



## RÈGLEMENTS et LOIS



**Adopté au CA de l'ARSRS : 30 mars 2016**  
LES CHANGEMENTS AUX ARTICLES SONT INDIQUÉS PAR UN TRAIT GRAS DANS LA MARGE.

## Table des matières

Lexique .....	3
Généralités .....	4
Lois du jeu .....	5
1. Terrain de jeu .....	5
2. Ballon .....	7
3. Nombre de joueurs .....	7
4. Catégories et Utilisation des joueurs .....	8
4.1 Joueurs de Réserves et à l'Essai .....	9
4.2 Libération des joueurs juvéniles .....	10
4.3 Nombre d'entraîneurs .....	10
5. Équipement .....	11
6. Arbitre .....	11
7. Assistant Arbitre .....	12
8. Durée du match .....	13
8.1 Équipes .....	13
8.2 Remise de match .....	14
8.3 Procédure de remise de match .....	14
9. Coup d'envoi .....	15
10. Ballon en jeu ou hors du jeu .....	15
11. But Marqué .....	15
12. Hors jeu .....	15
13. Fautes et incorrections .....	15
14. Coups francs .....	17
15. Coup de pied de réparation .....	17
16. Rentrée de touche .....	17
17. Coup de pied de but .....	18
18. Coup de pied de coin .....	18
Administration .....	18
19. Enregistrement .....	18
20. Saison régulière .....	19
21. Coupe (Séries Finales) .....	21
22. Protêts .....	22
23. Sanctions et Amendes .....	22
24. Discipline .....	23
25. Frais d'arbitrage .....	24

## Lexique

ARSRS:	Association Régionale de Soccer de la Rive-Sud
LSRRS:	Ligue de Soccer Régionale de la Rive-Sud
FSQ	Fédération de Soccer du Québec
Ligue :	désigne la LSRRS
Club:	regroupement des équipes d'une même ou plusieurs villes
Équipe :	regroupement de joueurs
Joueur :	tout individu féminin ou masculin d'une équipe inscrit sur la feuille de partie autre que les entraîneurs
Remplaçant:	tout membre d'une équipe inscrit sur la feuille de partie autre que les entraîneurs qui est sur le banc et qui ne participe pas au jeu en cours;
Dirigeant, Entraîneur :	tout individu qui occupe le rôle d'entraîneur, d'instructeur, de responsable, d'assistant, de gérant et/ou de signataire sur la feuille de la partie pour une équipe
Arbitre :	individu disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois et règlements du soccer avant, pendant et après la partie
Spectateur :	tout individu aux abords du terrain autre que les entraîneurs, les joueurs et les arbitres
Catégorie :	classement des joueurs et des équipes selon leur âge
Classe :	classement des joueurs et des équipes selon leur habileté de jeu, correspondant au niveau de compétition
Registraire:	individu responsable de l'affiliation des membres ainsi que la vérification de l'éligibilité de ceux ci.
Commissaire:	individu responsable de l'application des règlements de Ligue et de coordination des différents secteurs.
Secrétariat :	centre administratif de la Ligue, localisé au bureau régional de l'ARSRS.

## Généralités

- a) Toutes les activités de soccer de la Ligue sont régies par les règlements en vigueur de l'ARSRS ainsi que par les règlements et lois du présent document.
- b) Tout amendement à la réglementation de la Ligue doit être envoyé au commissaire de la Ligue quinze (15) jours avant la première session plénière.
- c) Les changements demandés seront votés lors cette première session plénière.
- d) A l'exception des modifications stipulées dans les règlements généraux de la FSQ ou dans ce présent document, les règles du jeu publiées par la FIFA sont appliquées.
- e) Ce document représente les lois et les règlements de la LSRRS. Pour toutes lois, situations ou cas n'ont décrit dans ce document, il faut se référer aux Lois en vigueur de la FIFA.

## But du jeu

- f) Une équipe doit réussir le plus grand nombre de buts valables et en même temps empêcher, par des moyens licites, l'équipe adverse de s'emparer du ballon et de marquer des buts.
- g) Le soccer à 7 respecte au maximum les lois du soccer à 11, mais certaines lois sont toutefois légèrement modifiées.
- h) Quelle que soit la réglementation adoptée, c'est à tous ceux qui s'occupent des jeunes qu'incombe la responsabilité d'encourager plutôt que de critiquer, de suggérer l'apprentissage plutôt que de l'exiger et d'amuser plutôt que de diriger.
- i) Finalement, il ne reste plus qu'à souhaiter à tous de se divertir à voir les enfants s'amuser.

## Lois du jeu

### 1. Terrain de jeu

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

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

#### 1.11 Dimensions terrains

##### Soccer à 7 (U-9 et U-10)

- a) Le terrain de jeu doit être rectangulaire et avoir les dimensions suivantes :  
Longueur : 50 à 60 mètres    Largeur : 30 à 45 mètres
- b) Les buts doivent avoir les dimensions suivantes :  
Largeur : 5.50 mètres par    Hauteur : 1.80 mètres
- c) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 6 mètres de rayon
- d) La surface de réparation doit être délimitée  
A chaque extrémité du terrain, deux (2) lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 5.5 mètres de chaque montant de but.  
Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une largeur de 7.30 mètres et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.  
Un point de pénalité sera tracé à 7 mètres de la ligne de but.

##### Soccer à 9 (U-11 et U-12)

- e) Les parties de soccer à 9 (U-11 et U-12) seront disputées sur un terrain spécifique de soccer à 9 ou sur un terrain de soccer à 11 modifié dans le but de jouer à 9, soit d'une longueur qui s'étend d'une surface de réparation à l'autre et d'une largeur identique à celle du terrain à 11, ou encore sur la moitié d'un terrain de soccer à 11 dans le sens de la largeur du terrain. Une partie de soccer à 9 peut être disputée sur un terrain dans le sens de la largeur d'un terrain à 11 uniquement avec l'accord de la ligue. L'accord doit être demandé à l'avance. Il est à noter que cette mesure existe uniquement dans le but de dépanner les clubs lors d'une situation particulière concernant les terrains de soccer à 9.
- f) Le terrain de jeu doit être rectangulaire et avoir les dimensions suivantes :
  - Lorsqu'il s'agit de la moitié d'un terrain de soccer à 11 dans le sens de la largeur : Longueur : 50 à 60 mètres; Largeur : 45 à 55 mètres. Le terrain devrait être proportionnel avec une longueur plus grande que la largeur.
  - Lorsqu'il s'agit d'un terrain spécifique de soccer à 9 : Longueur : 57 à 87 mètres; Largeur : 45 à 60 mètres.
- g) Les buts doivent avoir les dimensions suivantes :
  - Lorsqu'il s'agit de la moitié d'un terrain de soccer à 11 dans le sens de la largeur, on utilise les buts de soccer à 7 : Largeur : 5.50 mètres par Hauteur : 1.80 mètres
  - Lorsqu'il s'agit d'un terrain spécifique de soccer à 9, ou d'un terrain qui s'étend d'une surface de réparation à l'autre d'un terrain à 11, on utilise les buts de soccer à 11 : Largeur 7.32 mètres par Hauteur : 2.44 mètres
- h) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle avec un rayon de 9.15 mètres sur les terrains spécifiques de soccer à 9 et un cercle avec un rayon de 6 mètres sur les autres terrains.
- i) La surface de réparation doit être délimitée
  - Lorsqu'il s'agit de la moitié d'un terrain de soccer à 11 dans le sens de la largeur : À chaque extrémité du terrain, deux (2) lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 12 mètres de l'intérieur de chaque montant de but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 12 mètres et sont réunies par une ligne tracée

parallèlement à la ligne de but. Un point de pénalité sera tracé à 11 mètres de la ligne de but.

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

#### Soccer à 11 (U-13 et plus)

- j) Le terrain de jeu doit être rectangulaire et avoir les dimensions suivantes :  
Soccer à 11 Longueur : 90 à 120 mètres Largeur : 45 à 90 mètres
- k) Les buts doivent avoir les dimensions de buts :  
Soccer à 11 Largeur : 7.32 mètres par Hauteur : 2.44 mètres
- l) Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Aucun match ne pourra avoir lieu sans filet.
- m) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 9.15 mètres de rayon.
- n) La surface de réparation doit être délimitée :  
À chaque extrémité du terrain, deux (2) lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 16.5 mètres de chaque montant de but.  
Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une largeur de 16.5 mètres et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.  
Un point de pénalité sera tracé à 11 mètres de la ligne de but.

## 2. Ballon

- a) Le ballon doit être sphérique; son enveloppe extérieure doit être en cuir ou en une autre matière adéquate. Aucune matière susceptible de constituer un danger pour les joueurs ne peut être utilisée dans sa confection.
- b) Pour les matchs de catégories U-9 à U-13 inclusivement, un ballon numéro quatre (4) d'une circonférence de soixante-trois (63) à soixante-six (66) centimètres est utilisé.
- c) Pour les matchs de catégories U-14 à senior inclusivement, un ballon numéro cinq (5) d'une circonférence de soixante-huit (68) à soixante et onze (71) centimètres est utilisé.
- d) Les ballons de match sont ceux fournis par la Ligue.

## 3. Nombre de joueurs

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

- a) Le nombre maximum de joueurs habillés est de 15 joueurs par équipe.
- b) Le nombre minimum de joueurs habillés est de 5 joueurs par équipe à défaut de quoi le match est perdu par forfait.

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

- c) Le nombre maximum de joueurs habillés est de 16 joueurs par équipe.

- d) Le nombre minimum de joueurs habillés est de 6 joueurs par équipe à défaut de quoi le match est perdu par forfait.

Soccer à 11 (catégories U13 – U18)

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

Tous

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

#### 4. Catégories et Utilisation des joueurs

- a) Classe
- i. Classe récréative (local ou maison) L
  - ii. Classe régionale A
  - iii. Classe Interrégionale AA (LIZ2)
  - iv. Classe provinciale AAA (LSEQ)

b) **Tableau des catégories d'âge 2016**

<u>Catégorie</u>	<u>année de naissance</u>	
U-9	nés	en 2007
U-10	nés	en 2006
U-11	nés	en 2005



<b>U-12</b>	<b>nés</b>	<b>en 2004</b>
<b>U-13</b>	<b>nés</b>	<b>en 2003</b>
<b>U-14</b>	<b>nés</b>	<b>en 2002</b>
<b>U-15</b>	<b>nés</b>	<b>en 2001</b>
<b>U-16</b>	<b>nés</b>	<b>en 2000</b>
<b>U-17</b>	<b>nés</b>	<b>en 1999</b>
<b>U-18</b>	<b>nés</b>	<b>en 1998</b>
<b>Senior</b>	<b>nés</b>	<b>en 1997 et avant</b>
<b>Vétéran</b>	<b>nés</b>	<b>en 1980 et avant</b>

- c) Le surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégorie(s) immédiatement supérieures à la sienne.
- d) Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé que pour un joueur de U10 à U16. L'ARS pourra accorder le double surclassement sur réception des documents suivants :
- i. formulaire de demande de surclassement,
  - ii. autorisation parentale,
  - iii. autorisation médicale à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé ainsi que le formulaire d'affiliation.
  - iv. bordereau d'affiliation
  - v. le formulaire doit être envoyé à la Fédération lorsque celle-ci le demande.
- e) Le surclassement de plus de quatre (4) catégories n'est pas autorisé.
- f) Une équipe ne peut utiliser un joueur de classe ou de catégorie supérieure à la sienne.  
Exemple :  
⇒ Une équipe U-14 de classe A ne peut utiliser des joueurs U13 ou U-14 de classe AA. Une équipe U-14 de classe A ne peut utiliser des joueurs U-15.
- g) L'utilisation des joueurs se fait comme suit : dans le respect des catégories d'âges imposées par la Fédération, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif.

#### 4.1 Joueurs de Réserves

Joueur de Réserve : Désigne un joueur du même club ou regroupement de soccer qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club ou regroupement de soccer, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de classe égale ou supérieure à sa classe d'affiliation et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe.

Exemples :

⇒ Une équipe U-14 de classe A peut utiliser des joueurs provenant de son club de catégorie U-14 local, U-13 classe A et local, U-12 classe A et locale.

⇒ Un joueur U-11 affilié à une équipe U-12 L ou A pour la saison en cours peut évoluer en tant que joueur réserve pour l'équipe U-11 A de son club.

Une équipe ne peut utiliser un joueur réserve qui est de plus de deux (2) catégories d'âge inférieures à la sienne à moins d'avoir reçu l'autorisation écrite de l'organisme qui régit la compétition. Cette autorisation peut être accordée seulement si une attestation médicale et une autorisation parentale accompagne la demande.

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

Exemple :

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

- 1) 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 supérieure à la sienne.
- 2) À l'intérieur de sa classe de compétition, un joueur peut évoluer pour son club dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne, sans aucune restriction sauf celles imposées par les règlements de la sécurité dans les sports. De plus le joueur n'est pas assujéti au délai de sept (7) jours.
- 3) Lorsqu'un joueur de Réserve est utilisé par une équipe, cette équipe doit l'indiquer clairement sur la feuille de match, dans l'espace prévu à cet effet. Pour chaque joueur non-identifié sur la feuille de match comme étant Réserviste l'équipe fautive sera pénalisée par une amende de \$25.
- 4) Une équipe ne peut utiliser comme joueur réserve, un joueur sous le coup de toute suspension.

#### 4.2 Libération des joueurs juvéniles

- a) Voir les règlements généraux de l'ARSRS.

#### 4.3 Nombre d'entraîneurs

- a) Une équipe peut avoir un maximum de 3 personnes, avec une carte d'affiliation, sur le banc.
- b) Une équipe doit avoir en tout temps un responsable dûment affilié au banc. Si suite à l'expulsion de son entraîneur une équipe n'est plus dirigée au banc par un responsable qui possède une carte d'affiliation du club valide la partie est suspendue et l'équipe fautive perd le match par forfait.

- c) Pour avoir le droit d'être au banc des joueurs, les entraîneurs doivent présenter leur carte d'affiliation en règle.
- d) L'entraîneur est sujet aux règlements et lois; de plus, il doit :
  - i. rester à l'intérieur de la surface technique pendant le match ;
  - ii. s'adresser à l'arbitre par l'entremise de son capitaine ;
  - iii. donner l'exemple par son attitude, son comportement et son langage ;
  - iv. respecter l'arbitre, les joueurs et les adversaires ;
  - v. accepter les décisions de l'arbitre ;
  - vi. s'assurer que ses joueurs donnent la main à la fin de chaque match ;
  - vii. quitter le terrain en s'assurant que ses joueurs sont en sécurité.

## 5. Équipement

- a) Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter des costumes identiques à l'exception du gardien de but qui doit porter un chandail de couleur distincte des deux équipes.

Les clubs doivent indiquer dans le cahier de charges les couleurs des uniformes (chandails, shorts et bas) qui sont utilisés lors des parties à domicile (receveur). Durant la saison les équipes sont tenues de respecter les couleurs identifiés dans le cahier de charges lorsqu'ils sont receveur.

Toute équipe qui est visiteur a la responsabilité d'équiper les joueurs d'uniformes de couleurs différentes des celles de l'équipe receveur, tel qu'identifié par l'équipe receveur au début de la saison. Un refus entraîne la perte de la partie par forfait.

Cas spécial :

Si jamais l'équipe receveur décide de changer d'uniformes pour une partie et les couleurs sont différentes de celles annoncés en début de saison, l'équipe visiteur n'a plus d'obligation en cas de conflit de couleurs. Dans ce cas particulier ça sera la responsabilité de l'équipe receveur d'utiliser des uniformes différentes et ainsi éviter le conflit de couleurs. En cas de refus l'équipe receveur perdra la partie par forfait.

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

## 6. Arbitre

- a) Un arbitre qualifié est désigné pour diriger chaque match.
- b) Son autorité et l'exercice des pouvoirs lui sont conférés par les lois du jeu.
- c) Ses décisions concernant des faits survenus au courant du match, seront sans appel pour autant que cela concerne le résultat du match.
- d) Au soccer à 7, à défaut d'arbitre, chaque entraîneur devra faire office d'arbitre.
  - i. L'entraîneur de l'équipe receveuse officie la première mi-temps,

- ii. L'entraîneur de l'équipe visiteuse officie la deuxième mi-temps.
- e) Au soccer à 9 et à 11, à défaut d'arbitre,
  - i. l'arbitre assistant senior prendra la responsabilité du match.
  - ii. En cas d'absence des deux (2) arbitres précités, l'arbitre junior officiera.
  - iii. En cas d'absence de tous les arbitres et à défaut de trouver un arbitre qualifié, le match n'a pas lieu et il sera repris ultérieurement.
- f) L'arbitre doit s'assurer que soient inscrites lisiblement sur les quatre (4) exemplaires de la feuille de match les informations suivantes;
  - i. Le numéro du match.
  - ii. La date du match.
  - iii. Le nom du terrain.
  - iv. La division du match.
  - v. Heure prévue du coup d'envoi du match.
  - vi. Heure à laquelle le match a débuté.
  - vii. Si l'heure prévue et l'heure débutée sont différentes, il doit indiquer clairement la raison qui justifie ce retard.
  - viii. Nom des équipes pour ce match (receveur, visiteur).
- g) L'arbitre doit
  - i. Identifier la feuille de match de chaque équipe.
  - ii. Vérifier les noms, numéros cartes d'affiliation, photos des joueurs et des dirigeants de l'équipe.
  - iii. Vérifier les cartes d'affiliation des joueurs et dirigeants purgeant une suspension et dont le nom est inscrit à l'endroit prévu à cette fin.
  - iv. S'assurer que les avertissements et /ou expulsions correspondent bien au numéro de l'individu fautif et soit lisible sur la copie qu'il remettra à l'équipe du joueur sanctionné.
  - v. Conserver pour fin de vérification les cartes d'affiliation jusqu'à la fin du match.
  - vi. À la fin du match, indiquer les noms des joueurs ou dirigeants n'ayant pas présenté à l'arbitre leur carte d'affiliation respective.
  - vii. Inscrire tout commentaire pertinent dans l'espace prévue à cet effet
  - viii. Inscrire tout manquement au terrain et aux installations
  - ix. S'assurer que les responsables des équipes signent la feuille de match après avoir bien pris note de son contenu à la fin de la partie.
  - x. Remettre les cartes d'affiliation.
  - xi. Remettre la bonne copie de la feuille de match aux équipes (instructions au bas de la feuille de match à ce sujet.)

## 7. Assistant Arbitre

- a) Deux arbitres assistants sont désignés pour le soccer à 9 et à 11.
- b) A défaut d'arbitres assistants, l'arbitre désignera des arbitres assistants si nécessaire.
  - i. Les arbitres assistants ont comme unique mission de signaler, sous réserve de décision de l'arbitre, que le ballon est sorti du jeu.

- c) En cas d'ingérence non justifiée ou de conduite répréhensible d'un arbitre assistant, l'arbitre renoncera à ses services et prendra ses dispositions pour le faire remplacer.

## 8. Durée du match

- a) Le match comporte deux périodes égales
- |            |                |
|------------|----------------|
| U-09, U-10 | 2 x 25 minutes |
| U-11, U-12 | 2 x 30 minutes |
| U-13, U-14 | 2 x 35 minutes |
| U-15, U-16 | 2 x 40 minutes |
| U-17, U-18 | 2 x 45 minutes |
- b) Les matchs doivent commencer à l'heure prévue.
- c) La pause entre les deux mi-temps est d'au plus dix (10) minutes et d'au moins cinq (5) minutes.
- d) Un délai de trente (30) minutes est accordé aux équipes en cas de retard, à défaut de quoi le match est perdu par forfait.
- e) Toute équipe qui ne se présente pas sur le terrain prête à débiter le match à l'heure prévue, recevra une amende de cinquante dollars (50\$).
- f) Un délai de trente (30) minutes est accordé pour les deux équipes dans la mesure où une des deux équipes n'a pas le minimum de joueurs requis pour débiter le match.
- g) Match interrompu : pour être considéré valide, un match doit durer au moins soixante quinze pour cent (75%) du temps normal et s'il y a temps supplémentaire, lui aussi doit durer (75%) du temps prévu. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans tout autre cas, le comité de discipline qui a juridiction sur la compétition décidera de la validité du match.
- Catégorie durée minimale pour qu'un match soit valide :
- |              |            |
|--------------|------------|
| U-9, -10     | 38 minutes |
| U-11 & U-12  | 45 minutes |
| U-13 & U-14  | 53 minutes |
| U-15 & U-16  | 60 minutes |
| U-17 et plus | 68 minutes |
- h) Lors d'un un écart de but de 6 buts et plus, l'équipe perdante peut demander à l'arbitre d'arrêter le match. Les sanctions disciplinaires (cartons) et les buts seront comptabilisés comme pour toute autre partie jusqu'au moment de l'arrêt du match.

### 8.1 Équipes

- a) Les deux équipes qui disputent une partie sont responsables de s'assurer que dans les 48 heures suivant l'heure prévue d'une partie, un membre de leur organisation saisisse dans le système informatique (P.T.S.) le résultat et les informations pertinentes à cette partie. La pénalité pour tout retard est de \$25.
- b) Les équipes se conforment au calendrier officiel publié à chaque année par la Ligue.
- c) Tout club et équipe a la responsabilité d'assurer la protection des officiels assignés à un match, de leur arrivée au lieu du match à leur départ du lieu du match.

- d) Une équipe ne peut quitter le terrain avant la fin d'un match sans l'autorisation de l'arbitre sous peine de sanction.
- e) Une équipe ne peut refuser de jouer un match prévu au calendrier sous peine de sanction.
- f) Une équipe qui désire se retirer de la compétition l'indique par écrit au commissaire de la Ligue.
- g) Lorsque les équipes visiteuses et receveuses ne sont pas identifiées sur le calendrier de compétitions, l'équipe dont le nom apparaît en premier sur le calendrier est considérée comme receveuse.

## 8.2 Remise de match

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

## 8.3 Procédure de remise de match

Un match prévu au calendrier qui est interrompu ou annulé dû à un terrain non disponible ou impraticable sera repris de la manière suivante :

- a) Les équipes doivent arriver à une entente dans les 7 jours suivant la date originellement prévue de la partie.
- b) Cette entente doit parvenir au commissaire dans les dix (10) jours suivant la date originellement prévue.
- c) Le responsable de l'équipe receveuse vérifie la disponibilité des plateaux (terrains).
- d) Le responsable de l'équipe receveuse contacte le responsable de l'équipe visiteuse et ils concluent une entente sur la reprise de cette partie (date, heure, terrain).
- e) Un responsable de l'équipe visiteuse confirme par courriel à un responsable de l'équipe receveuse la teneur de l'entente (date, heure, terrain).
- f) Le responsable de compétitions du club receveur confirme par courriel au Commissaire de la Ligue la teneur de l'entente (date, heure, terrain). Pour éviter la controverse, il est obligatoire de faire suivre au commissaire le courriel confirmant l'entente de l'équipe visiteuse.
- g) Une fois ce délai écoulé, si aucune entente ne survient le commissaire de la Ligue imposera une date, une heure et un terrain pour ce match. La décision du Commissaire est sans appel.
- h) Après vérification de la disponibilité des arbitres, le commissaire autorisera la reprise de la partie par retour des courriels et parallèlement modifiera le calendrier.
- i) Une équipe peut avec un délai de quinze (15) jours, pour une cause exceptionnelle, solliciter par écrit un changement de date. La Ligue sera le seul juge quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles.
- j) Une équipe peut, avec soixante-douze (72) heures d'avis, demander une modification de terrain ou d'heure de début d'une partie. La ligue doit confirmer la modification aux équipes concernées au moins vingt-quatre (24) heures à l'avance. Dans tous les cas où un déplacement important est à prévoir pour l'équipe visiteuse le Commissaire peut refuser la modification.

- k) Tout changement de date apporté au calendrier par la Ligue devra être communiqué aux équipes concernées au moins soixante-douze (72) heures à l'avance.
- l) Pour tout changement relié au calendrier original ou pour le non-respect des procédures et délais de la ligue des frais de 150\$ peuvent être applicables.

#### 9. Coup d'envoi

Identique à la Loi XIII sur les coups francs des Lois du jeu de la FIFA à l'exception des modifications suivantes pour le soccer à 7 :

##### Soccer à 7

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

#### 10. Ballon en jeu ou hors du jeu

Identique à la Loi de jeu de la FIFA.

#### 11. But Marqué

Identique à la loi du jeu de la FIFA

#### 12. Hors jeu

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

##### Soccer à 7

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

#### 13. Fautes et incorrections

- a) L'arbitre peut avertir (carton jaune) un joueur ou un entraîneur et/ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans le cas d'un joueur prenant part au jeu, ce joueur ne peut pas être remplacé par un remplaçant.
- b) Les responsables des équipes (entraîneur, gérant, etc.) sont obligés d'être au courant du dossier d'avertissements et des suspensions de tout joueur qui participe à une rencontre de leur équipe. Aucun avis ne sera émis par la Ligue concernant les suspensions automatiques – dues au cumul des avertissements ou suite à une élimination d'une partie.
- c) Toutes les sanctions automatiques sont sans appel et aucune audition n'est accordée.
- d) Tous les cartons jaunes et rouges accumulés pendant la saison régulière sont maintenus pour les séries éliminatoires.

##### Avertissements (cartons jaunes)

- e) Lorsqu'un joueur reçoit un carton jaune avant d'être expulsé d'une partie (carton rouge direct), le carton jaune sera comptabilisé dans son total de la saison.
- f) Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique par série (accumulation) de trois (3) cartons jaunes (obtenus en trois parties différentes).
- g) Un joueur à qui on accorde deux cartons jaunes lors d'une même partie obtiendra un carton rouge et sera expulsé de la partie.

### Expulsion

- h) Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique lorsqu'il reçoit un carton rouge. Même chose pour un entraîneur qui est expulsé. En outre, son cas sera évalué par la ligue et, si nécessaire, jugé par le comité de discipline de la compétition et le joueur ou entraîneur pourra écoper d'une suspension supplémentaire.
- i) Un joueur ou entraîneur expulsé est automatiquement suspendu pour le match suivant.
- j) Si un joueur encourt deux cartons jaunes dans le courant de la même rencontre et est de ce fait exclu, ces avertissements ne sont pas enregistrés, mais bien l'exclusion pour deux avertissements.
- k) Expulsion pour Brutalité ou Insulte : Lorsqu'un joueur ou entraîneur est expulsé d'une partie pour un geste brutal sans ballon (coup de poing, coup de pied, coup de tête), pour avoir craché sur quelqu'un, pour avoir utilisé un langage abusif, pour avoir incité à la violence, pour avoir proféré des menaces, ou des insultes à caractère raciste, ou toute autre geste de violence physique ou verbale envers qui que ce soit, il se verra automatiquement imposer une suspension de trois (3) parties. Dans le cas d'une récidive pour ce genre de geste la suspension automatique sera de cinq (5) parties. De plus, si la ligue le juge nécessaire le cas pourrait être soumis au comité de discipline. En tout temps, pour les cas considérés graves, la ligue se réserve le droit d'empêcher un joueur de jouer en attente de sa sanction.
- l) Pour toute expulsion suite à un événement impliquant un arbitre juvénile, identifié par un écusson spécifique (U18 et moins), les sanctions automatiques seront doublées. Il est également recommandé au comité de discipline régional, et provincial, de doubler toute sanction accordée en cas de culpabilité.
- m) Tout joueur ou entraîneur suspendu ou expulsé d'une équipe ne peut pas accéder aux abords du terrain, aux vestiaires, ou au terrain de jeu à aucun moment à partir d'une heure avant le début de la partie; durant la partie il ne peut pas se tenir du même côté du terrain que le banc des joueurs, ni derrière les buts et il ne peut pas accéder au terrain, aux abords du terrain et aux vestiaires de l'équipe.  
Un entraîneur ou joueur expulsé doit adopter un comportement responsable et ne pas donner des consignes aux joueurs. Toute infraction doit être rapportée au comité de discipline de la ligue pour action disciplinaire appropriée. Entre-autres, tout entraîneur ou joueur expulsé qui a enfreint les dispositions de cet article de règlement pourrait voir sa suspension reconduite et même majorée en fonction de circonstances.
- n) Un joueur devra purger les sanctions automatiques qui en découlent à l'intérieur même de la division dans laquelle les infractions aux lois du jeu se sont produites.
- o) Un joueur qui est expulsé lorsqu'il évolue en tant que réserviste ou à l'essai devra purger sa suspension lors du prochain match de l'équipe pour laquelle il évoluait lorsqu'il a été expulsé. Il ne pourra pas participer à aucun match tant et aussi longtemps qu'il n'aura pas purgé son suspension. Le même principe s'applique lorsqu'il s'agit des cartons jaunes qui par accumulation mènent à une suspension.
- p) L'utilisation d'un joueur ou responsable suspendu entraîne la perte automatique de la partie par forfait. Le joueur ou responsable devra purger sa suspension lors de la prochaine partie de l'équipe.
- q) Frais automatiques pour accumulation de cartons jaunes et pour toute expulsion :
  - i. Cartons Jaunes
    - 50\$ lorsqu'une équipe accumule 20 cartons jaunes dans une saison.
    - Ensuite, 5 \$ pour chaque carton jaune additionnel.
  - ii. Expulsions pour les joueurs



- 10\$ pour chaque expulsion suite au cumul de deux cartons jaunes dans une même partie.
  - 10 \$ pour chaque expulsion directe suite à un carton rouge sans brutalité.
  - 50\$ pour chaque expulsion directe suite à un carton rouge avec brutalité.
  - 100\$ pour une récidive avec brutalité.
- iii. Expulsions pour les entraîneurs
- 50\$ en tout temps.
  - 100\$ pour les cas de brutalité
- iv. Club
- Lorsqu'une équipe dépasse cinq expulsions directes (cartons rouges), avertissement écrit et amende de 100\$ au club.

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

#### Soccer à 7

- r) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.
- s) Si un joueur de l'équipe défendant commet intentionnellement, dans la surface de réparation une des 9 fautes majeure décrite dans les Lois du jeu de la FIFA, il est pénalisé d'un coup de pied de réparation à une distance de 7 mètres.
- t) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui, en temps normal au soccer à 11, est pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon est placé au point le plus près de l'infraction mais à l'extérieur de la zone de réparation et ce coup franc est direct.

#### 14. Coups francs

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

#### Soccer à 7

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

#### 15. Coup de pied de réparation

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

#### Soccer à 7

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

#### 16. Rentrée de touche

Identique à la Loi XIII sur les coups francs des Lois du jeu de la FIFA.

## 17. Coup de pied de but

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

### Soccer à 7

Lors d'un coup de pied de but en soccer à 7, donc en U-9 et U-10, l'équipe adverse doit se placer derrière la ligne médiane du terrain. L'équipe peut avancer dans la moitié adverse uniquement à partir du moment où le gardien de but a touché le ballon pour effectuer le coup de pied de but.

Seuls les gardiens de but peuvent remettre le ballon en jeu sur coup de pied de but.

Sanction : si les joueurs avancent au-delà de la ligne médiane avant que le gardien de but a touché le ballon pour le remettre en jeu le coup de pied sera repris. Si ceci se répète l'arbitre accordera un avertissement à l'équipe fautive.

### Soccer à 9

Dans la catégorie U-11 uniquement, soccer à 9, les coups de pied de but seront effectués à partir de la ligne horizontale qui délimite la surface de réparation, communément appelée ligne de 16 mètres. Le ballon pourra être placé n'importe où sur la ligne horizontale de la surface de réparation.

## 18. Coup de pied de coin

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

### Soccer à 7

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

### Soccer à 9

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

## Administration

### 19. Enregistrement

- a) Pour inscrire ses équipes, un Club doit être membre en règle selon les règlements de l'ARSRS et de la FSQ.
- b) Le Club enregistre ses équipes aux dates fixées par la Ligue avant de prendre part à toute compétition régie par la Ligue.
- c) Retrait d'équipe – les amendes suivantes sont applicables :
  - 250 \$ pour tout retrait après le début du travail sur le calendrier. Le Commissaire de la Ligue doit annoncer le début du travail sur le calendrier au plus tard une semaine à l'avance.
  - 500 \$ pour tout retrait après la publication du calendrier préliminaire
  - 750 \$ pour tout retrait après la publication du calendrier final.
- d) Un club doit remettre les non disponibilités de terrain pour toutes ses équipes pour la période allant du 1er mai au 30 septembre, ceci doit être fait avant le 1<sup>er</sup> mars.
- e) Nombre de joueurs par équipe pour la saison :
  - i. Un minimum de dix (10) joueurs pour le soccer à 7.

- ii. Un maximum de quinze (15) joueurs pour le soccer à 7.
  - iii. Un minimum de douze (12) joueurs pour le soccer à 9.
  - iv. Un maximum de vingt (20) joueurs pour le soccer à 9.
  - v. Un minimum de quatorze (14) joueurs pour le soccer à 11.
  - vi. Une équipe ne peut avoir plus de vingt-cinq (25) joueurs affiliés.
  - vii. Pour être considéré comme joueur sur la liste d'une équipe, un joueur devra disputer au minimum une (1) partie avec son équipe avant la fin de la saison.
  - viii. Le total de minimum de joueurs - 10 (soccer à 7), 12 (soccer à 9) ou 14 (soccer à 11) – doit être maintenu durant la saison. Une équipe qui a sur sa liste d'équipe moins de joueurs que le minimum prévu sera mise à l'amende par un montant de \$ 100 / joueur manquant / partie.
- f) Tout joueur doit être dûment affilié pour prendre part aux activités de soccer régies par la Ligue.
  - g) Un joueur est affilié à la Ligue avec une seule équipe. Avant d'affilier un joueur, un club a l'obligation de s'assurer que le joueur n'est pas affilié avec un autre club.
  - h) L'inscription des joueurs se fait au registraire selon les normes fixées par l'ARSRS.
  - i) Un joueur et tout personnel d'équipe est considéré affilié seulement lorsque son ARS a validé son enregistrement.
  - j) Liste des joueurs : la liste des coordonnées des joueurs, entraîneurs et gérants de chaque équipe doit être complétée sur PTS-Registrariat au plus tard une semaine avant le début de la saison. Une équipe dont la liste de joueurs n'a pas été complétée dans le délai prévu sera sanctionnée par une amende de \$ 300. Si par la suite la liste n'est toujours pas complétée l'amende sera de \$ 300 par partie jusqu'à ce qu'elle est complétée.
  - k) Un club qui enregistre plus d'une équipe dans la même catégorie doit identifier clairement à quelle équipe appartient chacun des joueurs.
  - l) Tout transfert de joueur d'une équipe à une autre doit être effectué via PTS-Registrariat avant le 15 juillet de l'année. Le transfert doit être confirmé par courriel à la ligue, adressé à la fois au commissaire et à l'adjoint, avant que le joueur commence à jouer avec sa nouvelle équipe.

## 20. Saison régulière

- a) Il n'y a pas de surtemps en saison régulière.
- b) Le classement se fera par l'addition des points :
  - i. match gagné trois (3) points
  - ii. match nul un (1) point
  - iii. match perdu zéro (0) point
  - iv. match forfait moins un (-1) point
- c) Un match perdu par forfait le sera par le compte de trois (3) à zéro (0), ou par le pointage enregistré sur le terrain si ce dernier est plus élevé.
- d) Une équipe qui se voit pénalisée de forfait de match comme sanction à une irrégularité perdra les points de match auxquels elle avait droit ainsi que les buts marqués par elle au cours du match. L'équipe déclarée gagnante 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.
- e) Dans le cas d'une égalité entre deux (2) ou plusieurs équipes, le classement est déterminé comme suit :

- Si deux (2) équipes sont à égalité au classement à la fin de la saison, elles seront départagées de la façon suivante :
    - a) le plus grand nombre de points dans les matchs ayant opposés les deux équipes concernées;
    - b) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs (a);
    - c) le plus grand nombre de victoires au classement;
    - d) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes au classement;
    - e) l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts;
    - f) tirage au sort.
  
  - Si trois (3) équipes sont à égalité de points, le classement du championnat est établi de la façon suivante :
    - a) le plus grand nombre de points dans les matchs opposant les trois équipes concernées;
    - b) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs;
    - c) le plus grand nombre de victoire au classement;
    - d) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes au classement;
    - e) l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts;
    - f) tirage au sort.
- f) Une fois les statistiques finales publiées, les clubs ont cinq (5) jours ouvrables pour les contester. Après ce délai, les statistiques seront considérées comme officielles, le seau de la poste en faisant foi.
- g) Si une équipe se retire pendant la saison régulière, tous les matchs joués contre elle ne comptent plus pour le classement final. Cette équipe est marquée d'un "X" dans les statistiques du classement final.
- h) Avant le début de chaque partie, les dirigeants des équipes en présence remplissent une feuille de match. Elle doit être dûment remplie et tous les passeports de tous les joueurs et entraîneurs inscrits doivent être remis à l'officiel de la ligue, au moins dix (10) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.
- i) À la fin de la partie les responsables de chaque équipe doivent vérifier le contenu de la feuille de match, doivent s'assurer que toute erreur est indiquée à l'arbitre et ensuite signer la feuille de match.
- j) Seuls les joueurs et dirigeants inscrits sur la feuille de match peuvent participer à la partie. Tout joueur qui se présente après le début du match doit être contrôlé par l'arbitre avant le début de la deuxième demie afin de pouvoir prendre part au match. Tout joueur qui n'est pas contrôlé avant le début de la deuxième demie ne peut pas prendre part au match. C'est la responsabilité du joueur et du responsable de l'équipe concerné de se présenter devant l'arbitre en possession de la carte d'affiliation et de demander le contrôle par l'arbitre.

- k) Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de faire rayer le nom de tout joueur qui n'a pas endossé l'uniforme pour le match en question.
- l) La feuille de match doit contenir obligatoirement les informations suivantes :
  - a) La date, l'heure et le numéro de la partie.
  - b) Le numéro du plateau (terrain).
  - c) Le nom des équipes en présence.
  - d) Le nom des joueurs de l'équipe, et leur numéro de gilet et de passeport.
  - e) Le nom des joueurs ou entraîneurs sous le coup d'une suspension.
  - f) Le nom des entraîneurs et leur numéro de passeport.
  - g) Les commentaires, protêts ou autres.
  - h) Joueurs participant à la partie.
  - i) L'identification de tous les joueurs mutés (catégorie U-13 et plus bas).
  - j) L'identification de tous les joueurs réservistes et à l'essai.

## 21. Coupe (Séries Finales)

- a) Les modalités des éliminatoires sont déterminées au début de la saison par le Comité de Compétition.
- b) Aucun match barrage ou de finale ne pourra être remis.
- c) En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match éliminatoire et de finale, le match est prolongé de la façon suivante :
  - i. Au soccer à 9 et à 11, de deux (2) périodes complètes de dix (10) minutes,
  - ii. Dans les 2 cas, si l'égalité persiste, des tirs de réparation sont effectués selon les règlements de la FIFA.
- d) Pour les matchs de coupe, aucun retard n'est permis aux équipes.
- e) Une équipe qui ne se présente pas à un match barrage ou de coupe, se verra infliger une amende de deux cents dollars (200 \$) et le match sera perdu par forfait.
- f) Le paiement des officiels doit être effectué 50/50 par les équipes participantes pour les matchs de 1/8 et ¼ de finales. Les frais pour les demi-finales et les finales seront assumés par la ligue, selon la tarification établie.
- g) Aucun joueur Descendu ne peut être utilisé pour les séries éliminatoires (Coupe de la Ligue).
- h) Toutes équipes confondues, un joueur ne peut pas disputer deux parties la même journée durant les Séries. En cas contraire, le joueur sera considéré inéligible et la deuxième partie sera perdue par forfait.
- i) Un joueur suspendu lors de la saison régulière est suspendu pour la Coupe aussi. Toute suspension obtenue lors d'un match de la saison régulière et qui n'a pas pu être purgée en totalité pendant la saison régulière devra être purgée lors des matchs de Coupe.
- j) Le dossier des avertissements (cartons jaunes) est transféré de la saison régulière à la Coupe (Séries Finales). À titre d'exemple, un joueur qui a deux cartons jaunes pendant la saison régulière et qui obtient un troisième en première ronde de la Coupe (Séries) sera suspendu pour la prochaine partie des Séries.
- k) Une équipe qui utilise un joueur inéligible sera éliminée de la Coupe. Une équipe ayant gagné des médailles et/ou un trophée mais qui a utilisé un joueur inéligible sera pénalisée par le retrait du trophée et par une amende de \$300.

## 22. Protêts

- a) Pour être pris en considération par le comité, un protêt doit être confirmé par écrit.
- b) Un protêt doit être émis par un club.
- c) Le dépôt d'un protêt doit se faire par la poste sous peine de déchéance du protêt, et être reçu au bureau de la ligue dans les 5 jours suivant l'incident qui a donné naissance au protêt. Le protêt doit être accompagné d'un dépôt de 100\$ (à l'ordre de l'ARSRS). Le cachet de poste fait seule foi de la date d'expiration.
- d) Une copie du protêt doit être envoyée par courrier à l'adresse officielle du club par le club protestataire, dans les délais prévus au paragraphe précédent, au club contre qui il proteste.
- e) Dans tous les délais prévus dans le présent chapitre, le jour qui marque le point de départ n'est pas compté, le jour qui marque le point d'arrivée est compté. Si le jour d'arriver tombe un jour de fin de semaine ou un jour férié, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant.
- f) Si le comité donne raison au plaignant, le dépôt exigé lui sera remis.
- g) Au contraire, lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le comité, le dépôt n'est pas remboursé.

### 22.1 Plainte

Toute plainte doit être signalée à l'arbitre à la fin de la partie, indiqué sur la feuille de match et signée par l'entraîneur.

### 22.2 Appel

- a) Toute organisation (club) qui se croit lésée par une décision du commissaire peut aller en appel et être entendue par le comité d'appel de l'ARSRS.
- b) L'appel doit être déposé au bureau de l'ARSRS dans les 7 jours ouvrables de la date de la décision du commissaire
- c) L'appel doit contenir un texte relatant précisément et la façon claire les motifs de l'appel et exposant les principaux arguments au soutien de ses prétention.
- d) Si par exception ou sur demande de l'une ou l'autre des parties, le comité d'appel juge nécessaire de tenir une audition, il convoquera les parties.
- e) L'appel doit être accompagné d'un dépôt de 150 \$(à l'ordre de (ARSRS). Le cachet de la poste fait seule foi de la date d'expiration.
- f) Si le comité d'appel donne raison au plaignant, le dépôt exigé sera remis.
- g) Au contraire, lorsqu'un appel est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le comité, le dépôt n'est pas remboursé.
- h) Toutes organisations ou individu qui se croient léser par une décision du comité de discipline ou d'appel de L'ARSRS peut aller en appel et être entendue par le comité de discipline de la FSQ.

## 23. Sanctions et Amendes

- a) Toute infraction disciplinaire de la part des joueurs ou des entraîneurs de club sera examinée par le comité de discipline.

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

#### 24. Discipline

- a) Sur réception de tout rapport disciplinaire d'un arbitre, la Ligue peut appliquer toutes sanctions qu'elle juge approprié.
- b) Un comité de discipline se tient au bureau de l'ARSRS à tous les premiers lundis de chaque mois si besoin.
- c) Ce comité peut tenir des audiences additionnelles à des endroits et des dates différentes. Les personnes concernées sont alors convoqués selon les règles.
- d) Un joueur ou entraîneur exclu (carton rouge), est convoqué au comité de discipline si et seulement si celui-ci est exclu pour une des raisons mentionnées à la loi 12 "fautes et comportement antisportif" pour la raison suivante:
  - i. au point 2 "brutalité"
  - ii. au point 3 "craché"
  - iii. au point 6 "propos injurieux"

*N.B. Seulement les joueurs ou entraîneurs exclus pour les point 2, 3, ou 6 de la loi 12 tel que mentionné ci dessus seront convoqués. C'est la responsabilité des équipes de s'assurer que l'arbitre inscrive clairement la raison de l'exclusion (carton rouge) sur la feuille de match.*
- e) Un joueur ou entraîneur exclu pour une des raisons précitées est auditionné et systématiquement inclus à l'agenda du comité de discipline.
- f) L'événement malheureux doit avoir eu lieu lors d'une partie débutée plus de 7 jours précédant le lundi de la tenu du comité de discipline (toutes les causes des parties joué lors du 2ième dimanche inclusivement, précédant se lundi seront entendues). Par le fait même, si un événement reprochable survient à l'intérieure de ces mêmes 7 jours, cet événement sera à l'agenda du comité de discipline du mois suivant.
- g) Une personne qui aurait le devoir de se présenter au comité de discipline doit confirmer l'heure prévue de son audition au secrétariat de la Ligue. Il est possible de rejoindre le secrétariat de la Ligue au bureau de l'ARSRS.
- h) Le comité de discipline avise le joueur ou l'entraîneur concerné de la sanction disciplinaire correspondante à la faute commise. Cette confirmation se fait de façon verbale par le secrétariat au moment où l'intimé tentera de confirmer l'heure de son audition. Puis, le secrétariat confirme le tout par courriel au responsable du club.

- i) Un joueur ou entraîneur suspendu par le comité de discipline de la Ligue ou de l'organisme mandaté par celle-ci est exclu de toutes activités sanctionnées et/ou reconnues par la Ligue jusqu'à la fin de sa suspension.
- j) Approuvé par le CA le 24 mars 2003 Page 18 sur 18 règlements généraux de la FSQ, la procédure pour un examen de cas disciplinaire par le comité nommé est la suivante:
  - i. Le comité de discipline de la Ligue étudiera les plaintes, si ces dernières sont recevables, les intéressés seront convoqués à une audition. Suivant la gravité des cas, le dossier peut être transféré à la FSQ.
  - ii. Le plaignant et l'intimé dûment convoqués doivent se présenter devant le comité de discipline à la date et au lieu prévu par ce dernier.
  - iii. Des témoins visuels seront autorisés, le Oui-dire n'est pas accepté.
  - iv. Dans le cas du plaignant, un rapport (écrit, vidéo, etc...) pourra servir d'acte d'accusation.
  - v. Dans le cas où, la personne inculpée ou un représentant de son club ne se présenterait pas à l'audition, le cas pourra être traité *in absentia*. Dans certains dossiers (plus graves), le comité de discipline pourra suspendre l'intimé de toutes activités de soccer (sous sa juridiction) jusqu'à ce que cette personne demande une audition.
  - vi. Un rapport disciplinaire n'est pas nécessaire quand le comité de discipline de la Ligue demande à un membre d'une équipe de se présenter devant le comité
- k) Tout club et/ou membre dûment affiliés à la FSQ, qui est reconnu coupable, assumera les frais et les amendes. Les frais d'audition sont ceux prévus dans le tableau de frais de l'ARSRS.
- l) Les suspensions infligées par le comité de discipline de la Ligue ne peuvent se confondre avec celles prévues comme automatiques par les articles précédents du présent règlement. Les suspensions doivent être communiquées verbalement par le commissaire aux clubs des joueurs suspendus et confirmées ensuite par écrit.
- m) Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre des activités de la Ligue la suspension sera purgée au début de la saison d'activités suivante de la Ligue. Le joueur peut être, dans ce cas, autorisé à jouer entre-temps.
- n) Si un joueur visé par le paragraphe précédent était sous le coup d'une telle suspension reportée au moment où il n'est plus membre d'un club appartenant à la Ligue, il voit son dossier disciplinaire référé à la fin de la saison à l'association régionale dont il relève le cas échéant.
- o) Toute personne liée à une équipe est sujette aux mêmes règlements disciplinaires que les joueurs. Dans ce cas, le comité de discipline de la Ligue peut imposer une amende monétaire au club, en plus de toute autre sanction.
- p) En tout temps et pour quelque raison que se soit qu'il juge suffisamment grave, le comité de discipline peut convoquer un joueur ou une personne liée à une équipe ou à un club et appliquer les sanctions qu'il juge appropriées.

## 25. Frais d'arbitrage

- a) Sur le territoire de l'ARSRS tous les arbitres et les assistants arbitres sont payés directement sur le terrain par l'équipe receveuse. En cas d'annulation de la partie sur place, mais avant le



premier coup de sifflet, les arbitres auront droit à 50% des frais d'arbitrage. En cas d'absence d'un des arbitres assistants, les arbitres devront remettre à l'équipe receveur le montant normalement dû à l'arbitre absent.

- b) La tarification de l'arbitrage pour l'ARSRS est disponible sur le site Internet au [www.arsrs.com](http://www.arsrs.com)