros cartes d'affiliation, photos des joueurs et des dirigeants de l'équipe.
iii. Vérifier les cartes d'affiliation des joueurs et dirigeants purgeant une suspension et dont le nom est inscrit à l'endroit prévu à cette fin.
iv. S'assurer que les avertissements et /ou expulsions correspondent bien au numéro de l'individu fautif et soit lisible sur la copie qu'il remettra à l'équipe du joueur sanctionné.
v. Conserver pour fin de vérification les cartes d'affiliation jusqu'à la fin du match.
vi. À la fin du match, indiquer les noms des joueurs ou dirigeants n'ayant pas présenté à l'arbitre leur carte d'affiliation respective.
vii. Inscrire tout commentaire pertinent dans l'espace prévue à cet effet
viii. Inscrire tout manquement au terrain et aux installations
ix. S'assurer que les responsables des équipes signent la feuille de match après avoir bien pris note de son contenu à la fin de la partie.
x. Remettre les cartes d'affiliation.
xi. Remettre la bonne copie de la feuille de match aux équipes (instructions au bas de la feuille de match à ce sujet.)

g) Les arbitres doivent saisir les données des feuilles de match dans le système Spordle et transmettre une photo de la feuille de match via courriel à la ligue dans un délai maximal de 48 heures après la fin d'une partie. Les arbitres doivent obligatoirement conserver les feuilles de match jusqu'au 15 octobre de l'année en cours.
h) Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin à un match. Il doit alors en expliquer les raisons par écrit dans un rapport qui doit être envoyé le premier jour ouvrable suivant le match au commissaire. Celui-ci, selon la nature des infractions commises, décidera des suites à donner au dossier. L'arbitre peut également faire rapport disciplinaire pour des événements survenus après la fin du match, les arbitres ayant autorité jusqu'à leur départ.

7. Durée du match
a) Le match comporte deux ou trois périodes égales :

U-09, U-10	2 x 20 minutes
U-11, U-12	2 x 25 minutes
U-13, U-14	3 x 25 minutes
U-15, U-16	2 x 40 minutes
U-17, U-18	2 x 45 minutes

b) La pause entre les deux mi-temps est d'au plus dix (10) minutes et d'au moins cinq (5) minutes.
c) Un délai de trente (30) minutes est accordé aux équipes en cas de retard, à défaut de quoi le match est perdu par forfait.
d) Toute équipe qui ne se présente pas sur le terrain prête à débuter le match à l'heure prévue, recevra une amende de cinquante dollars (50$).
Match interrompu : pour être considéré valide, un match doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75%) du temps normal et s'il y a temps supplémentaire, lui aussi doit durer (75%) du temps prévu. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans

tout autre cas, le comité de discipline qui a juridiction sur la compétition décidera de la validité du match. La ligue pourra décider de valider le résultat du match si plus de 65% mais moins de 75% du match a été joué si l'écart de buts entre les deux équipes était supérieur à trois buts.

Catégorie et durée minimale pour qu'un match soit valide :
U-9, U-10 38 minutes
U-11 & U-12 45 minutes
U-13 & U-14 56 minutes
U-15 & U-16 60 minutes
U-17 et plus 68 minutes

e) Lors d'un un écart de but de 6 buts et plus, l'équipe perdante peut demander à l'arbitre, lors d'un arrêt de jeu, de mettre fin au match, et ce sans pénalité. La ligue considérera le match comme valide. Les sanctions disciplinaires (cartons) et les buts seront comptabilisés comme pour toute autre partie jusqu'au moment de l'arrêt du match.

8.1 Équipes

a) Les deux équipes qui disputent une partie sont responsables de s'assurer que dans les 48 heures suivant l'heure prévue d'une partie, un membre de leur organisation saisisse dans le système informatique (P.T.S.) le résultat et les informations pertinentes à cette partie. La pénalité pour tout retard est de $25.
b) Les équipes se conforment au calendrier officiel publié à chaque année par la Ligue.
c) Tout club et équipe a la responsabilité d'assurer la protection des officiels assignés à un match, dès leur arrivée au lieu du match jusqu'à leur départ du lieu du match.
d) Une équipe ne peut quitter le terrain avant la fin d'un match sans l'autorisation de l'arbitre sous peine de sanction.
e) Une équipe ne peut refuser de jouer un match prévu au calendrier sous peine de sanction.
f) Une équipe qui désire se retirer de la compétition l'indique par écrit au commissaire de la Ligue.
g) Lorsque les équipes visiteuses et receveuses ne sont pas identifiées sur le calendrier de compétitions, l'équipe dont le nom apparaît en premier sur le calendrier est considérée comme receveuse.

8.2 Remise de match

a) Seule la Ligue, ou par délégation son commissaire, détient le pouvoir de remettre ou de faire un changement à la version finale du calendrier
b) Aucune demande de changement de match ne sera acceptée en dehors des cas prévus par les règlements.

8.3 Procédure de remise de match

Lors d'une annulation de match ou d'une demande de changement de match, la date de reprise sera le vendredi dans les 14 jours suivants (sauf exceptions). La procédure suivante sera appliquée :

a) Une équipe qui souhaite déplacer la date d'une partie doit d'abord vérifier la possibilité de déplacer la partie avec le responsable compétitions de son club.
b) Le responsable du club vérifie la possibilité d'effectuer le changement avec la ligue.
c) La ligue fournit une date de reprise aux deux clubs concernés après vérification de la disponibilité des arbitres.
d) Une fois la date de reprise communiquée aux deux clubs, ceux-ci disposent de 72 heures pour confirmer la réception de la date de reprise.
e) Finalement, le responsable compétition du club receveur transmet la confirmation de l'heure et du terrain à la Ligue. Sans cette validation aucune demande de changement ne sera traitée.
f) Pour tout non-respect des délais ou irrégularité, le Commissaire de la ligue pourra décider d'une date de reprise sans appel.

g) Une équipe peut avec un délai de quinze (15) jours, pour une cause exceptionnelle, solliciter par écrit un changement de date. La Ligue sera le seul juge quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles.
h) Une équipe peut, avec soixante-douze (72) heures d'avis, demander une modification de terrain ou d'heure de début d'une partie. La ligue doit confirmer la modification aux équipes concernées au moins vingt-quatre (24) heures à l'avance. Dans tous les cas où un déplacement important est à prévoir pour l'équipe visiteuse le Commissaire peut refuser la modification.
i) Tout changement de date apporté au calendrier par la Ligue devra être communiqué aux équipes concernées au moins soixante-douze (72) heures à l'avance.
j) Pour tout changement relié au calendrier original ou pour le non-respect des procédures et délais de la ligue des frais de 150$ peuvent être applicables.

8. Coup d'envoi

Identique à la Loi VIII Lois du jeu de la FIFA à l'exception des modifications suivantes pour le soccer à 7 :

<u>Soccer à 7</u>

a) distance à respecter par l'adversaire est de 6 mètres.

9. Ballon en jeu ou hors du jeu

Identique à la Loi IX des Lois du jeu de la FIFA.

10. But Marqué

Identique à la loi du jeu de la FIFA.

11. Hors-jeu

Identique à la Loi XI des Lois du jeu de la FIFA à l'exception des modifications suivantes pour le soccer à 7;

Soccer à 7

a) Il n'y a pas de hors-jeu.

12. Fautes et incorrections

En soccer à 9 et à 11 identique à celle de la Loi XII sur les fautes et incorrections aux Lois du jeu de la FIFA à l'exception des modifications suivantes pour le soccer à 7;

Soccer à 7

a) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.
b) Si un joueur de l'équipe défendant commet intentionnellement dans la surface de réparation une des 9 fautes majeure décrite dans les Lois du jeu de la FIFA, il est pénalisé d'un coup de pied de réparation à une distance de 7 mètres.
c) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui, en temps normal au soccer à 11, est pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon est placé au point le plus près de l'infraction mais à l'extérieur de la zone de réparation et ce coup franc est direct.

13. Coups francs

En soccer à 9 et à 11 identique à la Loi XIII sur les coups francs des Lois du jeu de la FIFA à l'exception des modifications suivantes pour le soccer à 7;

Soccer à 7

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

14. Coup de pied de réparation

En soccer à 9 et à 11 identique à la Loi XIV des Lois du jeu de la FIFA à l'exception des modifications suivantes pour le soccer à 7;

Soccer à 7

a) Le point de réparation est situé à 7 mètres de la ligne de but
b) Tous les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et à 6 mètres du point de réparation et derrière le ballon.

15. Rentrée de touche

Identique à la Loi XV sur les coups francs des Lois du jeu de la FIFA à l'exception des modifications suivantes;

U-9 et U-10 : Les rentrées de touche se font par une passe au sol avec les pieds ou par une conduite de balle. En cas d'infraction, rentrée de touche pour l'équipe adverse. Distance à respecter par l'adversaire de 2 mètres.

16. Coup de pied de but

Identique à la Loi XVI sur le coup de pied de but des Lois du jeu de la FIFA.

Soccer à 7

Lors d'un coup de pied de but en soccer à 7, donc en U-9 et U-10, l'équipe adverse doit se placer au plus près 5 mètres avant la ligne médiane du terrain. L'équipe peut avancer davantage uniquement à partir du moment où le gardien de but a touché le ballon pour effectuer le coup de pied de but.
Seuls les gardiens de but peuvent remettre le ballon en jeu sur coup de pied de but.
Sanction : si les joueurs avancent au-delà du 5 mètres avant que le gardien de but a touché le ballon pour le remettre en jeu le coup de pied sera repris. Si ceci se répète, l'arbitre accordera un avertissement à l'équipe fautive.

Soccer à 9

Dans les catégories U-11 et U-12 uniquement, soccer à 9, les coups de pied de but seront effectués à partir de la ligne horizontale qui délimite la surface de réparation, communément appelée ligne de 16 mètres. Le ballon pourra être placé n'importe où sur la ligne horizontale de la surface de réparation**.**
L'équipe adverse doit se placer au plus près 10 mètres avant la ligne médiane du terrain. L'équipe peut avancer davantage uniquement à partir du moment où le gardien de but a touché le ballon pour effectuer le coup de pied de but.
Sanction : si les joueurs avancent au-delà du 10 mètres avant que le gardien de but ait touché le ballon pour le remettre en jeu le coup de pied sera repris. Si ceci se répète, l'arbitre accordera un avertissement à l'équipe fautive.

a. Dégagement des gardiens

Dans les catégories U-9 à U-12 seulement, les gardiens en possession du ballon avec les mains dans leur surface de réparation ne pourront pas dégager le ballon directement en volée. La remise en jeu pourra se faire avec les mains, avec une passe au pied ou avec un dégagement au sol, après avoir déposé le ballon.
Sanction : si le gardien dégage le ballon en volée, l'arbitre sifflera l'arrêt du jeu et remettra le ballon au gardien en balle à terre dans sa surface, pour une reprise.

17. Coup de pied de coin

En soccer à 11 identique à la Loi XVII des Lois du jeu de la FIFA à l'exception des modifications suivantes pour le soccer à 7 et le soccer à 9 :

Soccer à 7

a) distance à respecter par l'adversaire est de 6 mètres

Soccer à 9

Dans les catégories U-11 et U-12 uniquement, soccer à 9, les coups de pied de coin seront exécutés d'un point situé à une distance de 18 mètres à partir de chaque poteau. La distance sera indiquée par un *marqueur* visible temporaire ou permanent. Dans le cas d'un marqueur temporaire il devra être mis en place par le club receveur avant le début d'une rencontre et il ne doit pas empiéter sur la surface de jeu ni présenter un profil relevé qui pourrait menacer la sécurité des joueurs.

18. Avertissements et expulsions

a) Le cumul des cartons est comptabilisé au dossier du membre indépendamment pour chacune des équipes auxquelles il participe, toutes fonctions confondues.

b) L'arbitre peut avertir (carton jaune) un joueur ou un entraîneur et/ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans le cas d'un joueur prenant part au jeu, ce joueur ne peut pas être remplacé par un remplaçant. Dans le cas d'un entraîneur sur le banc, l'entraîneur adjoint ou le gérant remplace l'entraîneur expulsé pour la fin du match.

c) Les responsables des équipes (entraîneur, gérant, etc.) sont obligés d'être au courant du dossier d'avertissements et des suspensions de tout joueur et/ou du personnel d'entraîneur qui participe à une rencontre de leur équipe. Aucun avis ne sera émis par la Ligue concernant les suspensions automatiques – dues au cumul des avertissements ou suite à une élimination d'une partie.

d) Toutes les sanctions automatiques sont sans appel et aucune audition n'est accordée.

e) Tous les cartons jaunes et rouges accumulés pendant la saison régulière sont maintenus pour les séries éliminatoires.

f) Tout joueur ou entraîneur suspendu doit purger la suspension avant de prendre part à un match d'un championnat à l'intérieur d'une saison, toutes équipes et fonctions confondues.

g) Lorsqu'un joueur ou un entraîneur reçoit un carton jaune avant d'être expulsé d'une partie (carton rouge direct), le carton jaune sera comptabilisé dans son total de la saison.

h) Un joueur ou un entraîneur est pénalisé d'un match de suspension automatique par série accumulative de trois (3) cartons jaunes avec la même équipe.

i) Un joueur ou un entraîneur à qui on accorde deux cartons jaunes lors d'une même partie obtiendra un carton rouge et sera expulsé de la partie.

j) En fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre, dans les cas sans facteur aggravant, l'autorité ayant juridiction en l'espèce de la ligue pourra appliquer les sanctions disciplinaires automatiques tel que prévu.

k) Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique lorsqu'il reçoit un carton rouge. Même chose pour un entraîneur qui est expulsé. En outre, son cas sera évalué par la ligue et, si nécessaire, jugé par le comité de discipline de la compétition et le joueur ou entraîneur pourra écoper d'une suspension supplémentaire.

l) Un joueur ou un entraîneur expulsé est automatiquement suspendu pour le match suivant

m) Si un joueur ou un entraîneur encourt deux cartons jaunes dans le courant de la même rencontre et est de ce fait exclu, ces avertissements ne sont pas enregistrés, mais bien l'exclusion pour deux avertissements.

n) Expulsion pour Brutalité ou Insulte – cas sans facteur aggravant : Lorsqu'un joueur ou entraîneur est expulsé d'une partie pour une tentative de geste brutal sans ballon ou encore un geste sans force ni impact réel (coup de la main ou du poing, coup de pied, coup de tête), pour avoir tenté de cracher sur quelqu'un, pour avoir utilisé un langage abusif, pour avoir incité à

la violence, pour avoir proféré des menaces ou toute autre geste de violence physique ou verbale envers qui que ce soit, il se verra automatiquement imposer une suspension de trois (3) parties. Dans le cas d'une récidive pour ce genre de geste la suspension automatique sera de cinq (5) parties.

o) En tout temps, pour les expulsions pour des gestes et actes de brutalité considérés graves ou avec des facteurs aggravants après évaluation du rapport disciplinaire, soit les coups portés à autrui, toute forme de violence physique et verbale, pour avoir craché sur quelqu'un, l'incitation à la violence, les menaces, et toute forme d'abus, d'intimidation et de racisme, la ligue convoquera automatiquement le joueur ou l'entraîneur devant le comité de discipline de la ligue ou le comité de discipline provincial selon la nature des faits. Le comité de discipline pourra sanctionner toute personne fautive de manière plus importante que ce que les suspensions automatiques de la ligue prévoient, le tout en fonction de la gravité des faits reprochés.

p) Pour toute expulsion suite à un événement impliquant un arbitre juvénile, identifié par un écusson spécifique (U18 et moins), les sanctions automatiques seront doublées. Il est également recommandé au comité de discipline régional, et provincial, de doubler toute sanction accordée en cas de culpabilité.

q) Tout joueur ou entraîneur suspendu ou expulsé d'une équipe ne peut pas accéder aux abords du terrain, aux vestiaires, ou au terrain de jeu à aucun moment à partir d'une heure avant le début de la partie ; durant la partie il ne peut pas se tenir du même côté du terrain que le banc des joueurs, ni derrière les buts et il ne peut pas accéder au terrain, aux abords du terrain et aux vestiaires de l'équipe.
Un entraîneur ou joueur expulsé doit adopter un comportement responsable et ne pas donner des consignes aux joueurs. Toute infraction doit être rapportée au comité de discipline de la ligue pour action disciplinaire appropriée. Entre-autres, tout entraîneur ou joueur expulsé qui a enfreint les dispositions de cet article de règlement pourrait voir sa suspension reconduite et même majorée en fonction de circonstances.

r) Un joueur qui est expulsé au cours d'un match devra purger sa suspension lors du prochain match de l'équipe pour laquelle il évoluait lorsqu'il a été expulsé. Il ne pourra pas participer à aucun match tant et aussi longtemps qu'il n'aura pas purgé sa suspension. Le même principe s'applique lorsqu'il s'agit des cartons jaunes qui par accumulation mènent à une suspension.

s) L'utilisation d'un joueur ou responsable suspendu entraîne la perte automatique de la partie par forfait. Le joueur ou responsable devra purger sa suspension lors de la prochaine partie de l'équipe.

t) Cas fin de saison et Coupe. Lorsque l'équipe avec laquelle un joueur ou un entraîneur doit purger une suspension a terminé sa saison, celui-ci peut la purger avec toute autre équipe avec laquelle il est éligible de participer. Dans le cas d'une suspension automatique encourue lors du dernier match de la saison d'une équipe, elle peut être purgée à tout moment avec une autre équipe. Dans le cas d'une suspension additionnelle de deux matchs ou plus, il devra y avoir un délai minimum de six jours entre le dernier match purgé avec une équipe et le premier match purgé avec une autre équipe.

u) En cas d'interruption d'une partie, les avertissements sont annulés si la partie doit être rejouée. Si tel n'est pas le cas, les avertissements de l'équipe responsable des faits à l'origine de l'interruption sont maintenus – si les deux équipes sont responsables, tous les avertissements sont maintenus.

v) Les avertissements infligés lors d'une partie ultérieurement déclarée perdue par forfait ne sont pas annulés.
w) L'expulsion, même prononcée au cours d'un match interrompu, annulé et/ou déclaré perdu par forfait, entraîne une suspension automatique pour le prochain match.
x) Lorsque la suspension est prononcée en nombre de matches, seuls les matches effectivement joués comptent pour l'exécution de la suspension. Lorsqu'un match est interrompu, annulé ou déclaré perdu par forfait, la suspension n'est considérée comme purgée que si les faits à l'origine de l'interruption, de l'annulation ou du forfait ne sont pas imputables à l'équipe du joueur suspendu.
y) Une suspension de match est considérée comme exécutée si un match est ultérieurement déclaré perdu par forfait parce qu'un joueur y a pris part alors qu'il n'était pas qualifié. Ceci s'applique également pour la suspension de match du joueur qui y a pris part alors qu'il n'était pas qualifié.
z) Frais automatiques pour accumulation de cartons jaunes et pour toute expulsion :
   i. Cartons Jaunes
   - 50$ lorsqu'une équipe accumule 20 cartons jaunes dans une saison.
   - Ensuite, 5 $ pour chaque carton jaune additionnel.

   ii. Expulsions pour les joueurs
   - 10$ pour chaque expulsion suite au cumul de deux cartons jaunes dans une même partie.
   - 10 $ pour chaque expulsion directe suite à un carton rouge sans brutalité.
   - 50$ pour chaque expulsion directe suite à un carton rouge avec brutalité.
   - 100$ pour une récidive avec brutalité.

   iii. Expulsions pour les entraîneurs
   - 50$ en tout temps.
   - 100$ pour les cas de brutalité

   iv. Club

Lorsqu'une équipe dépasse cinq expulsions directes (cartons rouges), avertissement écrit et amende de 100$ au club.

19. Discipline

a) En tout temps un joueur ou un dirigeant peut être appelé à se présenter devant le comité de discipline de la ligue, et ce même s'il n'a pas été expulsé, si le rapport de l'arbitre indique un comportement brutal, agressif ou menaçant durant ou après la partie.
b) Un joueur ou entraîneur suspendu par le comité de discipline de la Ligue ou de l'organisme mandaté par celle-ci est exclu de toutes activités sanctionnées et/ou reconnues par la Ligue jusqu'à la fin de sa suspension.
c) Nonobstant les articles respectifs des règlements généraux de SQ, la procédure pour un examen de cas disciplinaire par le comité nommé est la suivante :
   i. Le comité de discipline ou l'autorité ayant juridiction en l'espèce de la ligue étudiera les plaintes, si ces dernières sont recevables. Suivant la gravité des cas, le dossier peut être transféré à SQ. Les documents suivants seront envoyés au contrevenant avec preuve d'envoi :
      - Avis d'infraction
      - Copie de plainte ou rapport officiel
      - Avis de non-culpabilité

- Formulaire de reconnaissance de culpabilité

Dans le cas d'un plaidoyer de non-culpabilité, le contrevenant devra soumettre une demande d'audition dans les 10 jours de la réception de l'avis. À défaut de transmettre un plaidoyer de non-culpabilité conforme aux exigences dans le délai prescrit, le contrevenant est réputé avoir reconnu sa culpabilité.

ii. Le plaignant et l'intimé dûment convoqués doivent se présenter devant le comité de discipline à la date et au lieu prévu par ce dernier.
iii. Des témoins visuels seront autorisés, le Ouï-dire n'est pas accepté.
iv. Dans le cas du plaignant, un rapport (écrit, vidéo, etc…) pourra servir d'acte d'accusation. Dans le cas où, la personne inculpée ou un représentant de son club ne se présenterait pas à l'audition, le cas pourra être traité *in absentia*. Dans certains dossiers (plus graves), le comité de discipline pourra suspendre l'intimé de toutes activités de soccer (sous sa juridiction) jusqu'à ce que cette personne demande une audition.
v. Un rapport disciplinaire n'est pas nécessaire quand le comité de discipline de la Ligue demande à un membre d'une équipe de se présenter devant le comité.

d) Tout club et/ou membre dûment affiliés à SQ, qui est reconnu coupable, assumera les frais et les amendes. Les frais d'audition sont ceux prévus dans le tableau de frais de l'ARSRS.
e) Les suspensions doivent être communiquées verbalement par le commissaire aux clubs des joueurs suspendus et confirmées ensuite par écrit.
f) Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre des activités de la Ligue la suspension sera purgée au début de la saison d'activités suivante de la Ligue. Le joueur peut être, dans ce cas, autorisé à jouer entre-temps.
g) Si un joueur visé par le paragraphe précédent était sous le coup d'une telle suspension reportée au moment où il n'est plus membre d'un club appartenant à la Ligue, il voit son dossier disciplinaire référé à la fin de la saison à l'association régionale dont il relève le cas échéant.
h) Toute personne reliée à une équipe est sujette aux mêmes règlements disciplinaires que les joueurs. Dans ce cas, le comité de discipline de la Ligue peut imposer une amende monétaire au club, en plus de toute autre sanction.
i) Lorsque le personnel de la ligue doit se déplacer pour observer une partie en raison des antécédents disciplinaires d'une ou des deux équipes la ligue émettra une facture de $ 100 + frais de déplacement. La facture sera transmise au club responsable des antécédents disciplinaires qui ont motivé l'observation de la partie. Si les deux clubs sont responsables alors la facture sera acquittée en part égale par les deux clubs.

20. Disposition spéciale 1 : Agressions verbales et comportement déplacé à l'encontre des joueurs, arbitres, responsables et spectateurs lors des parties de la ligue

Les responsables des clubs et équipes sont tenus à prendre connaissance et à signer avant le début de la saison régulière les dispositions du code d'éthique de la ligue. Entre-autres, le code d'éthique spécifie que les clubs et leur représentants, équipes, entraîneurs et gérants d'équipes sont responsables du comportement des spectateurs qui les accompagnent à chaque partie.
Lors de chaque partie de la ligue les arbitres doivent indiquer sur la feuille de match dans les cases appropriées si eux ou des joueurs, responsables ou spectateurs ont fait l'objet d'insultes, menaces ou autres commentaires agressifs provenant des bancs des équipes et/ou des estrades. Si c'est le cas un rapport devra être complété pour que la ligue dispose de l'information complète et détaillée.

La ligue va compiler l'information ainsi reçue de la part des arbitres et prendra action auprès des clubs selon le schéma suivant :

- Mise en garde : pour les incidents mineurs et non-répétés
- Avertissement formel : pour les incidents répétés
- Blâme : pour les incidents qui se produisent après la réception par les clubs des mises en garde et avertissements
- Convocation devant le comité de discipline : pour les incidents sérieux et pour les récidives suivant les mesures antérieures.
- Le comité de discipline pourra sanctionner un club d'une amende d'une valeur minimale de $ 100 et d'une valeur maximale de $ 2000 en fonction de la gravité ainsi que du nombre de récidives. Les sanctions seront imputées aux clubs lorsque les faits reprochés sont commis par de joueurs, responsables d'équipe ou des spectateurs qui accompagnent l'équipe.

21. Disposition spéciale 2 : Cas de bagarre générale

Lorsqu'un incident violent se produit sur le terrain avant, pendant ou après une partie de soccer et qu'une majorité simple des joueurs d'une équipe ou des deux équipes prennent part de manière active à l'incident violent la ligue considère l'incident comme étant un cas de bagarre générale.

Lorsqu'un cas de bagarre générale se produit durant la saison régulière la ligue peut annuler les prochaines parties de l'équipe ou des équipes impliquées de manière à pouvoir organiser une séance du comité de discipline avant de permettre à l'équipe ou aux équipes de reprendre le championnat.

Lorsque les reprises des parties annulées seront organisées les équipes affectées par ces annulations mais qui n'avaient pas été impliquées dans le cas de bagarre générale auront le droit de choisir en premier les dates de reprise parmi celles qui seront proposées par la ligue. La ligue peut imposer la date de reprise à une équipe qui a participé à un cas de bagarre générale qui a entraîné l'annulation d'une partie.

Lorsqu'un cas de bagarre générale se produit durant les séries éliminatoires de la ligue l'équipe ou les équipes ayant participé à la bagarre générale seront disqualifiées sans droit d'appel et ne pourront pas reprendre leur partie respective de séries éliminatoires.

Administration

22. Enregistrement

a) Pour inscrire ses équipes, un Club doit être membre en règle selon les règlements de l'ARSRS et de SQ.
b) Le Club enregistre ses équipes aux dates fixées par la Ligue avant de prendre part à toute compétition régie par la Ligue.
c) Retrait d'équipe – les amendes suivantes sont applicables :

- 250 $ pour tout retrait après le début du travail sur le calendrier. Le Commissaire de la Ligue doit annoncer le début du travail sur le calendrier au plus tard une semaine à l'avance.
- 500 $ pour tout retrait après la publication du calendrier préliminaire
- 750 $ pour tout retrait après la publication du calendrier final.

d) Un club doit remettre les non disponibilités de terrain pour toutes ses équipes pour la période allant du 1er mai au 30 septembre, ceci doit être fait avant le 1er mars.

e) Une équipe U-13 et + peut changer de catégorie uniquement dans le cas spécifique des divisions qui englobent deux catégories d'âge et la date limite à laquelle une équipe peut changer de catégorie est le 1er juin. Une équipe peut uniquement changer vers une catégorie supérieure. Exemple : dans le cadre d'une division U-13/14, une équipe U-13 peut demander à devenir de catégorie U-14. Mais une équipe U-14 ne peut pas demander de devenir U-13.

f) Cas spécial listes communes dans les catégories U-9 à U-12 (sans classement). Lorsqu'un club a plusieurs groupes du même sexe dans une même catégorie d'âge il n'est pas obligé de créer des listes de joueurs pour chacun de ses groupes inscrits dans la catégorie respective. Tous les joueurs de la catégorie d'âge peuvent être inscrits sur une liste commune dans Spordle ID. Une telle liste sera identifiée clairement dans Spordle ID, exemple Liste commune U-10 M LSJRS.
Étant maître de l'utilisation de ses effectifs, le club décidera à partir de la liste commune de joueurs avec quel groupe de joueurs il participera aux parties.

g) Tout joueur doit être dûment affilié pour prendre part aux activités de soccer régies par la Ligue.

h) Avant d'affilier un joueur, un club a l'obligation de s'assurer que le joueur n'est pas affilié avec un autre club.

i) L'inscription des joueurs se fait au registraire selon les normes fixées par l'ARSRS.

j) Un joueur et tout personnel d'équipe est considéré affilié seulement lorsque son ARS a validé son enregistrement.

k) Un club qui enregistre plus d'une équipe U-13 et + dans la même catégorie doit identifier clairement à quelle équipe appartient chacun des joueurs.

l) Sauf s'il s'agit d'une première affiliation pour l'année d'affiliation visée ou qu'aucun match n'a été joué avec le premier club d'affiliation, un joueur doit s'affilier à un club avant le 1er août afin de pouvoir y jouer dans une compétition estivale.

23. Saison régulière

a) Il n'y a pas de surtemps en saison régulière.

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

c) Il n'y a pas de classement dans la catégorie U-13.

d) Un match perdu par forfait le sera par le compte de trois (3) à zéro (0), ou par le pointage enregistré sur le terrain si ce dernier est plus élevé.

e) Une équipe qui se voit pénalisée de forfait de match comme sanction à une irrégularité perdra les points de match auxquels elle avait droit ainsi que les buts marqués par elle au cours du

match. L'équipe déclarée gagnante bénéfice des points de match et du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle a marqués.

f) Dans le cas d'une égalité entre deux (2) ou plusieurs équipes, le classement est déterminé comme suit :

- Si deux (2) équipes sont à égalité au classement à la fin de la saison, elles seront départagées de la façon suivante :

  a) le plus grand nombre de points dans les matchs ayant opposés les deux équipes concernées;
  b) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs (a);
  c) le plus grand nombre de victoires au classement;
  d) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes au classement;
  e) l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts;
  f) l'équipe ayant la meilleure fiche disciplinaire (carton jaune = - 1 point, carton rouge = - 2 points);
  g) tirage au sort.

- Si trois (3) équipes sont à égalité de points, le classement du championnat est établi de la façon suivante :

  a) le plus grand nombre de points dans les matchs opposant les trois équipes concernées;
  b) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs;
  c) le plus grand nombre de victoire au classement;
  d) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes au classement;
  e) l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts;
  f) l'équipe ayant la meilleure fiche disciplinaire (carton jaune = - 1 point, carton rouge = - 2 points);
  g) tirage au sort.

g) Une fois les statistiques finales publiées, les clubs ont cinq (5) jours ouvrables pour les contester. Après ce délai, les statistiques seront considérées comme officielles, le seau de la poste en faisant foi.

h) Si une équipe abandonne la compétition durant la saison, donc à partir du moment où une ou plusieurs parties ont été disputées, cette équipe sera automatiquement déclarée forfait général. Le club de l'équipe qui abandonne une compétition sera sanctionné par une amende en valeur de $1000.

i) Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou déclarée forfait général en cours d'épreuves, les buts marqués et alloués et les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre cette équipe seront annulés.

j) Avant le début de chaque partie, les dirigeants des équipes en présence remplissent une feuille de match. Elle doit être dûment remplie et tous les passeports de tous les joueurs et entraîneurs inscrits doivent être remis à l'officiel de la ligue, au moins dix (10) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

k) À la fin de la partie les responsables de chaque équipe doivent vérifier le contenu de la feuille de match, doivent s'assurer que toute erreur est indiquée à l'arbitre et ensuite signer la feuille de match.

l) Une fois la feuille de match complétée sur le terrain immédiatement après le match, on ne peut en appeler de la décision d'un arbitre qui a émis une carte jaune ou une carte rouge, ni des sanctions automatiques qui peuvent être appliquées.

m) Seuls les joueurs et dirigeants inscrits sur la feuille de match avant le début de la partie peuvent participer à la partie. Tout joueur qui se présente après le début du match doit être contrôlé par l'arbitre (ou arbitre-assistant) afin de pouvoir prendre part au match. C'est la responsabilité du joueur et du responsable de l'équipe concerné de se présenter devant l'arbitre (ou arbitre-assistant) en possession de la carte d'affiliation et de demander le contrôle par l'arbitre (ou arbitre-assistant).

n) Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de faire rayer le nom de tout joueur qui n'a pas endossé l'uniforme pour le match en question.

o) La feuille de match doit contenir obligatoirement les informations suivantes :

a) La date, l'heure et le numéro de la partie.
b) Le numéro du plateau (terrain).
c) Le nom des équipes en présence.
d) Le nom des joueurs de l'équipe, et leur numéro de gilet et de passeport.
e) Le nom des joueurs ou entraîneurs sous le coup d'une suspension.
f) Le nom des entraîneurs et leur numéro de passeport.
g) Les commentaires, protêts ou autres.
h) Joueurs participant à la partie.
i) L'identification de tous les joueurs mutés (catégorie U-12 et moins).

24. Coupe (Séries Finales)

a) Les modalités des éliminatoires sont déterminées au début de la saison par le Comité de Compétition.
b) Aucun match barrage ou de finale ne pourra être remis.
c) En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match éliminatoire et de finale, le match est prolongé de la façon suivante :
    i. En soccer en 11, deux (2) périodes complètes de dix (10) minutes,
    ii. Si l'égalité persiste, des tirs de réparation sont effectués selon les règlements de la FIFA.
d) Pour les matchs de coupe, aucun retard n'est permis aux équipes.
e) Une équipe qui ne se présente pas à un match barrage ou de coupe, se verra infliger une amende de deux cents dollars (200 $) et le match sera perdu par forfait.
f) Le paiement des officiels doit être effectué 50/50 par les équipes participantes pour les matchs de 1/8 et ¼ de finales. Les frais pour les demi-finales et les finales seront assumés par la ligue, selon la tarification établie.
g) Un joueur ne peut pas disputer deux parties la même journée durant les Séries. En cas contraire, le joueur sera considéré inéligible et la deuxième partie sera perdue par forfait.

h) Un joueur suspendu lors de la saison régulière est suspendu pour la Coupe aussi. Toute suspension obtenue lors d'un match de la saison régulière et qui n'a pas pu être purgée en totalité pendant la saison régulière devra être purgée lors des matchs de Coupe.
i) Le dossier des avertissements (cartons jaunes) est transféré de la saison régulière à la Coupe (Séries Finales). À titre d'exemple, un joueur qui a deux cartons jaunes pendant la saison régulière et qui obtient un troisième en première ronde de la Coupe (Séries) sera suspendu pour la prochaine partie des Séries.
j) Une équipe qui utilise un joueur inéligible sera éliminée de la Coupe. Une équipe ayant gagné des médailles et/ou un trophée mais qui a utilisé un joueur inéligible sera pénalisé par le retrait du trophée et par une amende de $300.

25. Protêts

a) Pour être pris en considération par le comité, un protêt doit être confirmé par écrit.
b) Un protêt doit être émis par un club.
c) Pour être pris en considération, un protêt doit être déposé selon les modalités suivantes :
    1. L'envoi doit être effectué dans les cinq (5) jours ouvrables suivant le match en question.
    2. Il doit être déposé par un responsable dûment autorisé du club. Il peut être déposé uniquement par un des trois responsables du club identifiés dans le cahier de charges déposé auprès de la ligue.
    3. Il doit être acheminé au responsable de la compétition.
    4. Il doit être envoyé par correspondance, par courriel ou déposé en personne au bureau de la ligue. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.
    5. Une copie de la correspondance officielle doit être envoyée, sous la même forme et dans le même délai, par le réclamant aux responsables identifiés au cahier de charges par l'autre club / regroupement impliqué dans le match en question.
d) Dans tous les délais prévus dans le présent chapitre, le jour qui marque le point de départ n'est pas compté, le jour qui marque le point d'arrivée est compté. Si le jour d'arrivée tombe un jour de fin de semaine ou un jour férié, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant.
e) Tout dépôt d'un protêt doit être accompagné par le dépôt d'un chèque du club à l'ordre de l'ARSRS en valeur de $100. Si le protêt est déposé par courriel ou à la demande du club le montant de $ 100 sera facturé directement au club par la ligue.
f) Si le comité donne raison au plaignant, le dépôt exigé lui sera remis.
g) Au contraire, lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le comité, le dépôt n'est pas remboursé.
h) Les procédures de dépôt et les délais peuvent être modifiés par les responsables d'une compétition pour répondre à une situation urgente.
i) Exception fin de saison et séries finales. À partir du moment où l'avant-dernière partie de la saison régulière a été disputée et jusqu'à la fin des Séries Finales le délai maximal pour déposer un protêt qui vise à changer le résultat d'une partie est de 24 heures après une partie. Également, lorsque le délai entre une partie et le début des Séries finales ou encore entre deux rondes des séries finales est de cinq (5) jours et moins le Commissaire de la ligue étudiera les protêts et prendra les décisions concernant tout protêt.

26. Appel

a) Toute organisation (club) qui se croit lésée par une décision du commissaire peut aller en appel et être entendue par le comité d'appel de l'ARSRS.
b) L'appel doit être déposé au bureau de l'ARSRS dans les 7 jours ouvrables de la date de la décision du commissaire
c) L'appel doit contenir un texte relatant précisément et la façon claire les motifs de l'appel et exposant les principaux arguments au soutien de ses prétention.
d) Si par exception ou sur demande de l'une ou l'autre des parties, le comité d'appel juge nécessaire de tenir une audition, il convoquera les parties.
e) L'appel doit être accompagné d'un dépôt de 150 $(à l'ordre de (ARSRS). Le cachet de la poste fait seule foi de la date d'expiration.
f) Si le comité d'appel donne raison au plaignant, le dépôt exigé sera remis.
g) Au contraire, lorsqu'un appel est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le comité, le dépôt n'est pas remboursé.
h) Toutes organisations ou individu qui se croient léser par une décision du comité de discipline ou d'appel de L'ARSRS peut aller en appel et être entendue par le comité de discipline de la SQ.
i) Exception fin de saison et séries finales. À partir du moment où l'avant-dernière partie de la saison régulière a été disputée et jusqu'à la fin des Séries Finales le délai maximal pour déposer un appel est de 24 heures pour toute décision qui concerne le résultat d'une partie. Également, lorsque le délai entre une partie et le début des Séries finales ou encore entre deux rondes des séries finales est de cinq (5) jours et moins le Comité d'Appel prendra les décisions sans tenir d'audience.

27. Sanctions et Amendes

a) Toute infraction disciplinaire de la part des joueurs ou des entraîneurs de club sera examinée par le comité de discipline.
b) Tout joueur ou dirigeant expulsé est automatiquement suspendu pour le match suivant. Cette sanction est sans appel et aucune audition n'est accordée.
c) Toute amende sera fixée par la Ligue et le comité de direction.
d) Tout club est responsable des amendes imposées à ses membres.
e) Les clubs seront facturés d'une amende de cent dollars (100$) par équipe pour le non-paiement des inscriptions au moment de l'enregistrement.
f) Tout terrain doit être correctement équipé (filets, poteaux de coins et lignes visibles). Sinon une amende de vingt-cinq (25$) dollars sera facturée par match.
g) Toute équipe qui ne se présente pas pour un match ou qui se présente avec un nombre de joueurs insuffisant pour jouer se verra imposer une amende de cent cinquante dollars (150$). La moitié (50%) de l'amende imposée sera remise par la Ligue au club lésé.

28. Frais d'arbitrage

En cas d'annulation de la partie sur place, mais avant le premier coup de sifflet, les arbitres auront droit à 50% des frais d'arbitrage.