



Règlements : 2022

Ligue Juvénile Lanauadière

OUTRE LES RÉGLEMENTS 2022 DE L'ARSL, LES ÉQUIPES DOIVENT ÉGALEMENT RESPECTER EN TOUT TEMPS LES RÈGLES ET CONSIGNES CONTENUES DANS LE « PROTOCOLE DE MATCH » DE SOCCER QUÉBEC EN LIEN AVEC LA COVID-19.

OBJECTIFS

Les objectifs du présent règlement relatif 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 intérêt 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 un groupe à la mesure de leurs compétences;
- d) Permettre aux arbitres d'améliorer leurs compétences en gravitant dans les différents niveaux de compétition.

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 S.Q. (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 groupes 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 S.Q. et de l'A.R.S.L. et regroupant des groupes de différentes catégories.
Catégorie (d'âge)	Désigne un des groupes d'âge définis par S.Q. selon lesquels les joueurs sont divisés aux fins de compétition et indique la catégorie d'âge dans laquelle évolue un athlète (ex. : U-10, U-11, U-12).
Championnat	Désigne un regroupement de groupes de plusieurs catégories d'âge et classes qui font partie de la Ligue.
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 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.
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 de groupes de même ou plusieurs catégories d'âge permettant d'établir un calendrier.
Lois du Jeu FIFA	Désigne le livret de Lois du Jeu F.I.F.A.
Responsable De groupe	Ce terme désigne soit l'entraîneur, l'entraîneur adjoint ou le gérant de groupe membre de l'équipe d'encadrement.
S.Q.	Soccer Québec.
U-	Ce terme signifie « Moins de » (« Under »).

2. DEMANDE D’AFFILIATION

Pour inscrire un groupe dans la Ligue de Soccer Lanaudière, un club doit (conditions) :

2.1 Être un organisme incorporé selon la Loi sur les compagnies;

2.2 Être membre d'une association régionale reconnue par S.Q.;

2.3 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;

2.4 Inscrire le groupe dans PTS Adhésion (fourni par la Ligue) en respectant les échéanciers;

2.5 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 John Bellini et la Coupe des Champions.

3. INSCRIPTION DES GROUPES DE JOUEURS

3.1 Un club qui inscrit un groupe de joueur en retard (c.-à-d. après que les calendriers sont transférés dans PTS-CAL) ou qui retire un groupe après la date limite (c.-à-d. après que les calendriers sont transférés dans PTS-CAL) se verra infliger une amende (voir Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes).

3.2 Tout groupe de joueurs inscrit doit obligatoirement provenir d'un club affilié.

3.3 En tout temps, il est possible pour la Ligue de refuser l'inscription d'un groupe inscrit en retard.

4. ENREGISTREMENT DES JOUEURS

Voir les articles 14.1 et 14.2 pour le nombre de joueurs maximum et minimum qu'un groupe peut habiller pour un match.

4.1 Tous les joueurs, entraîneurs et gérants de groupe doivent détenir une carte d'affiliation valide pour l'année en cours ou être sur la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à PTS-Ligue et présenter la carte d'affiliation 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 12.1).

5. PARAMÈTRES DE LA SAISON

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

5.2 Les paramètres de la saison été 2021 se retrouvent ci-dessous:

	Dates Limites	
	<u>Début</u>	<u>Fin</u>
Saison 2022	2022-05-01	2023-04-30
Affiliation	2022-05-01	2023-02-01
Ajouter une nouvelle carte d'affiliation (joueur)	2022-05-01	2023-02-01
Libérer une carte d'affiliation	2022-05-01	2023-02-01
Renouveler une carte d'affiliation	2022-05-01	2023-02-01
Importer une carte d'affiliation	2022-05-01	2023-02-01
Retirer une carte d'affiliation	2022-05-01	2023-02-01

5.3 Ces paramètres sont compatibles avec ceux de S.Q.

6. ENTRAINEURS ET GÉRANTS D'ÉQUIPE

6.1 RESPONSABILITÉS

6.1.1 Tout groupe est sous la responsabilité d'au minimum un (1) entraîneur. Les entraîneurs, entraîneurs adjoints et gérants de groupes doivent détenir une carte d'affiliation valide pour l'année en cours ou être sur 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.

6.2 QUALIFICATION DES ENTRAINEURS

	Qualification recommandée par le directeur technique de l'ARSL			
	S1	S2	S3	S7
U-4/U-5	●			
U-6 à U-8		●		
U-9 à U-12			●	
U-13 à U-18				●

7. ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER

7.1 Le nombre de matchs pour les groupes sera de 14 pour les catégories U-9 à U-12.

7.2 Le nombre de matchs pour les groupes sera de 12 pour les catégories U-13 à U-18.

7.3 Si, dans une catégorie donnée, il y a un nombre insuffisant de groupes inscrits, la ligue verra à intégrer ces groupes à une autre classe ou catégorie, une autre zone de compétition (sud ou nord) ou une autre région. Aucun groupe ne peut jouer dans une zone de compétition autre que la sienne sans la permission des autres clubs de la zone où le groupe demande à jouer.

7.4 En aucun temps un match ne peut être mis à l'horaire après 21h15. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18h30 sans l'approbation des 2 clubs impliqués. Ceci ne s'applique pas lors d'un jour férié.

7.5 Un groupe ne peut être appelé à jouer deux (2) matchs en moins de 48 heures d'intervalle, sauf si elle y consent.

7.6 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-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

8. CHANGEMENTS AU CALENDRIER

8.1 Toute demande de modification du calendrier officiel devra être reçue par la ligue. Suite à l'approbation de la demande, la ligue est responsable d'aviser immédiatement les personnes concernées.

8.2 Une fois que le calendrier final est publié (dans PTS Ligue), il est final et aucune remise de match ne sera considérée par la ligue.

8.3 Les seules raisons qui seront prises en considération pour des remises de matchs en 2022 sont :

8.3.1 Terrain impraticable ou dangereux. Seuls l'arbitre ou la municipalité peuvent déclarer un terrain impraticable et en interdire l'utilisation;

8.3.2 Terrain non homologué;

8.3.3 L'arbitre ne se présente pas pour un match.

8.4 Une remise de match doit être **fixée dans un délai de 14 jours**. Le coordonnateur régional des compétitions fera lui-même la remise du match et sa décision est sans appel.

8.5 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) groupes concernés.

8.6 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. Un groupe sera déclaré perdant par forfait s'il ne se présente pas à la reprise de match.

9. MATCH ANNULÉ

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

9.2 Partie annulée pour cause d'intempéries :

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

9.3 Procédure en cas d'arrêt de partie pour cause d'intempéries :

9.3.1 Si 70% de la partie est complétée, le match sera considéré valide (voir article 18.5.2).

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

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

9.6 Lorsqu'un match est annulé à cause d'un manque d'arbitre, le match sera remis sur le terrain du groupe visiteur.

10. CATÉGORIES D'ÂGE ET CLASSES DES ÉQUIPES

10.1 La Ligue encadre les groupes des catégories U-09 à U-18.

La catégorie d'un groupe est déterminée par l'âge des joueurs qui en font partie, comme établi par les règlements de 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

10.2 Les formats de jeu pour le soccer sont les suivants :

	Soccer à 7	Soccer à 9	Soccer à 11
U-09 et U-10	■		
U-11 et U-12		■	
U-13 à U-18			■

10.3 Classes

Classe locale :	Ligue Lanaudière
Classe régionale A :	Ligue Lanaudière-Laval
Classe interrégionale AA :	Ligue Laval, Laurentides, Lanaudière et La Mauricie
Classe LDP AAA :	Ligue de Soccer Élite du Québec

10.4 Si un groupe 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 le groupe devra respecter le règlement dans le choix de ses joueurs de surclassement (voir article 11).

10.5 Un groupe féminin inscrit dans quelque catégorie et classe que ce soit est composée que de joueuses féminines (aucun joueur masculin ne peut jouer avec un groupe féminin).

11. SURCLASSEMENT DES JOUEURS

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

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

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

11.3 Un joueur peut être assigné à un groupe d'une catégorie supérieure à 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 11.4)
U-12	U-12 et U-13/U-14
U-13	U-13/U-14 et U-15/U-16 avec autorisation (article 11.4)
U-14	U-13/U-14, U-15/U-16
U-15	U-15/U-16 et U-17/U-18 avec autorisation (article 11.4)
U-16	U-15/U-16, U-17/U-18 et Senior avec autorisation (article 11.4)
U-17	U-17/U-18 et Senior
U-18	U-17/U-18 et Senior

11.4 Le double surclassement ne peut être accordé que pour un joueur d'U-10 à U-16. L'ARS pourra accorder le double surclassement à la réception du formulaire de demande de

surclassement et de l'autorisation parentale/médicale voulant que le joueur n'encoure aucun danger supplémentaire pour sa santé.

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

12. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS ET DES ENTRAINEURS

12.1 Tous les joueurs, entraîneur(s) et gérants de groupes participant à un match doivent être affiliés et en possession d'une carte d'affiliation de S.Q. ou être sur la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à PTS-Ligue et doivent être inscrits sur la feuille de match sous peine de forfait et d'amendes (voir Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes). Ces cartes d'affiliation devront être remises physiquement à l'arbitre ou être présentes sur 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.

12.1.2 Un joueur ne peut participer au match avec un groupe s'il a déjà joué un match dans la même division avec un autre groupe. Un forfait sera appliqué au 2^e groupe qui utilise un joueur ayant joué dans la même division au cours de l'année.

12.2 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.

12.3 S'il y a expulsion de la dernière personne responsable, le match est arrêté et le groupe perdra le match par forfait.

12.4 L'entraîneur-chef, le gérant ou le capitaine d'un groupe peut demander de vérifier les cartes d'affiliations du groupe concurrent, et ce en présence de l'arbitre.

12.5 Dès qu'un joueur apparaît une sixième fois sur une feuille de match d'une équipe dans la même compétition, il ne peut plus jouer dans un niveau de compétition inférieur et dans une division inférieure lorsque la catégorie comporte plus d'une (1) division, et ce peu importe le type de compétition (championnat, coupe, séries, matchs de barrage, etc.). S'il change de club, son calcul du nombre de matchs repart à zéro.

13. LES RÈGLES DU JEU

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

13.2 Joueurs

13.2.1 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 ou à un arrêt pour joueur blessé (seulement le ou les joueurs blessés).

13.2.2 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.

14. NOMBRE DE JOUEURS

La partie sera jouée entre deux groupes comprenant chacun 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.

14.1 Le nombre maximum de joueurs habillés et inscrits sur une feuille de match (par match) est fixé à :

20 joueurs par groupe (soccer à 11) pour le U-14 à U-18

18 joueurs par groupe (soccer à 9)

16 joueurs par groupe (soccer à 7)

14.2 En ce qui concerne le nombre minimum de joueurs par match il est fixé à :

7 joueurs par groupe (soccer à 11)

6 joueurs par groupe (soccer à 9)

5 joueurs par groupe (soccer à 7)

14.3 Pour avoir le droit d'être dans la surface technique, les joueurs doivent présenter leurs cartes d'affiliation dûment en règle. Il est du devoir des groupes de présenter leurs cartes d'affiliations ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès PTS-Ligue à l'arbitre au moins vingt minutes avant l'heure prévue du match (voir articles 4.3 et 12.1).

14.4 Il est de la responsabilité de l'arbitre de s'assurer que chaque groupe 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 le noter sur la feuille de match afin que la ligue puisse prendre l'action nécessaire. Un groupe qui ne respecte pas le nombre de joueurs minimum ou maximum perdra le match par forfait et se verra imputer une amende.

14.5 Si, pendant le déroulement d'un match, un groupe ne peut pas maintenir le nombre minimum de joueurs aptes à jouer à cause des blessures, des expulsions ou pour toute autre raison, le groupe perdra automatiquement son match par forfait et se verra imputer une amende.

15. NOMBRE D'ENTRAINEURS

15.1 Un groupe peut avoir un maximum de trois (3) membres du personnel dans la surface technique par match. Le personnel inclut les entraîneurs, les adjoints et les gérants de groupe. S'il y a plus de trois (3) membres du personnel dans la surface technique, le groupe perdra automatiquement son match par forfait et se verra imputer une amende.

15.2 En cas d'absence des entraîneurs, un autre entraîneur du même club peut les remplacer, pourvu qu'il ait en sa possession une carte d'affiliation d'entraîneur valide pour l'année en cours. Le groupe 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 PTS-Ligue à l'arbitre avant le match perdra ce match par forfait et se verra imputer une amende (voir article 22.1.10). Aucun parent ou autre personne, sans une carte d'affiliation d'entraîneur valide pour l'année en cours, ne peut remplacer un entraîneur.

16. LE BALLON

16.1 Le ballon doit être sphérique et composé d'une matière adéquate.

16.2 Un ballon de taille no 4 sera utilisé pour les catégories U-08 à U-13.

16.3 Un ballon de taille no 5 sera utilisé pour les catégories U-14 et plus.

16.4 Le ballon ne pourra être changé pendant la partie qu'avec l'autorisation de l'arbitre. En principe, c'est le groupe qui est considéré receveur qui fournira le ballon, à moins que l'arbitre n'ait pas trouvé satisfaisant les ballons de ce groupe.

17. LES ARBITRES

17.1 L'arbitre

17.1.1 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.

17.1.2 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.

17.1.3 Il prend note de ce qui se passe, remplit les fonctions de chronométreur 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.

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

17.2 Le directeur à l'arbitrage

17.2.1 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 :

17.2.1.1 Avertir verbalement un entraîneur/joueur qui ferait preuve d'un comportement inadéquat sur le terrain et à ses abords ;

17.2.1.2 Donner son avis à l'arbitre quant aux sanctions disciplinaires qui doivent être imposées au membre d'un groupe ;

17.2.1.3 Procéder à l'expulsion d'un entraîneur qui n'adopte pas un comportement responsable sur le terrain.

17.2.2 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.

17.3 Absence de l'arbitre

17.3.1 Soccer à 9 et à 11

17.3.1.1 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.

17.3.1.2 En cas d'absence de l'arbitre et des arbitres assistants, les 2 groupes présents 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.

17.3.1.3 Dans le cas où les deux groupes ne s'entendent pas sur le choix d'un officiel, le match sera repris (voir article 9.6).

17.3.2 Soccer à 7

17.3.2.1 En l'absence de l'arbitre, les 2 groupes 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.

17.3.2.2 Dans le cas où les deux groupes ne s'entendent pas sur le choix d'un officiel, le match sera repris (voir article 9.6).

17.3.3 Soccer à 5

17.3.3.1 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.

18. DURÉE DU MATCH

18.1 Voici les temps de jeu pour les matchs pour la saison régulière :

U-09 et U10	4 X 12 minutes
U-11	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

18.2 L'arbitre devra ajouter à chaque période le temps qu'il estime avoir été perdu à la suite de remplacements, de transport hors du terrain de joueurs blessés, de gaspillage de temps ou pour toute autre raison.

18.3 La durée de chaque période devra être prolongée pour permettre l'exécution d'un penalty.

18.4 La pause entre les deux périodes est de 5 minutes.

18.5 Arrêt du match

18.5.1 Si le match est arrêté par l'arbitre avant le temps prévu, mais que le temps joué a dépassé 70% du temps réglementaire, le match sera déclaré comme valide, peu importe le pointage.

18.5.2 Temps de jeu pour qu'un match soit valide : (70 % du temps régulier)

U-09 et U10	à la 33e minute ;
U-11	à la 35e minute ;
U-12	à la 42e minute ;
U-13 et U-14	à la 49e minute ;
U-15 et U-16	à la 56e minute ;
U-17 et U-18	à la 63e minute.

18.5.3 Un match qui atteindra un différentiel de **7 buts** en faveur d'un groupe sera arrêté par l'arbitre. Si le groupe perdant souhaite continuer le match, le jeu doit se poursuivre à titre hors-concours, le résultat du match demeurant le même que lors de l'arrêt, mais les sanctions demeurent.

18.5.4 Un groupe qui se retire avant la fin du match obtiendra un forfait automatique et une amende comme prescrit sur la grille de tarification. Le cas sera transmis au comité de discipline.

19. RETARD

19.1 Un groupe perdra son match par forfait, en plus de recevoir une amende (voir Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes), si elle ne peut présenter le nombre minimum de joueurs pour débiter le match (voir article 14.2). L'arbitre doit accorder un délai de 20 minutes avant de quitter le terrain.

19.2 Le groupe 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 à l'heure prévue.

19.3 Si un groupe arrive avec plus de 20 minutes de retard, à la 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. Le groupe en question doit soumettre une réserve par écrit au coordonnateur de la ligue. Le Coordonnateur régional de Compétition décidera si le match est valable.

19.4 Dans le cas où les 2 groupes assignés pour un match ne se présenteraient pas sur le terrain, après les 20 minutes réglementaires, le forfait devra être appliqué aux 2 groupes.

19.5 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 aux seules conditions qu'il soit inscrit sur la feuille de match avant le début du match, qu'il présente une carte d'affiliation valide (physique ou électronique) et qu'il arrive avant le début de la deuxième période.

20. FEUILLES DE MATCH

20.1 L'entraîneur de chaque groupe 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.

20.2 Le cas échéant, l'entraîneur doit indiquer le nom d'une personne suspendue dans l'espace réservé aux observations de l'entraîneur en y indiquant « suspendu » à côté du nom.

20.3 Un joueur, entraîneur ou gérant de groupe 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 amende (selon Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes).

20.5 L'arbitre, et les arbitres assistants le cas échéant, doit 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;
- Toute anomalie du terrain;
- Les incidents qui ont pu survenir pendant le match.

20.6 Au moins 15 minutes avant le match, l'arbitre doit recevoir la feuille de match complétée ainsi que les cartes d'affiliation ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur PTS-Ligue. Un groupe 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 le début d'un match perdra le match par forfait (c.-à-d. un oubli des cartes d'affiliation).

20.7 Un entraîneur qui falsifie ou modifie un renseignement sera automatiquement déclaré inadmissible et son cas sera transféré au comité de discipline.

20.8 Un groupe 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 (selon Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes).

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

20.10 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.

20.11 Dans l'éventualité où les entraîneurs d'un ou des deux groupes 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.

20.12 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.

20.13 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 sur PTS, l'entraîneur pourra, par le biais d'un courriel adressé à info@soccer-lanaudiere.qc.ca, demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et la correction applicable. Une fois ce délai expiré, aucune révision ne sera acceptée.

21. CLASSEMENT ET STATISTIQUES

21.1 Le classement et les statistiques sont disponibles pour les catégories U-13 à U-18. Il n'y a pas de classement ou de statistiques pour les catégories U-12 et moins.

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

21.3 Les points au classement sont accordés comme suit :

Match gagné :	3 points
Match nul :	1 point
Match perdu :	0 point
Match forfait :	-1 point

21.4 Un groupe qui accumule un certain nombre de cartons jaunes durant le championnat (saison régulière) sera pénalisé 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

21.5 Un groupe qui se voit pénalisé 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. Le groupe déclaré gagnant 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 marqués.

21.6 En cas d'égalité des points au classement final de la saison régulière entre deux (2) groupes, la méthode de départage pour le classement des groupes est, par ordre de priorité, la suivante :

21.6.1 En tenant compte des points des matchs joués entre les groupes ex aequo;

21.6.2 La plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs joués entre les deux (2) groupes;

21.6.3 La plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs de la saison;

21.6.4 En donnant l'avantage au groupe ayant marqué le plus grand nombre de buts (BP) au total des matchs joués;

21.6.5 En donnant l'avantage au groupe ayant accumulé le plus petit nombre de buts encaissés (BC) au total des matchs joués;

21.6.6 En donnant l'avantage au groupe ayant accumulé le moins de cartons rouges (expulsions);

21.6.7 En donnant l'avantage au groupe ayant accumulé le moins de cartons jaunes (avertissements);

21.6.8 Si l'égalité persiste toujours entre des groupes dont le classement a une incidence sur le championnat, la montée ou la relégation d'une division, le départage se fera en faisant jouer un match de barrage entre les groupes ex aequo. Ce match devra déterminer un gagnant, c'est-à-dire qu'il y aura des prolongations et des tirs au but conformément aux Lois de la F.I.F.A si nécessaire. La détermination du jour, du terrain et de l'heure où sera joué ce match se fera avec un accord entre les groupes concernés 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;

21.6.9 Si l'égalité au classement n'a aucune incidence sur le championnat de la saison, sur la montée ou la relégation de division, les deux (2) groupes seront déclarés ex aequo.

21.6.10 La détermination du jour, du terrain et de l'heure où sera joué ce match se fera après accord entre les groupes concernés 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.

21.7 En cas d'égalité des points au classement final de la saison régulière entre trois (3) groupes et plus, le classement des groupes est établi de la façon suivante :

21.7.1 En tenant compte des points des matchs joués entre les groupes ex aequo;

21.7.2 La plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs joués parmi les groupes ex aequo;

21.7.3 La plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs de la saison;

21.7.4 En donnant l'avantage au groupe ayant marqué le plus grand nombre de buts marqués (BP) au total des matchs joués;

21.7.5 En donnant l'avantage au groupe ayant accumulé le plus petit nombre de buts encaissés (BC) au total des matchs joués;

21.7.6 En donnant l'avantage au groupe ayant accumulé le moins de cartons rouges (expulsions);

21.7.7 En donnant l'avantage au groupe ayant accumulé le moins de cartons jaunes (avertissements);

21.7.8 Si l'égalité au classement n'a aucune incidence sur le championnat de la saison, les groupes seront déclarés ex aequo.

21.8 Lorsqu'un groupe est exclu de la Ligue ou déclaré forfait général en cours de saison, les buts marqués et alloués et les points de classement acquis par les autres groupes à la suite de leurs matchs contre ce groupe sont annulés.

21.9 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.

22. CAUSES DE FORFAIT ET SANCTIONS

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

22.1.1 Un groupe qui reçoit sur un terrain non homologué par la Ligue;

22.1.2 Un groupe qui ne se présente pas à un match du calendrier ou de Coupe John Bellini;

22.1.3 Un groupe qui se retire du terrain avant qu'un match ne soit complété;

22.1.4 Un groupe qui refuse de jouer un match;

22.1.5 Un groupe qui utilise un joueur ou un dirigeant inéligible ou suspendu;

22.1.6 Un groupe qui ne présente pas le nombre minimal requis de joueurs ou surnombre;

22.1.7 Réserve;

22.1.8 Un groupe qui ne présente pas suffisamment de joueurs dans sa liste de groupe avant le début de la saison;

22.1.9 Un joueur, entraîneur ou gérant expulsé d'un match par l'arbitre et qui refuse de quitter le terrain et la surface technique dans un laps de temps raisonnable selon le jugement de l'arbitre (c.-à-d. quelques minutes), fera perdre le match de son groupe par forfait et son groupe se verra imputer une amende de 100,00 \$;

22.1.10 Un groupe qui utilise un parent ou une 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).

22.2 Après un troisième forfait, le coordonnateur de la ligue avisera à titre d'information l'organisation et l'entraîneur du groupe que ce groupe sera expulsé de la Ligue pour la saison en cours si elle a un quatrième forfait.

23. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES SOCCER À 7

- Le temps de jeu (4 x 12 minutes)
- La ligne de retrait
- Dégagement du gardien (aucune volée ou demi-volée)
- Remise en touche et coup de pied coin (avec conduite de balle, ou passe au sol)

Voici la référence pour plus d'informations :

<https://soccer-lanaudiere.gc.ca/wp-content/uploads/2022/03/Cadre-de-compétition-U9-U10-mars-2022.pdf>

24. L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

24.1 L'équipement obligatoire d'un joueur comprend un maillot avec des manches, numéroté aux couleurs du groupe, des culottes courtes, des bas, des protège-tibias et des chaussures.

24.2 L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres.

24.3 Les protège-tibias sont obligatoires pour tous les joueurs, tant lors des pratiques que lors des matchs. Ils doivent être faits d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, polyuréthane ou toute autre matière semblable), doivent être entièrement couverts par les bas et offrir une protection adéquate.

24.4 L'arbitre doit s'assurer que les joueurs portent leur équipement de façon convenable.

24.5 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 règles de la F.I.F.A.).

24.6 Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distinguent des joueurs des deux groupes et de l'arbitre.

24.7 Si les 2 groupes en présence sur le terrain portent la même couleur de maillot, le groupe visiteur doit changer de maillot.

24.8 Seules **les lunettes de sport** sont acceptées et seulement si elles ne présentent aucun danger tant pour le joueur qui les porte 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)**

25. COUPE JOHN BELLINI

En l'honneur de feu John Bellini, la Coupe Lanaudière se nommera maintenant la Coupe John Bellini afin de rendre hommage au premier directeur général de l'Association régionale de soccer de Lanaudière.

25.1 Tous les groupes d'U13 à U18 dans la région participent à la Coupe John Bellini

25.2 Les matchs seront joués parmi les groupes de chacune des divisions et un gagnant par division sera identifié.

25.3 Les matchs préliminaires de la « Coupe John Bellini 2021 » seront joués sur semaine. Les matchs de finale seront joués le week-end du 10-11 septembre.

25.4 Pour chacun des groupes, les matchs de Coupe se dérouleront sous forme de match allé seulement. Le groupe gagnant passera à la prochaine ronde, le groupe perdant est éliminé.

25.5 Pour toutes les rondes préliminaires, le bris d'égalité sera déterminé par une séance de tirs au but (5) selon les règlements de la F.I.F.A. 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.

25.6 Pour les matchs de finale, si à la fin du match le pointage est égal, il y aura 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 F.I.F.A. suivront pour déterminer le vainqueur.

25.7 Pour être éligible à jouer un match en Coupe John Bellini, le joueur doit avoir joué un minimum de 6 matchs avec le groupe en question et un maximum de 5 matchs dans une ligue supérieure.

25.8 Le groupe qui reçoit un forfait à un match se verra infliger une amende de 100 \$ et sera éliminé de la Coupe.

25.9 Les cartons rouges et jaunes obtenus pendant la saison régulière continuent à s'accumuler pendant la Coupe John Bellini. Les matchs de suspension non purgés lors des matchs de la Coupe John Bellini doivent être purgés dans la saison d'été suivante.

25.10 Les responsables des deux (2) groupes devront transmettre les résultats, les avertissements et expulsions décernés sur le système PTS dans un délai de 24 heures.

25.11 Aucun protêt n'est accepté. Les sanctions administratives en cours de saison sont maintenues.

25.12 La durée des matchs pour La Coupe John Bellini est de :

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

26. COUPE DES CHAMPIONS (LOCALE)

26.1 Pour les catégories U-13 à U-18, les groupes qui ont terminé 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, le groupe qui termine sa saison en première position jouera contre le groupe qui aura terminé sa saison en deuxième position.

26.2 L'objectif de la Coupe Des Champions est de déterminer le meilleur groupe local dans chacune des catégories d'âge à travers la région de Lanaudière.

26.3 Pour chacun des groupes, les matchs de Coupe se dérouleront sous forme de match aller seulement, c.-à-d. le groupe gagnant passera au prochain match et le groupe perdant sera éliminé.

26.4 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 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.

26.5 La durée des matchs pour La Coupe des Champions est de :

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

26.6 Pour être éligible à jouer en coupe des champions, un joueur doit avoir joué au moins 6 matchs dans le groupe en question et au maximum 5 matchs dans une ligue supérieure. Si le joueur n'a pas joué de match dans une ligue supérieur, il n'est pas nécessaire d'avoir atteint le plateau des 6 matchs.

26.7 Les cartons rouges et jaunes obtenus pendant la saison régulière et la Coupe John Bellini s'appliquent à la Coupe Des Champions

26.8 Structure de la compétition

26.8.1 Lorsqu'il y a une catégorie avec seulement 2 divisions, les deux groupes qui représentent ces divisions joueront un match de finale le dimanche afin de déterminer le champion de la catégorie

26.8.2 Lorsqu'il y a une catégorie avec seulement une division, les groupes qui terminent leur saison en première et deuxième position joueront un match de finale afin de déterminer le champion de la catégorie.

27. DISCIPLINE

27.1 Conduite des spectateurs

27.1.1 Les groupes sont responsables de la protection des arbitres.

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

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

27.2 Joueur blessé

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

27.3 Expulsion d'un joueur ou d'un entraîneur

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

27.4 Protêt

27.4.1 Un protêt pourra également être déposé par écrit, dans le premier jour ouvrable suivant l'incident, auprès des responsables de la compétition.

27.4.2 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.

27.4.3 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 un jour de fin de semaine, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant.

27.4.4 Un protêt ne doit porter que sur une seule plainte. Plusieurs plaintes dans le même match doivent faire l'objet d'autant de protêts.

27.4.5 Si le comité de discipline régional donne raison au plaignant, le dépôt exigé sera remis. Dans le cas contraire, le dépôt est confisqué.

27.4.6. Lorsqu'un protêt est jugé irrecevable, le dépôt est confisqué.

27.4.7 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.

27.4.8 Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies dans le règlement de discipline de S.Q.

27.4.9 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.

28. APPEL

28.1 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.

28.2 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.

28.3 L'appel doit contenir un texte décrivant précisément et de façon claire les motifs de l'appel et exposant les principaux arguments au soutien de ces prétentions.

28.4 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.

28.5 L'appel doit être accompagné d'un dépôt de 100 \$ (à l'ordre de l'ARSL). Le cachet de la poste fait foi de la date d'expédition.

28.6 Si le comité d'appel donne raison au plaignant, le dépôt exigé lui sera remis.

28.7 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.

28.8 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 S.Q.

28.9 On ne peut contester une décision du comité d'appel ou de discipline que pour une erreur de droit, de procédure ou une erreur dans l'imposition d'une sanction.

29. INFRACTIONS ET SANCTIONS

29.1 À l'intérieur du calendrier normal annuel des matchs de toutes les catégories de groupes qui sont sanctionnés par la ligue, en y incluant les matchs éliminatoires, un joueur qui cumule :

29.1.1	Un 3 ^e carton jaune	1 match de suspension
29.1.2	Un 5 ^e carton jaune	1 match de suspension
29.1.3	Chaque carton jaune supérieur à 5	1 match de suspension
29.1.4	Un 2 ^e carton jaune (dans le même match)	1 match de suspension

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

29.2 Un joueur qui reçoit, au cours d'une compétition, un premier (1^{er}) carton rouge est automatiquement suspendu pour le match suivant de son groupe.

29.3 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 groupe 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.

29.4 S'il reçoit, dans la même compétition, un troisième (3^e) carton rouge, il 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.

29.5 Un entraîneur ou un entraîneur adjoint qui est expulsé (carton rouge) est automatiquement suspendu pour un match et de tout autres activités de soccer tant que dure cette suspension.

29.6 Un entraîneur ou un entraîneur adjoint qui est expulsé (carton rouge) une deuxième fois dans la même compétition est automatiquement suspendu pour la saison et de tout autres activités de soccer tant que dure cette suspension.

29.7 Un entraîneur expulsé d'un match peut se faire remplacer par son entraîneur adjoint pourvu que son nom soit présent sur la feuille match. Il peut aussi se faire remplacer par un dirigeant possédant une carte d'affiliation valide pour la saison en cours qui est inscrit sur la feuille de match.

29.8 Réserve

29.9 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 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'un des 2 groupes ne s'est pas présenté pour le match ne sera pas comptabilisé comme « match purgé ». D'un autre côté, si un match est joué et qu'un groupe perd par forfait parce qu'il a utilisé un joueur ou un entraîneur/entraîneur adjoint illégal, ce match sera comptabilisé comme « match purgé » pour le joueur suspendu. Dans les rares cas où un match est arrêté parce que l'un des groupes n'a plus le nombre minimum de joueurs requis pour jouer, le match sera considéré comme « réellement joué », quel que soit le temps écoulé.

29.10 Le groupe qui fait jouer un joueur inéligible perdra le match par forfait. Ce match sera considéré comme match purgé pour le joueur fautif.

29.11 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.

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

29.12.1 Un joueur qui reçoit (2) cartons jaunes dans un match comptera comme un (1) carton jaune dans le cumulatif pour lui ainsi que pour le groupe.

29.13 Le comité de discipline peut analyser tous les cartons d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un groupe 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.

29.14 Le cumul des cartons est comptabilisé au dossier du membre par saison et le suit dans toutes les équipes et ligues, toutes fonctions confondues et même s'il change de club. La suspension devra être purgée avec son groupe d'assignation.

29.15 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.

30. CAS NON PRÉVUS

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

31. AMENDEMENTS

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

31.2 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.

32. DISCIPLINE (SANCTIONS ADDITIONNELLES)

32.1 Sous réserve de l'application des règlements de S.Q., 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 un officiel de groupe : 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) Commets une faute grossière : 2 matchs de suspension

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

32.2 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.

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

32.4 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 27.4).

32.5 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.

32.6 Tout groupe qui quitte ou envahit le terrain avant la fin du match sera sanctionné d'une défaite par forfait. De plus, une sanction monétaire sera imposée selon le Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes.

32.7 Tout groupe 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 Suspensions, Forfaits et Amendes

Sommaire : Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes
Ligue Juvénile ARS Lanaudière : Été 2021

Infraction	Suspension	Amende
29.2 Premier carton rouge (joueur)	1 match	*
29.3 2 ^e carton rouge (joueur)	3 matchs	*
29.4 3 ^e carton rouge (joueur)	5 matchs	*
29.5 Un entraîneur ou un entraîneur adjoint qui reçoit un carton rouge (1 ^{er})	2 matchs	*
29.6 Un entraîneur ou un entraîneur adjoint qui reçoit une 2 ^e carton rouge	5 matchs	*
29.1.4 2 cartons jaunes dans le même match	1 match	*
29.1.1 3 cartons jaunes durant une même compétition	1 match	*
29.1.2 5 cartons jaunes durant une même compétition	1 match	*
29.1.3 Chaque carton jaune supérieur à 5 durant la même compétition	1 match	*
Forfait et Amende		
Infraction	Forfait	Amende
3.2 Ajout ou retrait d'un groupe après que les calendriers sont faits	*	1500,00 \$/éq
4.1 Joueurs non assignés à une liste de joueur qui ne respecte pas le nombre minimum/maximum 1 ^{er} Match / 2 ^e Match	*	10,00/20,00\$
4.4 Remplacement d'une carte d'affiliation	*	12,50 \$
14.4 Non-respect du nombre de joueurs minimum et maximum dans la surface technique	1 match	25,00 \$
14.5 Ne peut maintenir un minimum de joueurs aptes à jouer le match	1 match	25,00 \$
15.1 Groupe qui a plus de 3 personnes (entraîneurs, adjoints, gérants) dans la surface technique	1 match	25,00 \$
20.2 Groupe 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 \$
22.1.1 Groupe qui reçoit sur un terrain non homologué par la Ligue	1 match	200,00 \$
22.1.2 ou 22.1.6 Groupe qui ne se présente pas ou n'ayant pas le nombre/joueurs minimum	1 match	25,00 \$
22.1.2 ou 22.1.6 Groupe qui ne se présente pas ou n'ayant pas le nombre/joueurs minimum 2 ^e me offense	1 match	100,00 \$
20.4 Omit d'inscrire le numéro de carte d'affiliation sur la feuille de match	*	20,00 \$
20.6 Groupe 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 \$
22.1.3 Groupe qui se retire avant la fin d'un match ou qui refuse de jouer	1 match	50,00 \$
20.8 Groupe qui utilise un joueur / entraîneur / parent qui ne peut pas présenter sa carte d'affiliation valide	1 match	100,00 \$
22.1.9 Joueur ou entraîneur qui refuse de quitter après avoir été expulsé du match	1 match	100,00 \$
32.7 Tout groupe 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, tant pour le joueur les portant que pour les autres joueurs. Les arbitres sont priés de faire preuve de tolérance. 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 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.

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



2. Utilisation d'un protecteur de recouvrement

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

- Point de vente : Magasin de sport / Magasin d'équipement de sécurité
- Prix de vente : ≈ 5\$ à 25\$





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 dangereux. Tout type de bijou (colliers, bagues, bracelets, boucle d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) est interdit et doit être ôté. Recouvrir les bijoux de ruban adhésif n'est pas autorisé. » (Loi 4)

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

Autre équipement

Les protections non dangereuses, comme les casques, les masques faciaux, les genouillères et les coudières 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, gaine cousinée 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;
- Ne doit pas être attaché au maillot;
- Ne doit pas constituer de danger ni pour le joueur qui le porte ni pour autrui (notamment le système de fermeture au niveau du cou);
- Ne doit pas avoir de partie(s) dépassant de la surface (éléments protubérants).