



**RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION DE LA LIGUE  
DE SOCCER INTÉRIEUR DES LAURENTIDES  
2008-2009**

**Association Régionale de Soccer des Laurentides  
85 rue Grignon, St-Eustache, Québec, J7P 0C5**

## **I – Dispositions générales**

### **1.1 – Application**

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue de soccer des Laurentides (LSL). Il couvre l'ensemble de la saison hivernale, incluant les éliminatoires, à moins d'une disposition spécifique à l'effet contraire.

### **1.2 – Juridiction et champ d'application**

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

### **1.3 – Interprétation**

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin. Dans le cas de différence entre le texte français et le texte anglais, le texte français prévaudra.

### **1.4 – Lexique**

<b>ACS</b>	Association canadienne de soccer
<b>ARSL</b>	Association régionale de soccer des Laurentides
<b>Catégorie</b>	Désigne les groupes d'âge par lesquels les joueurs sont divisés pour les fins d'activité de soccer
<b>Classe</b>	Désigne la gradation des différents niveaux de compétition (L, A, AA, AAA)
<b>Coordonnateur</b>	Personne responsable de la LSL
<b>Commissaire</b>	Personne qui a l'autorité d'entendre et de disposer des cas de discipline
<b>CRAL</b>	Comité régional d'arbitrage des Laurentides
<b>Division</b>	Désigne les subdivisions des niveaux de compétition (division 1, 2, 3)
<b>Entraîneur</b>	Désigne l'entraîneur ou assistant entraîneur
<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>LSL</b>	Ligue de soccer des Laurentides
<b>Officiel</b>	Désigne les arbitres, les évaluateurs, les membres du comité exécutif de l'ARSL, le coordonnateur de la Ligue, les membres du comité de discipline et le personnel de l'ARSL dans le cadre de leurs fonctions.
<b>Partie</b>	Désigne une des entités impliquées dans une action
<b>Personnel d'équipe</b>	Désigne un entraîneur, un assistant entraîneur, un moniteur, un gérant ou un physio assigné à une équipe
<b>Spectateur</b>	Toute personne qui assiste au déroulement d'un match
<b>Terrain</b>	Désigne une surface de jeu intérieure ou extérieure

## **2- Admission à la LSL**

### **2.1 Demande d'adhésion**

Pour adhérer à la Ligue de soccer des Laurentides, un club doit être dûment affilié à la région des Laurentides et avoir rempli toutes les obligations inhérentes.

Toute équipe provenant de l'extérieur de la région des Laurentides doit faire parvenir un permis de voyage avec son inscription.

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

- Compléter le formulaire de demande d'adhésion fourni par l'ARSL
- Respecter les dates d'inscription sous peine d'amende

### **2.2 Les frais d'adhésion**

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

- Un montant par équipe

Ce montant est déterminés en début de saison par le conseil d'administration de l'ARSL et définit dans le formulaire d'adhésion.

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

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

### **2.3 Le responsable auprès de la LSL**

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

### **2.4 Les amendes**

Les amendes seront facturées au club fautif par l'ARSL selon le calendrier établi par celle-ci.

## **3- Affiliation 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'ARSL et être muni d'un passeport de la FSQ valide pour la saison en cours et ne pas être sous le coup d'une suspension.

### **3.2 Affiliation du personnel d'équipe**

Toute personne, pour être éligible à être inscrit sur la feuille de match et être présent au banc, doit être affilié à l'ARSL et être muni d'un passeport d'entraîneur ou de moniteur ou de gérant ou de physio de la FSQ valide pour la saison en cours et ne pas être sous le coup d'une suspension.

### **3.3 Présence des passeports**

Les passeports sont obligatoires pour tous les joueurs et le personnel d'équipe dès le premier match.

Tout joueur ou personnel d'équipe d'une équipe qui, pour quelques raisons que ce soit, ne peut présenter son passeport dûment validé, ne peut prendre part au match ni être présent sur le banc de l'équipe.

Si l'équipe fait jouer un joueur sans passeport ou qu'un membre du personnel d'équipe n'a pas de passeport, l'équipe perd le match par forfait selon les articles 13.1 et 13.2.

Le forfait sera appliqué s'il est démontré que le joueur ou membre du personnel d'équipe n'a pas de passeport valide pour l'année en cours ou s'il est sous le coup d'une suspension.

### **3.4 Liste des joueurs, personnel d'équipe**

a) Les joueurs et personnel d'équipe réguliers devront être assignés à leur équipe, via PTS-REG, le dernier vendredi avant le début de la saison. Une amende, selon le tableau des frais, sera imposée pour tout manquement.

Un joueur non inscrit sur cette liste est non éligible et l'équipe perd le match par forfait selon les articles 13.1 et 13.2

b) Le nombre de joueurs maximum permis sur la liste d'une équipe est de 20

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

### **3.5 Limite d'âge**

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

### **3.6 Tableau des catégories**

Les catégories reconnues pour la saison en cours sont ceux définis dans le formulaire d'adhésion

### **3.7 Qualification des entraîneurs**

Il est fortement recommandé que tout entraîneur détienne un certificat d'entraîneur émis par l'ACS.

### **3.8 Stage de recyclage**

Réservé

## **4- Calendrier et fonctionnement général**

### **4.1 Nombre de matchs**

Le coordonnateur déterminera, selon le nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories ou divisions, le nombre de matchs à jouer. Le nombre de match sera indiqué dans le formulaire d'adhésion.

### **4.2 Le calendrier**

Le calendrier est établi par l'ARSL et selon les disponibilités des plateaux.

### **4.3 Retrait d'une équipe**

Un club qui retire une équipe après le quatrième lundi du mois de septembre paiera les frais de 250\$. Les frais d'inscription ne sont pas remboursés au club qui retire une équipe une fois les calendriers remis aux équipes.

### **4.4 Heure des matchs**

En aucun temps, un match ne peut débuter à l'horaire après 21h pour les juvéniles. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18h15, sauf lors d'un congé férié.

### **4.5 Accession**

Réservé

### **4.6 Promotion**

Réservé

### **4.7 Relégation**

Réservé

#### **4.8 Autorité du coordonnateur de la LSL**

Seul le coordonnateur de la LSL détient le pouvoir de remettre un match ou de faire un changement à la version finale du calendrier.

#### **4.9 Changement de match**

Aucun match ne sera remis à moins d'une situation météorologique causant l'impossibilité de transport des joueurs ou d'un cas de force majeure. L'ARSL se réserve le droit de reprendre ou non le match.

#### **4.10 Annulation d'un match**

Toute équipe qui ne peut se présenter à un match doit avertir le coordonnateur de la Ligue et l'équipe visiteuse au moins quatre (4) heures avant le début du match.

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

L'ARSL, l'arbitre ou le propriétaire du terrain ou son mandataire dûment identifié auprès de l'ARSL sont les seuls qualifiés à interdire l'accès au terrain. Le coordonnateur de la LSL doit être avisé et se réserve le droit de reprendre ou non le match.

#### **4.12 Changement de terrain ou d'heure**

Réservé

#### **4.13 Remise d'un match**

Réservé

#### **4.14 Cause exceptionnelle**

Réservé

#### **4.15 Cas de force majeure**

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

### **5- Obligation des clubs**

#### **5.1 Le terrain**

Les terrains synthétique utilisés par la LSL déterminé et approuvé par L'ARSL.

#### **5.2 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.

#### **5.3 Les poteaux de coin**

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

#### **5.4 Le ballon**

Les équipes doivent utiliser des ballons cousus ayant les caractéristiques suivantes :

- Catégorie U13 et moins; format no. 4.
- Catégorie U14 et plus; format no. 5

#### **5.5 Sécurité**

Les entraîneurs et gérants sont responsables de la bonne tenue de leurs joueurs et de leurs spectateurs avant, pendant et après le match.

### **6- Équipement des joueurs**

### **6.1 Uniforme**

L'uniforme complet est constitué d'un chandail, d'un short 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 du short.

### **6.2 Couleurs similaires**

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

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

Dans l'éventualité où l'arbitre juge que les couleurs sont trop similaires entre les équipes lors d'un match, l'équipe visiteuse devra changer de chandail ou porter un dossard.

### **6.3 Le capitaine**

Le capitaine de chaque équipe **devrait** être identifié par le port du brassard. Il peut être porté à la jambe.

### **6.4 Protège-tibias**

Le port du protège-tibia est obligatoire pour tous les joueurs. Les bas doivent les recouvrir.

### **6.5 Les crampons**

Aucun soulier à crampon n'est autorisé sur les surfaces synthétiques.

### **6.6 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 chandail.

Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la liste d'équipe et sur la feuille de match.

### **6.7 Prothèse**

Une prothèse temporaire ou permanente peut être interdite par l'arbitre si celui-ci la juge dangereuse.

### **6.8 Bijoux**

Un joueur ne peut pas participer à un match lorsqu'il porte des bijoux.

Ceux-ci doivent être enlevés et non simplement recouvert d'un ruban adhésif quelconque.

Seul le port du bracelet médical est permis.

### **6.9 Lunettes de correction**

L'ARSL ne favorise pas le port de lunettes de correction de la vue pendant un match. Tout parent qui autorise son enfant à jouer avec ses lunettes se porte entièrement responsable des blessures qui pourraient en résulter.

## **7- Arbitrage**

### **7.1 Autorité de l'arbitre**

L'arbitre désigné pour un match doit être affilié à son club ou à son association régionale. Il doit avoir en sa possession son passeport et devra le présenter aux entraîneurs des équipes en compétition qui en font la demande. L'arbitre possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement du match. Son autorité débute au moment où il pénètre dans le centre sportif et se termine au moment où il la quitte.

### **7.2 Protection des arbitres**

Toutes les équipes ont la responsabilité d'assurer la protection des arbitres présents à un match.

### **7.3 Assignation des arbitres**

Pour toutes les catégories, l'arbitrage des matchs sera assumé par un arbitre.  
De préférence, tout arbitre au centre dûment assigné doit être âgé d'au moins deux (2) années de plus que la catégorie à laquelle il est assigné.

### **7.4 La répartition des assignations des matchs de la Ligue :**

L'ARSL est responsable d'assigner les arbitres aux matchs.

### **7.5 Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant**

Un arbitre ne peut pas officier dans une catégorie et/ou division où il aussi enregistré comme joueur, entraîneur ou gérant ou s'il a un lien filial direct avec un des membres d'une équipe.

### **7.6 Responsabilité de l'arbitre**

- Tout arbitre dûment assigné doit se présenter au terrain au moins vingt (20) minutes avant le début d'un match.
- Il doit procéder aux vérifications d'usage et se doit de débiter le match à l'heure prévue.
- L'arbitre qui laisse une personne sans passeport en sa possession participer à un match et/ou être au banc des joueurs sans que le nom et numéro de passeport de celle-ci soient inscrits sur la feuille de match pourra être mis à l'amende et/ou être suspendu.
- Seul l'arbitre est habilité à contrôler le temps d'un match. L'arbitre devra clairement noter sur la feuille de match l'heure du début du match.
- Il doit faire un rapport écrit pour toute expulsion donnée durant un match et pour tout événement qui survient avant, pendant ou après un match.
- Il doit faire parvenir son rapport au coordonnateur de la Ligue dans les quarante-huit (48) heures suivant le match par courrier, fax, courriel ou en main propre.
- Pour tout autre événement, il doit remettre un rapport écrit au coordonnateur de la Ligue lorsque celui-ci lui en fait la demande.
- Il est dans l'obligation de confirmer le match qu'il a arbitré sur PTS-REF dans les quarante-huit (48) heures suivant la fin du match selon les directives du coordonnateur de la Ligue.
- Tout arbitre qui ne respecte pas le délai prescrit ou ne répond pas à la demande du coordonnateur de la Ligue pourra être mis à l'amende et/ou être suspendu.
- Les amendes sont automatiques et facturées à l'arbitre fautif.

## **8- Nombre de personnes au banc des joueurs**

### **8.1 Nombre maximum de joueurs pour un match**

Pour les catégories U9 à U21 inclusivement, un maximum de **seize (16)** joueurs peuvent prendre part à un match et être présents au banc d'une équipe, habillés et aptes physiquement à jouer et munis d'un passeport dûment valide pour la saison courante d'activités.

#### **8.2.1 Nombre minimum de joueurs pour un match**

En tout temps durant un match, une équipe de catégorie U13 et moins doit être en mesure de présenter sur le terrain au moins six (6) joueurs, incluant le gardien.

En tout temps durant un match, une équipe de catégorie U15 et plus doit être en mesure de présenter sur le terrain au moins cinq (5) joueurs, incluant le gardien.

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 13.1 et 13.2.

Les cas de force majeure seront étudiés par le coordonnateur de la Ligue et le directeur de la compétition de l'ARSL.

#### **8.2.2 Nombre de joueurs sur le terrain**

Pour les catégories U13 et moins le nombre de joueurs sur le terrain sera sept (7), six plus gardien.  
Pour la catégorie U15 et plus le nombre de joueurs sur le terrain sera six (6), cinq plus gardien.

### **8.3 Demande de forfait**

Le forfait peut être réclamé par l'équipe présente sur le terrain et apte à jouer 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 coordonnateur de la Ligue et le directeur de la compétition de l'ARSL qui rendront une décision finale et sans appel.

Le retard dû à un match précédent ne modifie pas l'heure prévue au calendrier de la Ligue pour le(s) match(s) suivant(s).

### **8.4 Refus de jouer**

Si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement prévu au calendrier ou qui a été remis par la LSL 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.

### **8.5 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.

Un entraîneur ou un responsable d'équipe doit être présent au banc à chaque match et pour toute la durée du match.

Ils doivent être munis d'un passeport dûment valide pour la saison courante d'activités.

Ils ne peuvent se déplacer à plus d'un (1) mètre du banc.

Toute personne présente au banc des joueurs, autre que celles prévues, seront exclues par l'arbitre et le club pourra être mise à l'amende selon le tableau des frais en vigueur. L'entraîneur a la responsabilité de s'assurer du respect de cette règle.

## **9 – Joueur surclassé, à l'essai, de réserve**

En plus des joueurs de l'équipe, avec un passeport dûment validé pour la saison courante d'activités et confirmés sur la liste (vingt (20) maximum), une équipe peut utiliser des joueurs à l'essai et des joueurs de réserve.

### **9.1 Joueur à l'essai**

Une équipe peut utiliser un même joueur à l'essai pour un maximum de trois (3) matchs en utilisant le formulaire prescrit par la Fédération. Si le joueur est utilisé plus de trois (3) matchs, il sera déclaré inéligible et l'équipe perdra par forfait tous les matchs subséquents auxquels aura pris part le joueur. (28.7 FSQ R. Fonct)

### **9.2 Nombre de matchs à l'essai**

Un joueur à l'essai est limité à trois (3) matchs.

Pour toute équipe qui utilise un joueur à l'essai qui a déjà joué ses trois (3) matchs à titre de joueur à l'essai, le match sera déclaré forfait selon les articles 13.1 et 13.2.

Le joueur devra retourner dans son équipe régulière.

#### **9.2.1 Nombre de joueur à l'essai**

Une équipe ne peut utiliser plus de 3 joueurs à l'essai par match.

### **9.3 UTILISATION DES JOUEURS (35.9 FSQ R. Fonct)**

Pour l'application de l'article 9.3, chaque division à l'intérieur d'une catégorie est considérée comme une classe de compétition

L'utilisation des joueurs se fait comme suit :

1. Dans le respect des catégories d'âges imposées par la Fédération, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif
2. Pour descendre d'une classe de compétition, un joueur doit attendre un délai de sept (7) jours à partir de son dernier match
3. Un joueur ne peut participer dans un même championnat à plus de six (6) matchs pour une équipe de classe inférieure
4. Le nombre de joueurs venant d'une classe de compétition supérieure qui peut être utilisé dans un championnat, pour la durée de la saison, est de six (6)
5. Dans un même match, il ne peut y avoir que deux (2) joueurs ou moins venant d'une classe supérieure
6. Un joueur ne peut descendre que d'une seule classe de compétition
7. Un joueur ne peut être réserviste pour une équipe de même classe et de même division.
8. Dans le respect des restrictions imposées par d'autres règlements, il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent évoluer dans une classe de compétition ou de catégorie supérieure à la sienne. Le délai de sept jours ne s'applique pas quand un joueur monte de catégorie et descend de classe.

### **9.6 Sanctions**

Pour toute infraction aux règlements sur les joueurs de réserve, à l'essai, l'équipe fautive perd par forfait et est passible des sanctions prévues aux articles 13.1 et 13.2.

## **10 – Déroulement des matchs**

### **10.1 Durée d'un match**

La durée des matchs est établie de la façon suivante :

- Deux demies de 25 minutes.

Il n'y a pas de prolongation.

Dans tous les cas seul l'arbitre est habilité à contrôler le temps

### **10.2 Match interrompu**

Pour qu'un match soit valide, il faut que le temps minimum de 75% du match soit joué.

Pour tout match interrompu, le coordonnateur de la LSL ou le comité de discipline peut décider de la validité du match.

### **10.3 Changement de joueurs**

Les substitutions sont illimitées et auront lieu lors des situations suivantes :

L'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre

- après un but
- lors d'un coup de pied de but
- lors d'une rentrée de touche offensive (l'autre équipe peut également changer des joueurs après que l'équipe offensive ait demandé le changement)
- à la mi-temps
- lorsqu'un joueur est blessé (illimitées et les deux équipes)

Les substitutions doivent s'effectuer à la ligne médiane du terrain.

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

#### **10.4 Retardataire**

Tout joueur retardataire, pour avoir droit de participer au match et être au banc des joueurs, doit avoir son nom inscrit sur la feuille de match et doit présenter son passeport à l'arbitre ou à un assistant arbitre avant le coup d'envoi de la deuxième demie.

#### **10.5 Joueur blessé**

Pour toutes les catégories, si l'un des entraîneurs est appelé sur le terrain **par l'arbitre** pour un joueur blessé autre que le gardien de but, le joueur blessé devra obligatoirement quitter le terrain. Pour les catégories U14 et moins, le match sera immédiatement interrompu par l'arbitre si un joueur se blesse sur le terrain.

#### **10.6 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.

La première demie devra être entièrement complétée.

#### **10.7 Points au classement**

Le classement se fera par l'addition des points :

- Match gagné                   trois (3) points
- Match nul                    un (1) point
- Match perdu                zéro (0) point
- Forfait                      moins un (-1) point

#### **10.8 Départage des équipes en cas d'égalité au classement**

En cas d'égalité à la fin de la saison, les équipes seront départagées de la façon suivante :

- En tenant compte du nombre de victoires;
- En tenant compte de la différence entre les buts marqués (pour) et les buts concédés (contre) dans les matchs joués entre les équipes ex aequo (non applicable pour triple égalité ou plus);
- En donnant avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au total;
- En tenant compte du nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes ex aequo (non applicable pour triple égalité ou plus);
- En faisant jouer un match barrage en terrain neutre entre les équipes ex aequo, match qui doit déterminer un gagnant (deux 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 par le coordonnateur de la Ligue.

#### **10.9 Résultat des matchs**

L'arbitre a l'obligation de confirmer le résultat du match au PTS-REF dans les quarante-huit (48) heures suivant la fin du match.

Chaque manquement à cette obligation pourra être pénalisé d'une amende selon le tableau des frais en vigueur.

### **10.10 Tonnerre et éclairs**

Réservé

### **10.11 Match débutant en retard**

Réservé

### **10.12 Coups francs**

Pour toutes les catégories, lors de l'exécution des coups francs les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 3 mètres du ballon

Tous les coups francs sont directs; dans le cas où la faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation, et que la faute aurait dû être sanctionnée par un coup franc indirect, elle sera sanctionnée par un coup franc direct sur la ligne délimitant la surface de réparation parallèle à la ligne de but au point le plus près d'où la faute fut commise.

### **10.13 Dégagement du gardien**

Le gardien peut dégager le ballon au delà de la ligne centrale, soit des mains ou des pieds.

### **10.14 Les glissades et les tacles**

Les glissades et les tacles sont interdits à moins de trois (3) mètres d'un adversaire, sauf pour le gardien dans sa surface de réparation.

## **11 – Feuille de match**

### **11.1 Remplir la feuille de match**

L'entraîneur de chaque équipe a l'obligation avant de se présenter à son match, d'imprimer une (1) copie de sa feuille de match à partir du PTS-LIGUE.

Elles doivent être dûment remplies avant chaque rencontre. L'équipe dont la feuille de match ne sera pas dûment complétée sera mise à l'amende selon le tableau des frais.

Tous les passeports des joueurs inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'arbitre ou son représentant au moins vingt (20) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

Si un numéro de passeport n'est pas inscrit sur une feuille de match une amende de vingt-cinq dollars sera appliquée, jusqu'à concurrence de \$125 dollars

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 au match.

Le forfait sera appliqué s'il est démontré qu'un joueur/l'entraîneur n'a pas de passeport valide pour l'année en cours ou s'il est sous le coup d'une suspension. 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 le nom d'une personne suspendue le cas échéant sur la feuille de match dans l'espace réservé aux observations de l'entraîneur en y indiquant « suspendu » à côté du nom.

### **11.2 Envoi des feuilles de match**

Les feuilles de match sont conservées par l'arbitre pour toute la saison en cours. Il devra les faire parvenir au coordonnateur de la Ligue lorsque celui-ci en fait la demande.

### **11.3 Demande de révision après confirmation de résultat**

Dans les quarante-huit (48) heures suivant la confirmation des résultats du match par l'arbitre au PTS, l'entraîneur pourra par le biais d'un courriel adressé à [revision\\_fdm@soccerlaurentides.ca](mailto:revision_fdm@soccerlaurentides.ca), demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et correction si applicable. Dès ce délai expiré, aucune révision ne sera acceptée.

## **12 – Séries éliminatoires**

Réservé

## **13- Forfaits**

### **13.1 Amende pour les forfaits**

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

Dans tous les cas où les forfaits impliqueront des frais d'arbitrage, les frais seront applicables à l'équipe fautive.

### **13.2 Résultats d'un match perdu par forfait**

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

### **13.3 Points au classement**

Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait de match 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.

### **13.4 Forfait général**

Lorsqu'une équipe est exclue de la LSL ou déclarée forfait générale 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.

### **13.5 Forfait à répétition**

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

### **13.6 Appel d'un forfait**

Toute décision de forfait peut être portée en appel au comité de discipline de l'ARSL. L'appel doit se faire dans les sept (7) jours suivant la date de la décision et être accompagné du dépôt requis. L'appel pourra être déclaré invalide par le comité pour tout manquement à cette procédure.

## **14- Discipline**

### **14.1 Conduite des joueurs et des entraîneurs**

En tout temps, avant, pendant 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.

### **14.2 Conduite des spectateurs**

Les spectateurs doivent se tenir à plus de cinq (5) mètres du banc des joueurs ou tout autre endroit désigné par les clubs.

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des spectateurs fautifs ou jusqu'à une intervention policière.

L'ARSL peut, en outre, imposer une sanction contre un club jugé fautif.

### **14.3 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 au banc ou au vestiaire.

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

#### **14.4 Joueurs non inscrits 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 perd le match par forfait selon les articles 13.1 et 13.2.

#### **14.5 Joueur non éligible**

Si une équipe, alors qu'elle a été avisée par la Ligue, fait jouer un joueur inéligible, l'équipe perd le match par forfait selon les articles 13.1 et 13.2.

#### **14.6 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 traduite devant le comité de discipline de l'ARSL.

#### **14.7 Responsabilité des clubs**

Les clubs sont responsables de vérifier le cumul de cartons et les sanctions automatiques découlant.

#### **14.8 Carton jaune**

Tout joueur qui reçoit un troisième avertissement, dans une même saison, se voit automatiquement suspendu pour le match suivant.

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 comité de discipline de l'ARSL.

Ces suspensions surviennent automatiquement sans qu'un avis ne soit nécessaire.

Ex : un joueur reçoit un 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.

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

Tout joueur qui est expulsé d'un match suite à deux (2) avertissements se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe; s'il reçoit à nouveau deux 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.

Le joueur peut être appelé à se présenter devant le comité de discipline de l'ARSL.

Ces suspensions surviennent automatiquement sans qu'un avis soit nécessaire.

Aux fins d'application des sanctions associées au cumul des cartons, deux (2) avertissements dans un même match ne seront pas cumulés comme un carton rouge mais seront cumulés comme deux cartons jaunes.

#### **14.10 Carton rouge**

Un joueur, un entraîneur ou un gérant qui reçoit un carton rouge sera automatiquement expulsé pour le match en cours et suspendu pour le match suivant.

Il doit quitter immédiatement l'enceinte du match et le périmètre qui en tient lieu.

#### **14.11 Seconde expulsion**

A sa deuxième expulsion, le joueur, l'entraîneur ou le gérant se voit automatiquement suspendu pour trois (3) matchs.

Dans tous les cas, il peut être appelé à se présenter devant le comité de discipline.

Ces suspensions surviennent automatiquement sans qu'un avis soit nécessaire.

#### **14.12 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 l'ARSL.

Les matchs de suspension supplémentaires doivent être purgés avec l'équipe où le joueur ou l'entraîneur a commis l'infraction.

#### **14.13 Suspension joueur réserve**

Un joueur qui reçoit un carton jaune ou rouge en cours de saison lorsqu'il était joueur de réserve devra purger sa suspension via son équipe officielle.

Il ne pourra pas participer à aucun autre match du championnat en cours, tant qu'il n'aura pas purgé sa suspension dans son équipe officielle.

#### **14.14 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.

#### **14.15 Amende carton rouge**

Une amende selon le tableau des frais sera imposée pour toute expulsion d'un entraîneur, gérant ou responsable d'équipe.

#### **14.16 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.

#### **14.17 Sanction non purgée**

Toute suspension encourue en cours de saison **estivale** doit être purgée en saison **estivale** même si cette suspension devait se prolonger dans l'année qui suit l'année de l'infraction. ( Le coordonnateur de la Ligue publiera en début de saison la liste des suspensions à purger.

### **15 – Comité de discipline**

Le comité de discipline de l'ARSL entendra tous les cas de discipline de ses membres et des personnes sous sa juridiction à l'exception des cas spécifiquement mentionnés dans les règlements de discipline de la FSQ.

Les convocations se feront conformément aux procédures établies dans les règlements de discipline de l'ARSL.

Si la personne convoquée ne se présente pas à l'audition, le comité de discipline étudiera quand même le cas.

### **16- Sanctions**

Les suspensions infligées par le Comité de discipline 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 de la Ligue aux parties impliquées selon l'urgence de la situation et devront être confirmées par écrit.

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.

Un membre visé par le paragraphe précédent qui serait sous le coup d'une telle suspension reportée au moment où il n'est plus membre d'un club appartenant à la Ligue verra son dossier disciplinaire référé, à la fin de la saison, au club dont il relève le cas échéant.

### **17- Modifications aux règlements**

#### **Réservé**

#### **18- Cas non prévus**

Les cas non prévus dans les règlements sont tranchés par le comité exécutif de l'ARSL.

## **Annexe 1 Tableau des frais**

Adhésion à la Ligue

## **Annexe 2 Tableau des amendes**

Absence de la liste de joueurs sur PTS	20\$ (article 3.3)
Forfait 1 <sup>ère</sup> offense	25\$ (article 13.1)
Forfait 2 <sup>ème</sup> offense	25\$ (article 13.1)
Forfait 3 <sup>ème</sup> offense	50\$ (article 13.1)
Carton rouge entraîneur	25\$ (article 14.14)
Retrait d'une équipe après le 4 <sup>e</sup> lundi de septembre	250\$ (article 4.3)
Retrait d'une équipe après publication des calendriers	Montant total de l'inscription (article 4.3)

## **Annexe 3 Formulaire d'adhésion (pour les clubs seulement)**

Les formulaires sont disponibles sur le site web [www.soccerlaurentides.ca](http://www.soccerlaurentides.ca)