



Règlements : 2019

Ligue Locale Juvénile Lanaudière

OBJECTIFS

Les objectifs du présent règlement relatifs à la structure de compétition de l'ARSL sont les suivants :

- a) Permettre à tous les joueurs d'évoluer dans un réseau de compétition adapté à leur capacité et intérêts et ainsi répondre aux besoins des joueurs dans leur développement;
- b) Valoriser le soccer régional en permettant aux joueurs de démontrer leurs habiletés;
- c) Permettre aux entraîneurs d'acquérir de l'expérience en dirigeant une équipe à la mesure de leurs compétences;
- d) Permettre aux arbitres d'améliorer leurs compétences en gravitant dans les différents niveaux de compétition juvénile.

1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

APPLICATION

Le présent règlement concerne les différentes activités de la Ligue de soccer Lanaudière.

COMPATIBILITÉ AVEC LES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX, PROVINCIAUX ET INTERNATIONAUX

Les règlements de la F.I.F.A. (Fédération Internationale de Football-Association), de la F.S.Q. (Fédération de Soccer du Québec) et de l'A.R.S.L. (Association Régionale de Soccer Lanaudière) s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques du présent règlement.

INTERPRÉTATION

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin et sont sans rapport avec le sexe et ne traduisent absolument pas la discrimination envers l'un ou l'autre sexe.

COMMUNICATIONS

Toute correspondance sera envoyée à un responsable par club mandaté par celui-ci afin de servir de répondant officiel à la ligue. Ce répondant fera le lien et diffusera l'information entre la ligue et les équipes de son club.

TERMINOLOGIE

Arbitre	Toute personne dûment affiliée et reconnue comme arbitre ou arbitre assistant avec l'A.R.S.L. pour l'année en cours.
A.R.S.L.	Association Régionale de Soccer Lanaudière.
ARS	Association régionale de soccer.
Association locale ou club	Désigne un organisme incorporé satisfaisant les critères prévus aux règlements de la F.S.Q. et de l'A.R.S.L. et regroupant des équipes de différentes catégories.
Catégorie (d'âge)	Désigne un des groupes d'âge définis par la FS.Q. selon lesquels les joueurs sont divisés aux fins de compétition et indiquent la catégorie d'âge dans laquelle évolue un athlète (ex. : U-10, U-11, U-12).

Classe de compétition	<p>Désigne le calibre d'une compétition :</p> <p>« Local » : le premier niveau de compétition et composé des équipes de différents clubs provenant uniquement de la région. Pour les catégories U-6 à U-8, la F.S.Q. reconnaît seulement la classe locale.</p> <p>« A » : toute compétition sanctionnée par un ARS regroupant des équipes de différents clubs provenant principalement de la même région.</p> <p>« AA » : toute compétition, reconnue comme telle par la F.S.Q., à la demande d'une ou de plusieurs régions (ex. : Ligue Laval-Laurentides-Lanaudière).</p> <p>« AAA » : toute compétition sanctionnée par la F.S.Q. et faisant partie de la structure provinciale (ex. : Ligue de soccer élite du Québec – L.S.É.Q.).</p>
Contrevenant	Désigne toute personne physique ou morale qui est accusée d'avoir enfreint les statuts, les règlements ou les politiques de la Ligue, de l'A.R.S.L. ou de la F.S.Q.
Division	Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes différents, répartis par niveaux décroissants et appelés division.
Équipe	Désigne un regroupement de joueurs d'un club évoluant en compétition.
F.I.F.A.	Fédération Internationale de Football-Association.
F.S.Q.	Fédération de Soccer du Québec.
Groupe	Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes de niveaux égaux et appelés groupe.
Ligue	Désigne un regroupement d'équipes de même ou plusieurs catégories d'âge permettant d'établir un calendrier.
Championnat	Désigne un regroupement d'équipes de plusieurs catégories d'âge et classes qui font partie de la Ligue.
Lois du Jeu FIFA	Désigne le livret de Lois du Jeu F.I.F.A.
Responsable d'équipe	Ce terme désigne soit l'entraîneur, l'entraîneur-adjoint ou le gérant d'équipe membre de l'équipe d'encadrement.
U-	Ce terme signifie « Moins de » (« Under »).

3. DEMANDE D'AFFILIATION

CONDITIONS

Pour inscrire une équipe dans la Ligue de Soccer Lanaudière, un club doit :

3.1 être un organisme incorporé selon la Loi sur les compagnies;

- 3.2 être membre d'une association régionale reconnue par la F.S.Q.;
- 3.3 s'il ou elle provient de l'extérieur du territoire de l'A.R.S.L., détenir de son association régionale d'origine une autorisation qui lui permet d'évoluer dans une telle ligue;
- 3.4 inscrire l'équipe en PTS Adhésion (fournie par la Ligue) en respectant les échéanciers;
- 3.5 Posséder le nombre adéquat de terrains de soccer, aménagés et praticables ou fournir une copie du protocole d'entente permettant l'utilisation de terrains de soccer appartenant à un autre organisme. Les terrains devront être disponibles du début à la fin de la saison incluant la Coupe Lanaudière, la Coupe des Champions et la Coupe A (interrégionale).

4. INSCRIPTION DES ÉQUIPES

- 4.1 Tous les clubs affiliés ont l'obligation d'inscrire toutes leurs équipes U-08 à U-18 des classes locales dans la Ligue de Soccer de Lanaudière.
- 4.2 Un club qui inscrit une équipe en retard (i.e. après que les calendriers sont transférés en PTS-CAL) ou qui retire une équipe après la date limite (i.e. après que les calendriers sont transférés en PTS-CAL) se verra infliger une amende (voir Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes).
- 4.3 Toute équipe inscrite doit obligatoirement provenir d'un club affilié.
- 4.4 En tout temps, il est possible pour la Ligue de refuser l'inscription d'une équipe inscrite en retard.

5. ENREGISTREMENT DES JOUEURS

- 5.1 Une équipe doit enregistrer auprès de la Ligue avant le début de chaque saison d'activité extérieure:

	<u>Soccer à 5</u>	<u>Soccer à 7</u>	<u>Soccer à 9</u>	<u>Soccer à 11</u>
Minimum / Joueurs	7	10	12	14
Maximum / Joueurs	12	16	22	25

Voir articles 16.1 et 16.2 pour le nombre de joueurs maximum et minimum qu'une équipe peut habiller pour un match.

- 5.2 La liste des joueurs d'une équipe peut comporter de 7 à 12 joueurs pour le soccer à 5 Loc., 10 à 16 joueurs pour le soccer à 7, 12 à 22 joueurs pour le soccer à 9 et 14 à 25 joueurs pour le soccer à 11.
- 5.3 Chaque club doit assigner les joueurs et responsables d'équipe à l'équipe appropriée en PTS Registrariat avant le 1^{er} match de la saison. Une amende selon le Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes sera imposée pour tout manquement lors des 2 premiers matchs de l'équipe. Dès le 3^{ième} match de l'équipe, les joueurs/entraîneurs non-assignés à l'équipe seront considérés comme des joueurs/entraîneurs inéligibles et un forfait/amende sera appliqué selon l'article 24.5.
- 5.4 Un joueur inscrit au premier match de la saison ne peut pas y être retranché au profit d'un autre après le 15 juillet (Voir Article 6.2).
- 5.5 Tous les joueurs, entraîneurs et gérants d'équipes doivent détenir une carte d'affiliation valide pour l'année en cours ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à PTS-Ligue et présenter à l'arbitre avant la partie. Aucun joueur, entraîneur ou gérant ne peut être dans la surface technique sans avoir une carte d'affiliation valide ou être sur la liste des cartes d'affiliation électronique pour la saison en cours (voir l'article 13.1).

5.6 Si un joueur ou un entraîneur perd sa carte d'affiliation, le coût pour refaire une nouvelle carte d'affiliation est 12,50 \$ (peu importe la raison).

6. PARAMÈTRES DE LA SAISON

6.1 Un club pourra, avant ou en cours de la saison, ajouter un ou plusieurs joueur (s) à une équipe à la condition que ce joueur soit dûment affilié avec le même Club.

6.2 Les paramètres de la saison été 2018 (Classes Locale, A, AA et AAA) se retrouvent ci-dessous:

	Dates Limites	
	Début	Fin
Saison été	2019-05-01	2019-10-16
Affiliation	2019-05-01	2020-04-30
Date d'expiration Muté		2020-04-30
Ajouter une nouvelle carte d'affiliation (joueur)	2018-12-01	2019-08-31
Libérer une carte d'affiliation	2018-12-01	2019-07-15
Ajouter un joueur muté	2018-12-01	2019-08-31
Renouveler une carte d'affiliation	2018-12-01	2019-08-31
Importer carte d'affiliation	2018-12-01	2019-08-31
Retirer carte d'affiliation	2018-12-01	2019-09-30
Réassigner un joueur à une classe inférieure	2018-12-01	2019-07-15
Changer joueur d'équipe	2018-12-01	2019-07-15

6.3 Ces paramètres sont compatibles avec ceux de la FSQ.

7. ENTRAÎNEURS ET GÉRANTS D'ÉQUIPE

7.1 RESPONSABILITÉS

Toute équipe est sous la responsabilité d'au minimum un (1) entraîneur. Les entraîneurs, entraîneurs adjoints et gérants d'équipe doivent détenir une carte d'affiliation valide pour l'année en cours ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à PTS-Ligue et la présenter à l'arbitre avant le match. Aucun entraîneur ne peut être dans la surface technique sans avoir une carte d'affiliation d'entraîneur valide pour l'année en cours (voir article 17.2).

7.2 QUALIFICATION DES ENTRAÎNEURS

	Recommander en Local			
	S1	S2	S3	S7
U-4/U-5	●			
U-6 à U-8		●		
U-9 à U-12			●	
U-13 à U-18				●

8. ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER

- 8.1 Le nombre de matchs par équipe pour les équipes locales sera de 14.
- 8.2 Si, dans une catégorie donnée, il y a un nombre insuffisant d'équipes inscrites, la ligue verra à intégrer ces équipes à une autre classe ou catégorie, une autre zone de compétition (sud ou nord) ou une autre région. Aucune équipe ne peut jouer dans une zone de compétition autre que la sienne sans la permission des autres Clubs de la zone où l'équipe demande à jouer.
- 8.3 En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 21h 15. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18h 30 sans l'approbation des 2 Clubs impliqués. Ceci ne s'applique pas lors d'un congé férié.
- 8.4 Toute équipe ayant au moins quatre (4) joueurs ou trois (3) joueurs incluant le gardien de but, retenus pour une sélection régionale ou provinciale le jour d'un match prévu au calendrier de la Ligue, peut demander par écrit à la Ligue, au moins 72 heures à l'avance, le report d'un match. La Ligue devra confirmer la remise du match par écrit.
- 8.5 Une équipe ne peut être appelée à jouer deux (2) matchs en moins de 48 heures d'intervalle, sauf si elle y consent.
- 8.6 Les heures du début d'un match par catégorie d'âge sont :

<u>Catégorie</u>	<u>À Partir de :</u>	<u>Au Plus Tard :</u>
U-08	18H30	19H30
U-09	18H30	19H30
U-10	18H30	19H30
U-11	18H30	20H00
U-12	18H30	20H00
U-14	18H30	20H00
U-16	18H30	21H00
U-18	19H00	21H15

9. CHANGEMENT AU CALENDRIER

- 9.1 Toute demande de modification du calendrier officiel devra être reçue à la ligue. Suite à l'approbation de la demande, la ligue est responsable d'aviser immédiatement les personnes concernées.
- 9.2 Une fois que le calendrier final est publié (en PTS Ligue), il est final et aucune remise de match ne sera considérée par la ligue.
- 9.3 Les seules raisons qui seront prises en considération pour des remises de matchs sont :
- 9.3.1 Un bal finissant qui implique 4 joueurs ou plus de l'équipe concernée – les catégories U-16 à U-18 seulement;
 - 9.3.2 Terrain impraticable ou dangereux. Seul l'arbitre ou la municipalité peuvent déclarer un terrain impraticable et en interdire l'utilisation;
 - 9.3.3 Terrain non-homologué;
 - 9.3.4 L'arbitre ne se présente pas pour un match.
- 9.4 Aucune remise de match ne sera faite pour les examens scolaires ou des activités / sorties scolaires.
- 9.5 Une remise de match doit être **cédulée dans un délai de 14 jours**. Le coordonnateur régional des compétitions fera lui-même la remise du match et sa décision est sans appel.

9.6 Un changement de match fait à l'insu du secrétariat de la Ligue (sans approbation) entraînera la perte du match par forfait pour les deux (2) équipes concernées.

9.7 Un délai de trois (3) jours pourra être accordé par le coordonnateur des compétitions régional si le match était prévu dans la dernière semaine de la saison. Une équipe sera déclarée perdante par forfait si elle ne se présente pas à la reprise de match.

10. MATCH ANNULÉ

10.1 À moins d'avis contraire de la Ligue, aucune partie ne peut être annulée ou remise.

10.2 PARTIE ANNULÉE POUR CAUSE D'INTEMPÉRIES

La partie doit être arrêtée pour cause de tonnerre ou éclairs ou si la température met en danger la santé des athlètes et des entraîneurs. Seulement l'arbitre a l'autorité de prendre cette décision.

10.3 Procédures en cas d'arrêt de partie pour cause d'intempéries :

70 % de la partie complétée, match valide (voir article 20.6)

10.4 Quand un match prévu au calendrier a été remis parce que le terrain n'était pas disponible ou impraticable, l'équipe receveuse a le devoir de reprendre le match selon la procédure établie.

10.5 Les entraîneurs doivent cocher la case appropriée dans PTS lorsque le match a été remis.

10.6 Lorsqu'un match est annulé à cause d'un manque d'arbitre, le match sera remis sur le terrain de l'équipe visiteur.

11. CATÉGORIES D'ÂGE ET CLASSES DES ÉQUIPES

11.1 La Ligue encadre les équipes des catégories U-8 à U-18.

La catégorie d'une équipe est déterminée par l'âge des joueurs qui en font partie, tel qu'établi par les règlements de la F.S.Q. :

Juvenile

U-04	4 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-05	5 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-06	6 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-07	7 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-08	8 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-09	9 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-10	10 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-11	11 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-12	12 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-13	13 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-14	14 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-15	15 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-16	16 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-17	17 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-18	18 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition

11.2 Les formats de jeu pour le soccer en 2018 été sont les suivants :

	<u>Soccer à 4+1</u>	<u>Soccer à 7</u>	<u>Soccer à 9</u>	<u>Soccer à 11</u>
U-07 / U-08	■			
U-09 à U-10		■		
U-11 à U-12			■	
U-13 à U-18				■

11.3 Classes :

Classe locale :	Ligue Lanaudière
Classe régionale A :	Ligue Lanaudière-Laval
Classe interrégionale AA :	Ligue Laval, Laurentides, Lanaudière
Classe provinciale AAA :	Ligue de Soccer Élite du Québec

11.4 Si une équipe regroupe des joueurs de deux (2) catégories d'âge (ex. : U-14 et U-15), la catégorie la plus haute des deux sera retenue et l'équipe devra respecter le règlement dans le choix de ses joueurs de surclassement (voir articles 12 et 14).

11.5 Une équipe féminine inscrite dans quelque catégorie et classe que ce soit n'est composée que de joueuses féminines (aucun joueur ne peut jouer avec une équipe féminine). Voir article 14.6.

12. SURCLASSEMENT DES JOUEURS

Désigne l'affiliation d'un joueur inscrit dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne.

12.1 Simple surclassement : désigne l'affiliation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégories d'âge supérieure à la sienne.

12.2 Double surclassement : désigne l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories d'âge supérieure à la sienne.

12.3 Un joueur peut être assigné à une équipe d'une catégorie supérieure de son âge selon le tableau :

<u>Âge du joueur</u>	<u>Peut être assigné aux catégories</u>
U-08	U-09, U-10
U-09	U-10, U-11
U-10	U-11, U-12
U-11	U-12 et U-13/U-14 avec autorisation (article 12.4)
U-12	U-12 et U-13/U-14
U-13	U-13/U-14 et U-15/U-16 avec autorisation (article 12.4)
U-14	U-13/U-14, U-15/U-16
U-15	U-15/U-16 et U-17/U-18 avec autorisation (article 12.4)
U-16	U-15/U-16, U-17/U-18 et Senior avec autorisation (article 12.4)
U-17	U-17/U-18 et Senior
U-18	U-17/U-18 et Senior

12.4 Le double surclassement ne peut être accordé que pour un joueur d'U-10 à U-16 (RF.5.2). L'ARS pourra accorder le double surclassement sur réception du document formulaire de demande de surclassement, autorisation parentale / médicale à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé.

- 12.5 Un joueur ne peut jouer dans une classe inférieure à la sienne durant la saison et les séries de fin de saison (Coupe Lanaudière et Coupe des Champions).

13. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS ET DES ENTRAÎNEURS

- 13.1 Tous les joueurs, entraîneur (s) et gérants d'équipe participant à un match doivent être affiliés et en possession d'une carte d'affiliation de la F.S.Q. ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à PTS-Ligue et doit être inscrit sur la feuille de match sous peine de forfait plus amendes (voir Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes). Ces cartes d'affiliations devront être remis physiquement à l'arbitre ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à PTS-Ligue avant chaque partie ou avant que l'athlète pénètre sur le terrain. Aucune reproduction électronique d'une carte d'affiliation ne sera acceptée.
- 13.2 Un joueur qui arrive après le début de la partie (mais avant le coup d'envoi de la deuxième période) est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et qu'il se prête à la vérification de sa carte d'affiliation et de sa tenue de jeu avant le coup d'envoi de la deuxième période. Un joueur qui arrive après le début de la deuxième période ne peut pas participer au match (voir article 21.5).
- 13.3 S'il y a expulsion de la dernière personne responsable, seulement un adulte (18 ans et plus) munis d'une carte d'affiliation pourra prendre place au banc.
- 13.4 L'entraîneur-chef, le gérant ou le capitaine d'une équipe peut demander de vérifier les cartes d'affiliations de l'équipe concurrente et ce, en présence de l'arbitre.

14. JOUEURS DE RÉSERVE

Désigne un joueur du même club qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son Club.

Les Principes :

- 14.1 Une équipe ne peut pas utiliser un joueur assigné à une équipe de classe supérieure à la sienne comme joueur réserve (peu importe la catégorie d'âge).
- Exemple : une équipe de la classe locale ne peut pas utiliser un joueur assigné à une équipe de la classe A ou AA comme joueur réserve.
- 14.2 Une équipe peut utiliser un joueur assigné à une équipe de catégorie d'âge supérieure à la sienne en autant que l'âge du joueur est la même ou inférieure à l'équipe qui veut l'utiliser comme joueur réserve.
- Exemple : une équipe U-12 locale peut utiliser un joueur assigné à une équipe U-13 locale en autant que l'âge du joueur est U-12 (ou inférieure).
- 14.3 Un joueur ne peut pas être réserviste pour une équipe de même classe et de même catégorie que son équipe d'assignation, c.-à-d. un joueur U-12L ne peut pas jouer comme réserviste avec une autre équipe de son club U-12L, peu importe la Division de l'équipe. Ceci ne s'applique pas à la catégorie U-08 Locale (voir article 14.4).
- 14.4 L'utilisation des joueurs réserves entre les équipes U-08 Locale du même Club est permis sans limitation. Un joueur U-08 Locale peut être utilisé comme joueur réserve en U-08 D1 et D2.

- 14.5 La classe U-8 D1 et D2 sera traitée comme la classe A en termes de joueurs réserves c.-à-d. aucun joueur de la classe U-08 D1 et D2 ne peut être utilisé comme joueur réserve en U-08 Locale ou U-09 / U-10 Locale.

Exemples :

- Une équipe U-13 A peut utiliser des joueurs de son club de catégories U-13 local, U-12 A et local, U-11 A et Local (ne peut pas utiliser des joueurs de catégorie AA) ;
- Une équipe U-12 Local peut utiliser des joueurs de son club de catégorie U-11 et U-10 Local (ne peut pas utiliser des joueurs de catégorie A ou AA) ;
- Une équipe U-12 A peut utiliser un joueur d'âge U-12 qui est assigné à une équipe U-13 Local ou U-13A ;
- Une équipe U-10 Local peut utiliser un joueur d'âge U-10 qui est assigné à une équipe U-11 L (pas un joueur assigné à une équipe U-11 A) ;
- Une équipe U-8 D1 et D2 peut utiliser des joueurs U-8 Local.

Exemples : Catégories Mixte

- Un joueur d'âge U-13 qui joue dans la catégorie U-13/U-14 ne peut pas jouer comme joueur réserve dans la catégorie U-15/U-16 sans l'autorisation (article 12.4).
- Un joueur d'âge U-14 qui joue dans la catégorie U-13/U-14 peut jouer comme joueur réserve dans la catégorie U-15/U-16.

- 14.6 Une équipe masculine pourra emprunter des joueuses d'une équipe féminine ou d'une équipe masculine en respectant les règlements (voir article 11.6).
- 14.7 Pour la saison régulière, le nombre de joueurs réserve qu'une équipe peut utiliser pour un match est illimité et le nombre de fois qu'un joueur peut jouer comme réserviste pour une équipe est illimité.

15. LES RÈGLES DU JEU

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

15.2. **Joueurs :**

- 15.2.1 Les substitutions de joueurs pendant un match sont illimitées et doivent se faire aux arrêts de jeu suivants avec l'accord de l'arbitre : aux touches offensives, après un but, avant un coup de pied de but, à la mi-temps, à un arrêt pour joueur blessé (seulement le ou les joueurs blessés).
- 15.2.2 Un joueur dont le nom n'est pas coché par l'arbitre est un joueur réputé absent. Assurez-vous que les joueurs en retard soient vérifiés et que leurs noms soient cochés.

16. NOMBRE DE JOUEURS

La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune au maximum 5 joueurs (soccer à 5) 7 joueurs (soccer à 7), 9 joueurs (soccer à 9) et 11 joueurs (soccer à 11), dont l'un sera gardien de but.

- 16.1 Le nombre maximum de joueurs habillés et inscrits sur une feuille de match (par match) est fixé à :
- 18 joueurs par équipe (soccer à 11) pour U-13 à U-14 et 20 joueurs pour le U-16 à U-18
 - 18 joueurs par équipe (soccer à 9)
 - 16 joueurs (soccer à 7).
 - 12 joueurs (soccer à 5)
- 16.2 En ce qui concerne le nombre minimum de joueurs par match il est fixé à :
- 7 joueurs (soccer à 11)
 - 6 joueurs (soccer à 9)
 - 5 joueurs (soccer à 7)
 - 3 joueurs (soccer à 5)
- 16.3 Pour avoir le droit d'être au banc des joueurs, les joueurs doivent présenter leurs cartes d'affiliation dûment en règle. Il est du devoir des équipes de présenter leurs cartes d'affiliations ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à PTS-Ligue à l'arbitre au moins vingt minutes avant l'heure prévue du match (voir l'article 13.1 et 5.5).
- 16.4 Il est de la responsabilité de l'arbitre de s'assurer que chaque équipe respecte le nombre de joueurs minimum et maximum. Advenant une situation où le nombre de joueurs minimum ou maximum n'est pas respecté, l'arbitre doit la noter sur la feuille de match afin que la ligue puisse prendre l'action nécessaire. Une équipe qui ne respecte pas le nombre de joueurs minimum ou maximum perdra le match par forfait et se verra imputer une amende.
- 16.5 Si, pendant le déroulement d'un match, une équipe ne peut pas maintenir un minimum de joueurs aptes à jouer à cause des blessures, d'expulsions ou pour toute autre raison l'équipe perdra automatiquement son match par forfait et se verra imputer une amende.

17. NOMBRE D'ENTRAÎNEURS

- 17.1 Une équipe peut avoir un maximum de trois (3) membres du personnel par match au banc. Le personnel inclus les entraîneurs, les adjoints et les gérants de l'équipe. S'il y a plus de trois (3) membres du personnel au banc des joueurs, le match sera perdu par forfait et se verra imputer une amende.
- 17.2 En cas d'absence des entraîneurs, un autre entraîneur du même club peut les remplacer, en autant qu'il ait en sa possession une carte d'affiliation d'entraîneur valide pour l'année en cours. L'équipe d'un entraîneur qui ne peut pas présenter une carte d'affiliation d'entraîneur ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à PTS-Ligue à l'arbitre avant le match perdra ce match par forfait et se verra imputer une amende (voir article 24.11). Aucun parent ou autre personne, sans une carte d'affiliation entraîneur ne peut remplacer un entraîneur.

18. LE BALLON

- 18.1 Le ballon doit être sphérique et composé d'une matière adéquate. [Partie retirée]
- 18.2 Un ballon de taille no 4 sera utilisé pour les catégories U - 8 à U-13.
- 18.3 Un ballon de taille no 5 sera utilisé pour les catégories U-14 et plus.

- 18.3 Le ballon ne pourra être changé pendant la partie qu'avec l'autorisation de l'arbitre. En principe, c'est l'équipe qui est considérée comme étant receveur qui fournira le ballon, à moins que l'arbitre n'ait pas trouvé satisfaisant les ballons de cette équipe.

19. LES ARBITRES

19.1 **L'arbitre**

19.1.1 L'arbitre doit porter un uniforme reconnu qui le différencie des autres joueurs et doit afficher un écusson sur la poche gauche de son chandail attestant son niveau de qualification.

19.1.2 Un arbitre est désigné pour diriger chaque match. Son autorité et l'exercice du pouvoir qui lui sont conférés par les Lois du Jeu commencent dès qu'il pénètre sur le terrain de jeu.

19.1.3 Il doit s'assurer de l'identité des entraîneurs et des joueurs et ne pas laisser jouer ceux qui ne peuvent pas présenter de carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

19.1.4 Il prend note de ce qui se passe, remplit les fonctions de chronométrateur et veille à ce que la partie ait la durée réglementaire ou convenue, en y ajoutant toute perte de temps due à un accident ou à toute autre cause.

19.2 **L'arbitre assistant**

19.2.1 L'arbitre assistant doit porter un uniforme reconnu qui le différencie des joueurs et doit afficher un écusson sur la poche gauche de son chandail attestant son niveau de qualification. Il doit avoir en sa possession un drapeau de couleur visible.

19.2.1 Les arbitres assistants aident également l'arbitre à contrôler le match en accord avec les Lois du Jeu. [Partie retirée]

19.2.2 En cas d'ingérence ou de comportement incorrect d'un arbitre-assistant, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et fera un rapport à l'autorité compétente.

19.3 **Directeur à l'arbitrage**

Le directeur ou responsable à l'arbitrage d'un club présent sur le terrain a un rôle qui s'apparente à celui du 4^e officiel, c'est-à-dire qu'il est habilité à :

- Avertir verbalement un entraîneur/joueur qui ferait preuve d'un comportement inadéquat sur le terrain et à ses abords;
- Donner son avis à l'arbitre quant aux sanctions disciplinaires qui doivent être imposées au membre d'une équipe;
- Procéder à l'expulsion d'un entraîneur qui n'adopte pas un comportement responsable sur le terrain.

Le directeur ou responsable à l'arbitrage d'un club, au moment de son arrivée près des surfaces techniques, a le devoir de s'identifier aux entraîneurs présents pour que ceux-ci soient au courant de son rôle et de ses responsabilités.

Après toute expulsion, l'arbitre remplit le rapport disciplinaire et le remet avec la feuille de match

19.4 Absence de l'arbitre

Soccer à 9 et 11

- 19.4.1 En cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre assistant le plus expérimenté peut prendre la responsabilité du match s'il en est apte.
- 19.4.2 En cas d'absence de l'arbitre et des arbitres assistants, les 2 équipes en présence pourront s'entendre sur la nomination d'une personne pour officier le match. La personne choisie devra avoir suffisamment de connaissances et de compétences pour officier ce match et doit avoir en sa possession une carte d'affiliation valide pour l'année en cours. Les entraîneurs devront indiquer le nom de cette personne et leur accord sur la feuille de match.
- 19.4.3 Dans le cas où les deux équipes ne s'entendent pas sur le choix d'un officiel, le match sera repris (voir article 10.6).

Soccer à 7

- 19.4.4 En l'absence de l'arbitre, les 2 équipes en présence pourront s'entendre sur la nomination d'une personne pour officier le match. La personne choisie devra avoir suffisamment de connaissances et de compétences pour officier ce match et il doit avoir en sa possession une carte d'affiliation valide pour l'année en cours. Les entraîneurs devront indiquer le nom de cette personne et leur accord sur la feuille de match.
- 19.4.5 Dans le cas où les deux équipes ne s'entendent pas sur le choix d'un officiel, le match sera repris (voir article 10.6).

Soccer à 5

- 19.4.6 En cas d'absence d'un arbitre, un entraîneur avec une carte d'affiliation valide peut arbitrer le match. Aucun parent sans carte d'affiliation ne peut être un arbitre ou se trouver dans la surface technique.

20. DURÉE DU MATCH

- 20.1 Le match sera de deux périodes égales pour la saison régulière :

U-8- et U-9	2 X 20 minutes
U-10 et U-11 Local	2 X 25 minutes
U-12	2 X 30 minutes
U-13 et U-14	2 X 35 minutes
U-15 et U-16	2 X 40 minutes
U-17 et U-18	2 X 45 minutes



- 20.2 L'arbitre devra ajouter à chaque période, le temps qu'il estime avoir été perdu par suite de remplacements, transport hors du terrain de joueurs blessés, de gaspillage de temps ou pour tout autre cause.
- 20.3 La durée de chaque période devra être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.
- 20.4 La pause entre les deux périodes est de 5 minutes.

Arrêt du match

- 20.5 Si le match est arrêté par l'arbitre et que le temps joué a dépassé 70% du temps réglementaire, mais avant le temps prévu, le match sera déclaré comme valide, peu importe le pointage.
- 20.6 Temps de jeu pour qu'un match soit valide : (70 % du temps régulier)
- | | |
|--------------|------------------|
| U-8 et U-9 | à la 28e minute; |
| U-10 et U-11 | à la 35e minute |
| U-12 | à la 42e minute; |
| U-13 et U-14 | à la 49e minute; |
| U-15, U-16 | à la 56e minute; |
| U-17, U-18 | à la 63e minute; |
- 20.7 Un match qui atteindra un différentiel de **7 buts** en faveur d'une équipe sera arrêté par l'arbitre. Les équipes pourront poursuivre le jeu à titre hors-concours, le résultat du match demeurant le même que lors de l'arrêt.
- 20.8 Une équipe qui se retire avant la fin du match recevra un forfait automatique et une amende comme prescrit sur la grille de tarification. Le cas sera transmis au comité de discipline.

21. RETARD

- 21.1 Une équipe perdra son match par forfait, en plus de recevoir une amende (voir Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes pour le premier et deuxième offense), si elle ne peut présenter le nombre minimum de joueur pour débiter le match (article 16.2). L'arbitre doit accorder un délai de 20 minutes avant de quitter le terrain.
- 21.2 L'équipe ayant au moins 8 joueurs présents (soccer à 11), 6 joueurs (soccer à 9) ou 5 joueurs (soccer à 7) sur le terrain devra commencer le match.
- 21.3 Si une équipe arrive avec plus de 20 minutes de retard, par suite d'un cas de force majeure dûment établi, alors que tout fut mis en œuvre pour arriver à l'heure, le match pourra être rejoué. L'équipe en question doit soumettre une réserve par écrit au coordonnateur de la ligue. Le Coordonnateur régional de Compétition décidera si le match est valable.
- 21.4 Dans le cas où les 2 équipes assignées pour un match ne se présenteraient pas sur le terrain, après les 20 minutes réglementaires, le forfait devra être appliqué aux 2 équipes.
- 21.5 Dans le cas où un joueur serait en retard, il devra se présenter à l'arbitre ou à l'arbitre assistant pour obtenir la permission de jouer. Le joueur peut jouer le match à la seule condition qu'il soit inscrit sur la feuille de match avant le début du match, qu'il présente une carte d'affiliation valide et qu'il arrive avant le début de la deuxième période (voir article 13.2).

22. FEUILLES DE MATCH

- 22.1 L'entraîneur de chaque équipe reçoit en début de saison une quantité suffisante de feuilles de match.

- 22.2 L'entraîneur de chaque équipe a l'obligation avant de se présenter à son match, d'imprimer une feuille de match à partir de PTS-Ligue. Tous les noms de tous les joueurs avec leurs bons numéros de chandails devront être dûment remplis sur la feuille de match. [Partie retirée]
- 22.3 L'entraîneur doit indiquer le nom d'une personne suspendue à chaque match dans l'espace réservé aux observations de l'entraîneur en y indiquant « suspendu » à côté du nom.
- 22.4 Un joueur, entraîneur ou gérant d'équipe qui aurait été vérifié par l'arbitre, mais qui oublierait d'inscrire son numéro de carte d'affiliation sur la feuille de match sera passible d'une d'amende (selon tableau des Frais).
- 22.5 L'arbitre, et les arbitres assistants le cas échéant, doivent noter en caractères d'imprimerie dans les cases appropriées de la feuille de match :
- Nom et numéro de carte d'affiliation;
 - La marque finale;
 - Par un « A » les avertissements décernés;
 - Par un « E » les expulsions décernées;
 - L'heure à laquelle le match a débuté;
 - Les buteurs;
 - Le nom et le numéro de carte d'affiliation d'un joueur blessé qui quitte le match;
 - Toute anomalie du terrain
 - Les incidents qui ont pu survenir pendant le match.
- 22.6 Au moins 15 minutes avant le match, l'arbitre doit recevoir la feuille de match complétée ainsi que les cartes d'affiliations ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à PTS-Ligue. Une équipe qui ne peut pas présenter les cartes d'affiliations ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à PTS-Ligue à l'arbitre avant le début d'un match perdra le match par défaut (i.e. un oubli des cartes d'affiliations).
- 22.7 Un entraîneur qui falsifie ou modifie un renseignement sera automatiquement déclaré inadmissible et son cas sera transféré au comité de discipline.
- 22.8 Une équipe qui utilise un joueur ou un entraîneur sans carte d'affiliation ou avec une carte d'affiliation non conforme perdra le match par forfait et se verra imposer une amende
- 22.9 Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur qui n'a pas endossé l'uniforme pour le match en question.
- 22.10 À la fin de la partie, le nom des joueurs absents est définitivement rayé par l'arbitre. Ce dernier complète la feuille de match en inscrivant le résultat du match, les compteurs du match, la signature et les commentaires des entraîneurs, les protêts s'il y a lieu, la signature de l'arbitre et des arbitres assistants, ainsi que leur numéro de passeport. La copie de la feuille de match est remise à chaque entraîneur.
- 22.11 Dans l'éventualité où les entraîneurs d'une ou des deux équipes en présence ne peuvent fournir une feuille de match (PTS), une feuille de papier pourra être acceptée par l'arbitre assigné au match. Tous devront s'assurer que tous les renseignements habituellement inscrits sur la feuille originale s'y retrouvent.

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

22.13 Demande de révision après confirmation de résultat

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

23. CLASSEMENT/STATISTIQUES

23.1 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.

23.2 Il n'y a pas de prolongation lors d'un match nul en saison régulière.

23.3 Les points sont attribués aux équipes de la façon suivante :

— victoire :	Trois (3) points;
— nulle :	Un (1) point;
— défaite :	Zéro (0) point;

23.3.1 **IMPORTANT : Il est à noter que les catégories U-12 et moins n'ont pas de classement ou de statistiques.**

23.4 L'écart **maximum de buts dans un match est de 7 buts.**

23.5 Une équipe qui accumule un certain nombre de cartons jaunes durant le championnat (saison régulière) sera pénalisée par une perte de points de classement de la manière suivante :

20 cartons jaunes	perte de trois (3) points de classement
25 cartons jaunes	perte de six (6) points de classement (en plus des 3)
30 cartons jaunes	perte de neuf (9) points de classement (en plus des 9)
35 cartons jaunes	Expulsion du championnat

23.6 Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait de match comme sanction à une irrégularité se verra retirer les points du match auxquels elle avait droit et l'annulation des buts marqués au cours de ce match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des trois (3) points au classement, d'une victoire et du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle aura marqué.

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

- A. En tenant compte des points des matchs joués entre les équipes ex aequo (non applicable pour une triple égalité ou plus);
- B. La plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs joués entre les deux équipes (non applicables pour une triple égalité ou plus);

- C. La plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs de la saison;
 - D. En donnant l'avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts (BP) au total des matchs joués;
 - E. En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le plus petit nombre de buts encaissés (BC) au total des matchs joués;
 - F. En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons rouges (expulsions);
 - G. En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons jaunes (avertissements);
 - H. Si l'égalité persiste toujours entre des équipes dont le classement a une incidence sur le championnat, la montée ou la relégation de division, le départage se fera en faisant jouer un match de barrage entre les équipes ex aequo, match qui doit déterminer un gagnant, c'est-à-dire des prolongations et des tirs au but, conformément aux Lois du Jeu de la FIFA si nécessaire;
 - I. Si l'égalité au classement n'a aucune incidence sur le championnat de la saison, sur la montée ou de la relégation de division, les deux équipes seront déclarées ex aequo.
 - J. La détermination du jour, du terrain et de l'heure où sera joué ce match se fera après accord entre les équipes concernées et la ligue. Si aucun accord ne survient, c'est la Ligue qui fixera la journée, le terrain et l'heure et cette décision sera sans appel.
- 23.8 Lorsqu'une équipe est exclue de la Ligue ou déclarée forfait général en cours de saison, les buts marqués et alloués et les points de classement acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre cette équipe sont annulés.
- 23.9 Les entraîneurs doivent inscrire dans PTS Ligue le résultat du match, les buteurs, les avertissements, expulsions et leurs commentaires, le cas échéant. Ils doivent également inscrire le nom des joueurs ayant participé au match, en précisant à l'aide du code "R" les joueurs de réserve utilisés et du code "T", le nom des joueurs à l'essai, le tout dans les 48 heures suivant la tenue de la rencontre.

24. CAUSES DE FORFAIT

Un match peut être déclaré forfait pour l'une ou l'autre des raisons suivantes :

- 24.1 Équipe qui reçoit sur un terrain non homologué par la Ligue;
- 24.2 Équipe qui ne se présente pas à un match du calendrier ou de Coupe;
- 24.3 Équipe qui se retire du terrain avant qu'un match ne soit complété;
- 24.4 Équipe qui refuse de jouer un match;
- 24.5 Équipe qui utilise un joueur ou un dirigeant inéligible ou suspendu;
- 24.6 Équipe qui ne présente pas le nombre minimal requis de joueurs ou surnombre;
- 24.7 réservé;
- 24.8 Une équipe qui ne présente pas suffisamment de joueurs dans sa liste d'équipe avant le début de la saison;

- 24.9 Après un troisième forfait, le coordonnateur de la ligue avisera à titre d'information l'organisation et l'entraîneur de l'équipe que cette équipe sera expulsée de la Ligue pour la saison en cours si elle a un quatrième forfait;
- 24.10 Un joueur, entraîneur ou gérant expulsé d'un match par l'arbitre et qui refuse de quitter le terrain et le banc des joueurs dans un laps de temps raisonnables selon le jugement de l'arbitre (i.e. quelques minutes), perdre le match de son équipe par forfait et son équipe se verra imputer une amende de 100,00 \$;
- 24.11 Une équipe qui utilise un parent ou n'importe qu'elle d'autre personne qui n'a pas une carte d'affiliation valide comme entraîneur perdra le match par forfait et se verra imputer une amende (voir Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes).

25. LA RENTRÉE DE TOUCHE

Une reprise de la rentrée de touche sera permise aux joueurs **U-8 seulement** qui auraient ratés une première tentative. Une deuxième erreur entraînera la perte du ballon en faveur de l'autre équipe.

26. L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- 26.1 L'équipement obligatoire d'un joueur comprend un maillot avec manches, numéroté aux couleurs de l'équipe, des culottes courtes, des bas, des protège-tibias et des chaussures.
- 26.2 L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour tous les autres.
- 26.3 Les protège-tibias sont obligatoires pour tous les joueurs, tant lors de pratiques que lors des matchs. D'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, polyuréthane ou toute autre matière semblable), les protège-tibias doivent être entièrement couverts par les bas et offrir une protection adéquate.
- 26.4 L'arbitre doit faire en sorte que les joueurs portent leur équipement de façon convenable.
- 26.5 L'arbitre veille à ce que les joueurs ne portent rien sur eux qui puissent blesser un autre joueur (montre, bracelet métallique, bague, etc. (voir règle de la FIFA)
- 26.6 Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distinguent des autres joueurs et de l'arbitre.
- 26.7 Si les 2 équipes en présence sur le terrain portent la même couleur de chandail, l'équipe visiteur doit changer de maillot.
- 26.8 Seules **les lunettes de sport** sont acceptés et seulement si elles ne représentent aucun danger tant pour le joueur qui les portent que pour les autres joueurs. Des lunettes composées de matériaux tels que le métal ou la vitre ne sont pas acceptées. Un joueur dont les lunettes seraient jugées dangereuses par l'arbitre pourrait se voir interdire sa participation au match. **(Voir mémo à la fin du cahier)**

27. COUPE LANAUDIÈRE

27.1 Équipes Locales :

1. Toutes les équipes locales d'U-9 à U-18 dans la région participent à la « Coupe Lanaudière
2. Les matchs seront joués parmi les équipes de chacune des divisions et un gagnant par division sera identifié.
2. Les matchs préliminaires de la « Coupe Lanaudière 2018 » seront joués sur semaine à partir du 19 août 2019. Les matchs de finale seront joués le 7-8 septembre 2019 à Mascouche.
3. Pour chacune des équipes les matchs de Coupe se dérouleront sous forme de match allé seulement. L'équipe gagnante passera à la prochaine ronde, l'équipe perdante est éliminée.
4. Le choix des adversaires pour les matchs de Coupe sera fait sur une base aléatoire pour les catégories U-09 à U-12. Le classement des équipes dans la saison régulière n'a pas d'importance.
5. Pour toutes les rondes préliminaires, le bris d'égalité sera déterminé par une séance de tirs au but (5) selon les règlements de la FIFA. Si un arrêt de jeu est nécessaire pendant les tirs au but (orage, panne d'électricité ou décision d'arbitre), seulement les tirs au but seront remis à une autre date pour déterminer le gagnant du match. Les tirs au but recommenceraient alors à 0-0, peu importe ce qu'était la situation lors de l'arrêt du match.
6. Pour les matchs de finale, si à la fin du match le pointage est égal, il y aura deux (2) prolongations de 5 minutes (soccer à 7 et 9) et deux (2) prolongations de 10 minutes (soccer à 11). Règle du but en or. Si l'égalité persiste, des tirs au but (5) selon les règlements de la FIFA suivront pour déterminer le vainqueur.
7. Aucun joueur de réserve n'est autorisé pour les matchs de la Coupe Lanaudière. Une équipe qui utilise un joueur réserve perdra le match par forfait.
8. L'équipe qui reçoit un forfait à un match se verra infliger une amende de 100 \$ et sera éliminé de la Coupe.
9. Les cartons rouges et jaunes obtenus pendant la saison régulière continuent à s'accumuler pendant la Coupe Lanaudière. Les matchs de suspension non-purgés lors des matchs de la Coupe Lanaudière doivent être purgés dans la saison d'été suivante.
10. Les responsables des deux (2) équipes devront transmettre les résultats, les avertissements et expulsions décernés sur le système PTS dans un délai de 24 heures.
11. Aucun protêt n'est accepté. Les sanctions administratives en cours de saison sont maintenues.
12. La durée des matchs pour La Coupe Lanaudière sont :

U-09	2 x 20 min = 40 min
U-10 et U-11	2 x 25 min = 50 min
U-12	2 x 30 min = 60 min
U-13 et U-14	2 x 35 min = 70 min
U-15 et U-16	2 x 40 min = 80 min
U-17 et U-18	2 x 45 min = 90 min

27.2 Coupe Des Champions (Locale) :

1. Pour les catégories **U-9 à U-12**, les champions de chaque division de la Coupe Lanaudière participeront à la Coupe des Champions. Dans une catégorie d'âge où il n'y a qu'une division, les équipes qui ont prit part à la finale de la Coupe Lanaudière participeront automatiquement à la finale de la Coupe des Champions.
2. Pour les catégories **U-13 à U-18**, les équipes qui ont terminées leur saison régulière en première position dans leur Division feront partie de la Coupe Des Champions. Dans une catégorie d'âge où il n'y a qu'une Division, l'équipe qui termine sa saison en première position jouera contre l'équipe qui aura terminé sa saison en deuxième position.
3. L'objectif de la Coupe Des Champions est de déterminer la meilleure équipe locale dans chacune des catégories d'âge à travers la région de Lanaudière.
4. Pour chacune des équipes, les matchs de Coupe se dérouleront sous forme de match aller seulement, c.-à-d. l'équipe gagnante passera au prochain match et l'équipe perdante sera éliminée.
5. Les matchs préliminaires de la Coupe seront joués le samedi 14 septembre et les matchs de finale seront tous joués le dimanche 15 septembre. Tous les matchs de la Coupe seront joués à La Plaine **en 2019**.
6. Pour tous les matchs préliminaires du samedi, le bris d'égalité sera déterminé par une séance de tirs au but (5) selon les règlements de la FIFA. Pour les matchs de finale du dimanche, si à la fin du match le pointage est égal, il y aura deux (2) prolongations de 5 minutes (soccer à 7 et soccer à 9) et deux (2) prolongations de 10 minutes (soccer à 11), règle du but en or. Si l'égalité persiste, des tirs au but (5) selon les règlements de la FIFA suivront pour déterminer le vainqueur.

7. La durée des matchs pour La Coupe des Champions est:

U-09	2 x 20 min
U-10 et U-11	2 x 25 min
U-12	2 x 25 min
U-13 et U-14	2 x 35 min
U-15 et U-16	2 x 35 min
U-17 et U-18	2 x 35 min

8. Aucun joueur de réserve n'est autorisé pour les matchs de la Coupe Des Champions.
9. Les cartons rouges et jaunes obtenus pendant la saison régulière et la Coupe Lanaudière ne s'appliquent pas à la Coupe Des Champions. Tous les joueurs et entraîneurs ont une fiche vierge pour la Coupe Des Champions (ceci ne s'applique pas aux personnes qui ont des suspensions de leur club, de la région ou de la FSQ).
10. Lors des matchs de la Coupe des Champions, les sanctions sont :

Carton rouge :	Suspension 1 match
2 cartons jaunes même match :	Suspension 1 match

Structure de la Compétition :

11. Lorsqu'il y a une catégorie avec seulement 2 Divisions, les deux équipes qui représentent ces Divisions joueront un match de finale le dimanche afin de déterminer le champion de la catégorie.
12. Lorsqu'il y a une catégorie avec seulement une Division, les équipes qui terminent leur saison en première et deuxième position joueront un match de finale afin de déterminer le champion de la catégorie.

13. Pour les catégories U-9 à U-12 avec 3 divisions et plus, un tirage au sort sera fait pour déterminer les positions.
14. Lorsqu'il y a une catégorie avec 3 Divisions ou plus pour les U-13 à U-18, les équipes qui représentent ces Divisions seront classées selon le pointage de leur saison régulière, c.-à-d. l'équipe avec le plus de points sera en position 1, et ainsi de suite. Si 2 équipes ont le même pointage, le nombre de victoires déterminera la position et si ceci ne fonctionne pas, c'est la différence de buts pour et contre (+ / -).
15. Une fois que les positions de toutes les équipes sont déterminées, la structure de la compétition sera faite de la façon suivante :

<u>Nombre d'équipes dans la catégorie</u>	<u>Samedi Matches Préliminaires</u>	<u>Dimanche Finales</u>
2	-----	pos 1 vs pos 2
3	pos 2 vs pos 3	gagnant (2-3) vs pos 1
4	pos 1 vs pos 4 Pos 2 vs pos 3	gagnant 1-4 vs gagnant 2-3
5	pos 4 vs pos 5 Gagnant (4-5) vs pos 1 Pos 2 vs pos 3	gagnant 2-3 vs gagnant 1-(4-5)
6	pos 4 vs pos 5 Gagnant (4-5) vs pos 1 Pos 3 vs pos 6 Gagnant (3-6) vs pos 2	gagnant 2-(3-6) vs gagnant 1-(4-5)

28. DISCIPLINE

28.1 CONDUITE DES SPECTATEURS

28.1.1 Les équipes sont responsables de la protection des arbitres.

28.1.2 Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres, incluant les spectateurs qui les accompagnent, avant, pendant et après les parties.

28.1.3 Les clubs sont responsables des bris et/ou actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur club.

28.2 JOUEUR BLESSÉ

L'organisation receveuse a la responsabilité de faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou un hôpital.

28.3 EXPULSION D'UN JOUEUR OU D'UN ENTRAÎNEUR

Un joueur ou un entraîneur doit automatiquement quitter le terrain après avoir reçu un carton rouge (expulsion) ou deux (2) cartons jaunes (avertissements).

L'arbitre remplit le rapport disciplinaire et le remet avec la feuille de match.

28.4 PROTÊT

- 28.4.1 Un protêt doit être signalé à l'arbitre avant, pendant ou à la fin de la partie, indiqué sur la feuille de match ou inscrit sur PTS. Un protêt pourra également être déposé par écrit, dans le premier jour ouvrable suivant l'incident, auprès des responsables de la compétition.
- 28.4.2 Procédures lors d'un match de la saison régulière
Le dépôt d'un protêt doit se faire par la poste sous peine de déchéance du protêt et être envoyé par courrier certifié au responsable du comité de discipline régional dans les deux (2) jours suivant l'incident et être accompagné d'un dépôt de 25 \$. Le cachet de poste fait foi de la date d'expédition.
- 28.4.3 Dans tous les délais prévus dans le présent chapitre, la journée de l'envoi n'est pas comptée et la journée de l'arrivée est comptée. Si la journée de l'arrivée tombe un jour férié ou une journée de fin de semaine, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant.
- 28.4.4 Un protêt ne doit porter que sur une seule plainte. Plusieurs plaintes dans le même match doivent faire l'objet d'autant de protêts.
- 28.4.5 Si le comité de discipline régional donne raison au plaignant, le dépôt exigé sera remis. Dans le cas contraire, le dépôt est confisqué.
- 28.4.6 Lorsqu'un protêt est jugé irrecevable, le dépôt est confisqué.
- 28.4.7 En traitant de toute plainte, le responsable tiendra compte de toutes les informations en possession du club/regroupement de soccer demandeur qui, si elles avaient été utilisées de façon normale, auraient pu prévenir la plainte.
- 28.4.8 Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies dans le règlement de discipline de la FSQ.
- 28.4.9 Les procédures de dépôt et les délais d'une plainte peuvent être modifiés par les responsables d'une compétition pour répondre à une situation urgente.

29. APPEL

- a. Toute organisation (club) qui se croit lésée par une décision du commissaire ou de l'ARSL peut aller en appel et être entendue par le comité d'appel de l'ARSL.
- b. L'appel doit être déposé au Bureau de L'ARSL dans les 7 jours ouvrables de la date de la décision du commissaire ou de L'ARSL.
- c. L'appel doit contenir un texte relatant précisément et de façon claire les motifs de l'appel et exposant les principaux arguments au soutien de ces 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 100 \$ (à l'ordre de l'ARSL). Le cachet de la poste fait seule foi de la date d'expédition.
- f. Si le comité d'appel donne raison au plaignant, le dépôt exigé lui sera remis.

- g. Au contraire, lorsqu'un appel est jugé irrecevable ou s'il est refusé par le comité d'appel de l'ARS Lanaudière, le dépôt est confisqué.
- h. Toute organisation qui se croit lésée par une décision du comité d'appel ou de discipline peut aller en appel et être entendue par le comité de discipline de la FSQ.
- i. On ne peut contester une décision du comité d'appel ou de discipline que pour une erreur de droit, de procédures ou une erreur dans l'imposition d'une sanction.

30. INFRACTIONS ET SANCTIONS

30.1 À l'intérieur du calendrier normal annuel des matchs de toutes les catégories d'équipes qui sont sanctionnées par la ligue, en y incluant les matchs éliminatoires et de barrage en vue de promotion ou de relégation, un joueur, qui cumule :

30.1.1	3 ^e carton jaune	1 match de suspension
30.1.2	5 ^e carton jaune	1 match de suspension
30.1.3	Chaque carton jaune supérieur à 5	1 match de suspension
30.1.4	2 ^e carton jaune (dans le même match)	1 match de suspension

Il peut y avoir également examen par le comité de discipline et, selon la gravité, imposition d'une sanction plus sévère, s'il y a lieu.

- 30.2 Un joueur qui reçoit, au cours d'une compétition, un premier (1^{er}) carton rouge, est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.
- 30.3 S'il reçoit au cours de la même compétition un deuxième (2^e) carton rouge, il est automatiquement suspendu pour les trois (3) prochains matchs de son équipe dans cette compétition. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction d'au plus 15 matchs.
- 30.4 S'il reçoit, au cours d'une compétition, un troisième (3^e) carton rouge, est automatiquement suspendu pour la saison. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction d'au plus 30 matchs.
- 30.5 Un entraîneur ou un assistant-entraîneur qui est expulsé (carton rouge) est automatiquement suspendu pour un match et de toutes autres activités de soccer tant que dure cette suspension.
- 30.6 Un entraîneur ou un assistant-entraîneur qui est expulsé (carton rouge) une deuxième fois est automatiquement suspendue pour la saison et de toutes autres activités de soccer tant que dure cette suspension.
- 30.7 Un entraîneur expulsé d'un match peut se faire remplacer par son assistant pourvu que son nom soit présent sur la feuille match. Il peut aussi se faire remplacer par un dirigeant possédant une carte d'affiliation.
- 30.8 Une équipe qui accumule un certain nombre de cartons jaunes durant le championnat (saison régulière) sera pénalisée d'une perte de points de classement de la manière suivante :

i. 20 cartons jaunes	perte de trois (3) points de classement
ii. 25 cartons jaunes	perte de six (6) points de classement
iii. 30 cartons jaunes	perte de neuf (9) points de classement
iv. 35 cartons jaunes	expulsion du championnat

30.9 Pour être considérés « purgés », les matchs de suspension doivent être des matchs réellement joués. La définition d'un match " réellement joué " est un match joué pour le minimum de temps nécessaire pour constituer un match officiel et ayant un résultat officiel et final (victoire, défaite, nulle ou forfait). Par exemple, un match gagné ou perdu par forfait parce qu'une des 2 équipes ne s'est pas présentée pour le match ne sera pas comptabilisé comme « match purgé ». D'un autre côté, si un match est joué et qu'une équipe perd par forfait parce qu'elle a utilisé un joueur ou un officiel illégal, ce match sera comptabilisé comme « match purgé » pour le joueur suspendu. Dans les rares cas où un match est arrêté parce que l'une des équipes n'a plus le nombre minimum de joueurs requis pour jouer, le match sera considéré comme « réellement joué », quel que soit le temps écoulé.

30.10 L'équipe qui fait jouer un joueur inéligible perdra le match par forfait. Ce match sera considéré comme match purgé pour le joueur fautif.

30.11 Les sanctions édictées aux articles précédents ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales qui peuvent être décernées dans les cas impliquant des blessures, de la violence physique à l'endroit d'un autre joueur ou des fautes relatives à un arbitre.

30.12 Dans le calcul des matchs à purger, on additionne les cartons jaunes avec les jaunes et les rouges avec les rouges. Ainsi, deux (2) cartons jaunes décernés dans une même partie ne vont pas évaluer un carton rouge pour s'additionner aux cartons rouges.

30.12.1 Un joueur qui reçoit (2) cartons jaunes dans un match comptera comme (1) cartons jaunes dans le cumulatif pour lui ainsi que pour l'équipe.

30.13 Le comité de discipline peut analyser tous les cartons d'un joueur, d'un entraîneur ou d'une équipe pour délibérer et rendre une décision sur un cas particulier qui lui aura été soumis ou qu'il aura décidé d'enquêter afin de pouvoir appliquer les sanctions proportionnelles aux actes reprochés.

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

30.15 Les suspensions reçues aux derniers matchs de la saison d'été doivent être purgées aux premiers matchs des F/S ou dans les premiers matchs de la prochaine saison d'été.

31. CAS NON PRÉVUS

Tout cas non prévu au présent règlement sera tranché par le conseil d'administration de l'ARSL conformément avec la réglementation de la FSQ.

32. AMENDEMENTS

Dans le but de ne pas changer les règles du jeu en cours de saison, aucun article du présent règlement ne peut être amendé au présent règlement durant la période du 1^{er} mars au 1^{er} octobre d'une année.

- 32.1 Les amendements au présent règlement doivent d'abord être adoptés par les clubs de la région et entreront en vigueur s'ils sont adoptés par le conseil d'administration de l'ARSL.

33. DISCIPLINE (SANCTIONS ADDITIONNELLES)

33.1.1 Sous réserve de l'application des règlements de la Fédération, suite à une expulsion du match par l'arbitre (**carton rouge direct**), toute personne à qui sera reprochée la commission d'une ou plusieurs des infractions décrites ci-dessous se verra imposer automatiquement, **en plus du match de suspension automatique pour le carton rouge**, les sanctions suivantes :

- a) Propos ou gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers un arbitre âgé de moins de 18 ans portant un écusson (ARBITRE MINEUR) fourni par l'ARSL: 5 matchs de suspension
- b) Cracher ou adopter un comportement violent envers un joueur ou officiel d'équipe : 1 à 4 matchs de suspension
- c) Bagarre ou acte de brutalité : 4 matchs de suspension
- d) Propos ou gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers toute personne : 2 matchs de suspension
- e) Commet une faute grossière : 2 matchs de suspension

Une copie de la suspension sera envoyé au fautif ainsi qu'au club ou il est affilié.

33.1.2 En cas d'erreur flagrante dans le processus d'attribution d'une sanction automatique, il est possible d'obtenir un sursis provisoire sur simple communication avec le coordonnateur de la ligue qui doit transmettre le cas immédiatement au directeur de discipline ou toute personne désignée par lui. La décision provisoire est valide jusqu'au prononcé du sursis d'exécution ou de l'annulation de la sanction automatique.

33.1.3 En cas de récidive de la part d'un joueur ou d'un personnel d'équipe, le Comité de discipline se saisit automatiquement du dossier de l'incident afin de déterminer la sanction appropriée qui s'imposera en sus de celle qui s'applique automatiquement.

33.1.4 Dans le cas d'une suspension automatique de 4 matchs ou plus, une demande de sursis d'exécution peut être déposée, par toute personne qui désire contester la décision de l'arbitre dans les 2 jours de la prise de connaissance de cette sanction, selon la procédure prévue pour le dépôt d'un protêt (voir l'article 28).

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

33.1.6 Toute équipe qui quitte ou envahit le terrain avant la fin du match sera sanctionnée d'une défaite par forfait. De plus, une sanction monétaire sera imposée selon le tableau des amendes.

33.1.7 Toute équipe qui accumule 3 matchs forfaits (peu importe les raisons) durant la saison (matchs de la saison régulière + matchs de Coupe) se verra imputer une amende selon le tableau des frais.

Sommaire : Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes

Ligue Juvénile ARS Lanaudière : Été 2019

Infraction	Suspension	Amende
30.2 Premier Carton rouge (joueur)	1 match	*
30.3 2 ième Carton rouge (joueur)	3 matchs	*
30.4 3 ième Carton rouge (joueur)	5 matchs	*
30.5 Un entraîneur ou un assistant-entraîneur qui reçoit un Carton rouge (1 er)	2 matchs	*
30.6 Un entraîneur ou un assistant-entraîneur qui reçoit une 2ième Carton rouge	5 matchs	*
30.1.4 2 cartons jaunes dans le même match	1 match	*
30.1.1 3 cartons jaunes durant une même compétition	1 match	*
30.1.2 5 cartons jaunes durant une même compétition	1 match	*
30.1.3 Chaque carton jaune supérieure à 5 durant la même compétition	1 match	*
Infraction	Forfait	Amende
4.2 Ajout ou retrait d'une équipe après que les calendriers sont faits	*	1500,00 \$/éq
5.3 Joueurs non-assignés à une équipe ou liste de joueur qui ne respecte pas le nombre minimum/maximum 1er Match / 2e Match	*	10,00/20,00\$
5.6 Remplacement d'une carte d'affiliation	*	12,50 \$
16.4 Nombre de joueurs minimum et maximum au banc des joueurs	1 match	25,00 \$
16.5 Ne peut maintenir un minimum de joueurs aptes à jouer le match	1 match	25,00 \$
17.1 Équipe qui a plus de 3 personnes (entraîneurs, adjoints, gérants) au banc joueurs	1 match	25,00 \$
22.2 Équipe qui n'inscrit pas tous les noms des joueurs qui participent au match avec les bons numéros de chandails sur la feuille de match	1 match	25,00 \$
24.1 Équipe qui reçoit sur un terrain non homologué par la Ligue	1 match	200,00 \$
24.2/21.1 Équipe qui ne se présente pas ou n'ayant pas le nombre/joueurs minimum	1 match	25,00 \$
24.2/21.1 Équipe qui ne se présente pas ou n'ayant pas le nombre/joueurs 2ième off	1 match	100,00 \$
22.4 Omis d'inscrire le numéro de carte d'affiliation sur la feuille de match	*	20,00 \$
22.6 Équipe qui ne peut pas présenter les cartes d'affiliation ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à PTS-Ligue à l'arbitre avant match	1 match	25,00 \$
24.3/.4 Équipe qui se retire avant la fin d'un match ou qui refuse de jouer	1 match	50,00 \$
22.8/24.5/13.1/24.11/17.2 Équipe qui utilise un joueur / entraîneur / parent Qui ne peut pas présenter sa carte d'affiliation valide	1 match	100,00 \$
24.10 Joueur ou entraîneur qui refuse de quitter après avoir été expulsé du match	1 match	100,00 \$
34.1.7 Toute équipe qui accumule 3 matchs forfaits		100,00 \$



ARS Lanaudière

Mémo Loi 4 – Équipement des joueurs

Selon les Lois du Jeu de la FIFA :

« Les nouvelles technologies ont rendus les lunettes de sport bien plus sûres, et les portant que pour les autres joueurs. Les arbitres sont priés de faire preuve de prudence, mais cela vaut notamment pour les jeunes joueurs. » (FIFA)

En ce sens, voici les deux options qui s'offrent aux joueurs :

1. Utilisation des lunettes de sport

Les lunettes de sport sont acceptées, et ce si elles ne représentent pas un danger pour le joueur qui les portent que pour les autres joueurs. Des lunettes en matériaux tels que le métal ou la vitre ne sont pas acceptées.

- Point de vente : Professionnel de la vision (optométriste ou opticien)
- Prix de vente : $\approx 150\$$ (et +)



2. Utilisation d'un protecteur de recouvrement

Un joueur ou une joueuse désirant porter tout de même ses lunettes de vision pour jouer en portant une lunette de protection par-dessus les lunettes de vision, la lunette plastique doit être incassable et la monture doit être entièrement recouverte (lunette style racquetball).

- Point de vente : Magasin de sport / Magasin d'équipement de sport



ARS Lanaudière

Mémo Loi 4 – Équipement des joueurs

Sécurité

« Un joueur ne doit pas utiliser d'équipement ou porter quoi que ce soit qui soit de type de bijou (colliers, bagues, bracelets, boucle d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc) est interdit et doit être ôté. Recouvrir les bijoux de ruban adhésif n'est pas autorisé.

La seule exception est le bracelet médical, qui doit être fait de velcro ou autre matériau non dangereux ou alors recouvert par un bandeau absorbant.

Autre équipement

Les protections non dangereuses, comme les casques, les masques faciaux, les gants de gardien en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisées, tout comme les casquettes de gardien et les lunettes de sport.

Orthèses et plâtres

Les orthèses en plastique, métal ou autres matériaux composites ainsi que les plâtres doivent être enlevés ou recouverts adéquatement (papier bulle, gaze ou autre) avant le début du match.

Couvre-chefs

Ceux-ci sont permis, mais doivent respecter les conditions suivantes :

- Doit être de couleur noire ou de la couleur dominante du maillot;
- Doit être en accord avec l'apparence professionnelle de l'équipement du joueur.



ARS Lanaudière

Mémo – Poignée de main

Pour les ligues suivantes uniquement :

- Ligue Lanaudière juvénile
- Sénior Lanaudière

La région Lanaudière demande aux équipes de se donner la poignée de main à la rencontre, et non à la fin. Nous demandons donc aux arbitres d'appliquer ce règlement immédiatement.

Voici les diverses raisons qui ont poussées l'ARS Lanaudière à prendre cette mesure :

- ✓ Permet aux deux équipes de quitter plus rapidement le terrain à la fin de la rencontre; le match suivant peut débuter à l'heure;
- ✓ En accord avec les ligues professionnelles, qui ont les mêmes directives;
- ✓ Peut parfois éviter certaines confrontations inutiles en fin de match.

