LIGUE DE DÉVELOPPEMENT INTERRÉGIONALE (LDIR)

ZONE : LAVAL-LAURENTIDES-LANAUDIÈRE-MAURICIE

RÈGLES D'OPÉRATION

ÉTÉ 2023

Table des matières

1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES 5

2 - COMMUNICATION 5

2.1 Répondants du club 5
2.2 Demande d'interprétation 5

3 - ADHÉSION 5

3.1 Exigences du club 5
3.2 Demande d'inscription 5
3.3 Prérequis pour l'inscription 5
3.4 Les catégories 6
3.5 Équipe réserve 6
3.6 Le nom des équipes 6
3.7 Équipe hors zone LLLM 6
3.8 Retrait d'une équipe après inscription 6
3.9 Affiliation & validation 6
3.10 Assignation des joueurs et officiels d'équipe dans les équipes 6

4 - PROMOTION & RELÉGATION 6

4.1 Accès à la ligue 6
4.2 Promotion – relégation 6
4.3 Particularités des groupes en catégorie Senior 6

5 - CALENDRIER 7

5.1 Changement au calendrier 7
5.2 Refus de jouer 7
5.3 Remise de match 7
5.4 Report de match pour joueurs retenus en sélection 7
5.5 Heure des matchs 7

6 - DISPOSITION D'AVANT MATCH 8

6.1 L'utilisation des joueurs 8
6.2 L'utilisation des joueurs avec deux équipes du même club dans le même championnat 8
6.3 Joueurs à l'essai et joueurs permis 8
6.4 Joueurs mutés 8

7 - LES EDUCATEURS 9

7.1 Formations 9
7.2 Stage des entraîneurs 9

8 – ÉQUIPEMENT 9

8.1 Enregistrement des couleurs des uniformes 9
8.2 Exigences des uniformes 9
8.3 RÉSERVÉ 9
8.4 En cas de conflit de couleur 9
8.5 Couleur de l'uniforme de l'arbitre 9
8.6 Capitaine 9
8.7 La sécurité des équipements 10
8.8 Les lunettes 10
8.9 Sanction 10
8.10 Ballon 10

9 - LES FEUILLES DE MATCH ET CARTES D'AFFILIATION **10**

9.1 Nombre de joueurs et officiels d'équipe sur la feuille de match 10
9.2 Feuille de match 10
9.3 Cartes d'affiliation (Physique ou électronique) 10

10 - LE MATCH **11**

10.1 Généralités 11
10.2 La durée 11
10.3 Nombre de joueurs réduit 11
10.4 Absence ou joueurs insuffisants 11
10.5 Match non joué ou non complété 11
10.6 Arrivée tardive 11
10.7 Officiel d'équipe obligatoire 11
10.8 Les remplacements 11
10.9 Expulsion d'un officiel d'équipe 11
10.10 Responsabilité des officiels d'équipe 12
10.11 Terrain impraticable 12
10.12 Match interrompu 12
10.13 Absence des arbitres 12
10.14 Remise du match 12

11 - DISPOSITION D'APRÈS MATCH **12**

11.1 Vérification des cartes d'affiliation 12
11.2 Signature de la feuille de match 13
11.3 Observations & commentaires 13
11.4 Envoi des feuilles de match 13
11.5 Demande de révision après confirmation de résultat 13

12 - LE CHAMPIONNAT **13**

12.1 Les points 13
12.2 Match perdu forfait 13
12.3 Le Classement 13

13 - LES SÉRIES /COUPE U14 ET + ... **14**

13.1 Les modalités pour participer 14
13.2 RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 14

14 - LA COUPE INTERRÉGIONALE **14**

15 - ARBITRES **14**

15.1 Conflit d'intérêts 14
15.2 Vestiaire arbitre 14
15.3 Résultat des matchs 14

16 - PROTÊT **15**

16.1 Dépôt d'un protêt 15
16.2 Recevabilité du protêt 15
16.3 L'étude du protêt 15
16.4 L'appel de la décision 15

17 - INFRACTIONS **15**

17.1 Infractions 15
17.2 Envers un arbitre 15
17.3 Envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur 16

18 - SANCTIONS AUTOMATIQUES **16**

18.1 Cumul des sanctions **16**
18.2 Appel sanctions automatiques **16**
18.3 Rapports utilisable par les gestionnaires **16**
18.4 Sanctions possibels après une troisième expulsion **16**
18.5 Sanctions supplémentaires **16**
18.6 Expulsion Sanction automatique (carton rouge) **16**
18.7 Cumul des cartons jaunes **16**
18.8 Deux cartons jaunes au cours d'un même match **17**
18.9 Exclusion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe **17**
18.10 Cumul des cartons et séries **17**
18.11 Suspension avec une autre equipe **17**
18.12 Suspension non complétée **17**
18.13 Purger une suspension avec une équpe qui a terminé sa saison **17**
18.14 Purger un match dans un match remis **17**
18.15 Cartons décernés match lorsqu'un match est perdu par forfait **18**
18.16 Suspensions lors d'un match perdu par forfait **18**
18.17 Responsabilité de l'équipe de comptabiliser ses cartons **18**
18.18 Entrée tardive des résultats par l'arbitre **18**
18.19 Frais des cartons **18**

19 - SANCTIONS ADDITIONNELLES **18**

19.1 Sanctions additionnelles 18
19.2 Tableau des sanctions additionnelles 18
19.3 Demande de correction d'une sanction additionnelle en cas d'erreur matérielle 19
19.4 Demande d'annulation d'une sanction pour cause d'absence de justification à la face même du dossier 19
19.5 Contestation au fond d'une sanction additionnelle 19

20 - LES SANCTIONS PAR LE COMITÉ DE DISCIPLINE **19**

21 - FORFAITS **20**

21.1 Forfaits à répétition 20
21.2 Cartons lors d'un forfait 20
21.3 Contestation d'un forfait 20
21.4 Recevabilité de la contestation 20
21.5 L'étude de la contestation 20
21.6 L'appel de la décision 20

22 - TABLEAU DES FRAIS ET AMENDES **21**

ANNEXE – CERTIFICATION ENTRAÎNEUR (RF 35.4.1) **25**

ANNEXE – JOURS DE COMPÉTITION **26**

1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

La direction de la Ligue de Soccer Laval, Laurentides, Lanaudière, Mauricie est responsable de l'interprétation des présents règlements. Aux fins d'interprétation du présent règlement, l'emploi du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit absolument pas une attitude discriminatoire à l'égard de l'un ou l'autre genre.
Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par le comité responsable de la compétition qui se référera aux règlements de la Fédération, de l'ACS et de la FIFA.

Considération de délais :

Dans les règlements de la ligue LLLM, tous les délais prévus sont des jours ouvrables, soit des journées de semaine, non fériées. Pour les extraits des règlements de la Fédération *(RF)*, se référer à leur règlement pour les considérations de date.

2 - COMMUNICATION

2.1 Répondants du club

Des responsables de club (maximum de 4) devront être mandatés par celui-ci afin qu'ils soient les répondants officiels à la LLLM. Les répondants devront faire la diffusion de l'information entre la LLLM et les équipes de leur club.

2.2 Demande d'interprétation

Toute demande d'interprétation ou de renseignements relatifs aux présents règlements doit être soumise par écrit aux responsables de compétition du club ou répondants du club pour la ligue LLLM ou encore directement à la LLLM via l'ARS d'appartenance du Club. Seules les demandes écrites seront traitées et validées.

3 - ADHÉSION

3.1 Exigences du club

Pour adhérer à la LLLM, un club doit être un membre en règle dûment affilié à son ARS et répondre aux obligations des clubs stipulées dans les règles de fonctionnement du Soccer Québec.

RF 35.7

Pour être reconnus comme club LLLM, les critères suivants doivent être respectés :

- *Posséder un lieu physique pour le siège social officiel du club ;*
- *Avoir la jouissance de terrains homologués et adéquats pour les entraînements et la compétition ;*
- *Avoir accès à des installations adéquates intérieures pour les entraînements et la compétition, le cas échéant;*
- *Avoir un terrain pourvu d'une surface technique ayant des places assises de part et d'autre de la ligne médiane, séparées pour les deux équipes, permettant d'accueillir les remplaçants et le personnel ;*
- *Tenir compte que la majorité des matchs LLLM se jouent en semaine et que la majorité des matchs de ligue Élite se joue le week-end.*

Terrain qui ne répond pas aux exigences

La ligue peut demander un changement de terrain à un club si elle juge que les installations ne répondent pas à ses exigences ou celles de la Fédération. Le terrain pourra être réutilisé une fois qu'il sera conforme.

3.2 Demande d'inscription

Les clubs doivent inscrire les équipes via SPORDLE ID dans le délai prescrit dans la demande d'inscriptions. Après le délai, les équipes pourront être refusées.

3.3 Prérequis pour l'inscription

Un club ne pourra inscrire d'équipe dans la ligue s'il a des sommes à payer au 1er février de l'année courante.

3.4 Les catégories
Les âges reconnus pour la saison en cours sont ceux définis dans le document « Demande d'inscriptions d'équipes ». Chaque catégorie doit avoir un minimum de 5 équipes.

3.5 Équipe réserve
Pour toute équipe participant au championnat, le club doit avoir une équipe réserve.

3.6 Le nom des équipes
L'inscription des ÉQUIPES dans SPORDLE ID devra respecter l'ordre et les règles suivantes :

- Nom du club en majuscule suivi du nom d'équipe si possible.
- Catégorie de l'équipe, Sexe, Groupe A ou B (S'il y a lieu)

3.7 Équipe hors zone LLLM
RF 34.2
Toute équipe provenant de l'extérieur des régions Laval, Laurentides, Lanaudière, Mauricie devra posséder une triple autorisation : de sa ligue d'appartenance, de la ligue hôtesse et de la Fédération.

3.8 Retrait d'une équipe après inscription
Une équipe qui se retire de la Ligue après son inscription sera pénalisée selon le tableau des frais mentionné dans le document « Demande d'inscriptions d'équipes ».

3.9 Affiliation & validation
Tout joueur et officiel d'équipe doit être affilié et validé par son ARS pour la saison en cours.

3.10 Assignation des joueurs et officiels d'équipe dans les équipes
À partir de 2021, les joueurs ne seront plus assignés à une équipe particulière au sein du club. Dans le respect des règlements, un club est maître et responsable de l'utilisation de ses effectifs, sauf q'un joueur ayant un contrat professionnel ne peut jouer que dans le PLSQ. (RF 35.9)

4 - PROMOTION & RELÉGATION

4.1 Accès à la ligue
L'accès à la Ligue se fera par l'entremise des régions membres selon leur réglementation établie. Chaque club est libre d'inscrire le nombre d'équipes par catégorie d'âge (juvénile et senior) qui, selon lui, sert le mieux la réserve de talents à sa disposition (voir l'article 6.1 & 6.2 de ce document).

4.2 Promotion – relégation
Il n'y a pas de système de promotion et relégation LDP – LDIR pour toutes les catégories.

RF 35.1
Jusqu'à la disparition de la ligue élite (en Juvénile) en 2024, il faut se référer aux règlements de cette dernière afin de connaître les modalités de fonctionnement des catégories en opération, notamment au niveau de la promotion et de la relégation.

4.3 Particularités des groupes en catégorie Senior
Deux groupes masculins (A & B) et deux groupes féminins (A & B). Les deux groupes seront considérées comme **égales.** Les équipes du groupe A joueront principalement le dimanche et les équipes du groupe B le mardi ou mercredi (voir le tableau des jours de compétition en annexe). Les équipes sont libres de s'inscrire dans le groupe à laquelle elles souhaitent jouer en fonction du jour de compétition. **Les joueurs d'un groupe ne peuvent pas jouer comme joueurs de réserve avec l'autre groupe**.

N.B. Toutes les équipes seniors de la Mauricie s'inscriront pour jouer le dimanche afin de minimiser les déplacements durant la semaine.

Dans le cas où 4 équipes ou moins s'inscrivent pour jouer un jour donné, ces équipes seront automatiquement transférées à l'autre groupe qui joue l'autre jour de la semaine. Aucun groupe ne sera reconnu à moins d'avoir un minimum de 5 équipes. **Il n'y aura pas de matchs intergroupes.**

À la fin du championnat régulier, il y aura une compétition (séries) entre les 4 équipes ayant terminé en position 1 à 2 de chaque groupe (A & B) afin de déterminer quelle équipe représentera la ligue en Coupe interrégionale.

5 - CALENDRIER

5.1 Changement au calendrier

Seule la Ligue détient le pouvoir de faire un changement à la version définitive du calendrier. Aucune demande de changement ne peut être soumise, autrement qu'en vertu de l'article 5.4 du présent règlement. Aucune date d'absence (Black-out) ne sera accordée. Aucune modification au calendrier ne sera faite pour faciliter la participation à un tournoi, une activité scolaire ou pour toutes autres raisons.

5.2 Refus de jouer

Une équipe ne peut pas refuser de jouer un match prévu au calendrier sous peine de forfait.

5.3 Remise de match

Seule la ligue peut remettre un match.
En aucun cas le match ne pourra être remis par une entente entre les officiels d'équipe ni remis directement par ces derniers. Dans cette éventualité, le match ne sera pas considéré valide.

5.4 Report de match pour joueurs retenus en sélection

Toute équipe ayant des joueurs retenus pour une sélection régionale, provinciale ou nationale, comme prévu à l'article 29.5 des règles de fonctionnement, peut demander à la ligue LLLM le report de son match au moins cinq (5) jours ouvrables avant celui-ci.

RF 29.5

Une équipe qui a au moins quatre joueurs, ou trois joueurs dont son gardien de but, retenus pour les fins d'une sélection régionale, provinciale ou nationale qui empêcherait ces derniers de participer à un match prévu au calendrier peut demander le report de ce match, selon les modalités établies dans chaque compétition. S'il accepte la demande, le responsable de la compétition doit informer l'adversaire par écrit.

5.5 Heure des matchs

En aucun cas, le coup d'envoi d'un match ne peut être programmé après 21h15. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent pas commencer avant 18h15 pour un match avec des équipes d'une même région et avant 19h pour un match avec des équipes de régions différentes, sauf lors d'un jour férié.
Durant la période scolaire, aucun match impliquant des équipes juvéniles et exigeant un déplacement de soixante (60) kilomètres ou plus ne peut avoir lieu du lundi au jeudi, ni le dimanche après 18h00 sauf s'il y a une entente entre les équipes concernées et une autorisation de la ligue.

Pour les catégories U13 et U14, les matchs des mois de mai et juin se jouent les samedis ou dimanches, pour les matchs du mois de septembre en semaine, l'heure limite pour débuter un match est 19h30.

Pour les matchs impliquant une équipe de la Mauricie, receveur ou visiteur, il est préférable de respecter les plages horaires ci-dessous sauf accord entre les 2 équipes :

		U13 - U14		U15 - U16 - U18		SENIOR	
		À Partir de	Au Plus Tard	À Partir de	Au Plus Tard	À Partir de	Au Plus Tard
MATCHS AVEC DES ÉQUIPES DE LA MAURICIE	EN SEMAINE PÉRIODE SCOLAIRE (MAI – JUIN - SEPT)	-- 19h00 (SEPT)	-- 19h30 (SEPT)	19h00	19h30	19h30	20h30
	EN SEMAINE JUILLET - AOUT	19h00	19h30	19h00	20h00	19h30	20h30
	SAMEDI	11h00	19h30	11h00	20h00	19h00	21h00
	DIMANCHE	11h00	18h00	11h00	19h30	19h00	20h30

6 - DISPOSITION D'AVANT MATCH

6.1 L'utilisation des joueurs
RF 35.9.1 Dans le respect des règlements de chaque compétition, un club est maître et responsable de l'utilisation de ses effectifs, mais un joueur ayant un contrat professionnel ne peut jouer que dans la PLSQ.

RF 35.9.2 Les modalités d'utilisation des joueurs doivent être définies dans la réglementation de chaque compétition.

Un joueur apparaissant six (6) fois ou plus sur une feuille de match d'une même équipe d'une ligue provinciale n'est pas éligible à participer à des matchs de séries en LDIR. S'il change de club, son calcul du nombre de matchs repart à zéro.

6.2 L'utilisation des joueurs avec deux équipes du même club dans le même championnat
RF 28.5 Si un club a plus d'une (1) équipe dans un même championnat avec classement, les joueurs ne peuvent être sélectionnés que par une (1) seule équipe pour toute la durée du championnat.

6.3 Joueurs à l'essai et joueurs permis
6.4.1 Les joueurs à l'essai sont uniquement autorisés dans les catégories U13 et U14.
6.4.2 Seuls les joueurs affiliés à un club ayant la reconnaissance régionale ou soccer qualité peuvent être utilisés comme joueurs à l'essai.
6.4.3 Avant d'utiliser un joueur à l'essai, une équipe doit obtenir l'autorisation écrite du club prêteur et de la ligue.
6.4.4 Une équipe ne peut utiliser plus de deux (2) joueurs à l'essai par match.
6.4.5 Un même joueur ne peut jouer à l'essai qu'avec une (1) seule équipe pour un maximum de six (6) matchs.
6.4.6 Une équipe peut utiliser un maximum de quatre (4) joueurs à l'essai différents par saison.

6.4 Joueurs mutés
La désignation de "joueur muté" ne sera conservée qu'à des fins administratives. Elle ne sera plus utilisée pour limiter le nombre de ''joueurs mutés'' pouvant figurer sur une feuille de match donnée. En d'autres termes, le nombre de ''joueurs mutés'' pouvant figurer sur une feuille de match donnée est illimité.

7 - LES EDUCATEURS

7.1 Formations

Tous les éducateurs (entraîneur.e-chef et entraîneur.e-adjoint.e) d'une équipe juvénile (U13 à U17) doit détenir la certification minimum tel que spécifié par Soccer Québec. Consulter l'annexe détaillé des exigences minimales en certifications des éducateurs et éducatrices par niveau de compétition. À défaut de se conformer, les équipes fautives seront sanctionnées par une amende tel que prévu au tableau des frais.

Pour les équipes U18 à senior, il est recommandé que l'entraîneur-chef d'une équipe doit détenir au minimum la certification Respect et Sport et la formation S7 (ou toute autre licence supérieure).

L'entraîneur-chef et tous les entraîneurs-adjoints doivent être dûment affiliés avec carte d'affiliation. À défaut de se conformer, les équipes fautives seront sanctionnées par une amende tel que prévu au tableau des frais.

7.2 Stage des entraîneurs

L'entraîneur-chef de chaque équipe doit participer annuellement au « stage des entraîneurs » organisé par son ARS et selon les modalités de sa région. S'il n'y a pas de tel stage dans sa région, il doit participer à un stage organisé par une autre ARS de sa zone. Tous les entraîneurs qui participent au « stage des entraîneurs » oragnisé par Soccer Québec sont exemptés du stage annuel organisé par son ARS.

8 – ÉQUIPEMENT

8.1 Enregistrement des couleurs des uniformes

Les clubs devront enregistrer dans SPORDLE ID les couleurs de l'uniforme à domicile de ses équipes, à la date mentionnée au cahier des charges. La couleur de l'uniforme de l'équipe receveuse sera inscrite sur la feuille de match.

8.2 Exigences des uniformes

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter le même uniforme. Chaque joueur d'une équipe aura un numéro différent apposé dans le dos du maillot. Si un joueur porte un maillot de corps, la couleur des manches de celui-ci doit être de la couleur dominante des manches du maillot. Si le joueur porte des cuissards ou des collants, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante du short.

8.3 RÉSERVÉ

8.4 En cas de conflit de couleur

Si l'équipe receveur porte les couleurs établies au SPORDLE ID, l'équipe visiteur doit changer de couleur, sans quoi elle perdra par forfait; Si l'équipe receveur ne porte pas les couleurs établies au SPORDLE ID, l'équipe receveur qui doit changer de couleur de chandail, sans quoi elle perdra par forfait.

8.5 Couleur de l'uniforme de l'arbitre

L'arbitre a l'obligation de porte un maillot de couleur différente des joueurs excluant les gardiens de but qui doivent porter des couleurs les distinguant des autres joueurs et des arbitres

8.6 Capitaine

Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul capitaine à la fois et ce dernier doit porter un brassard au bras gauche. Une équipe qui ne respecte pas cette directive se verra imposer une amende prévue à la Politique administrative des frais et amendes.

8.7 La sécurité des équipements
L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux- mêmes ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tous genres. (Loi 4)

8.8 Les lunettes
Les joueurs désirant jouer avec des lunettes doivent obligatoirement utiliser des lunettes de sport.

8.9 Sanction
Tout joueur enfreignant ces articles (8.2 ou 8.7), sera exclu du terrain pour mettre son équipement en ordre et il ne lui sera pas permis d'y revenir avant de s'être présenté à l'arbitre qui devra s'assurer lui-même que l'équipement du joueur est en ordre.

8.10 Ballon
L'équipe receveuse doit fournir 2 ballons. Pour les catégories U13 le ballon numéro 4 est utilisé. Pour les autres catégories, le ballon numéro 5 est utilisé.

9 - LES FEUILLES DE MATCH ET CARTES D'AFFILIATION

9.1 Nombre de joueurs et officiels d'équipe sur la feuille de match
Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de matchs le nombre maximum de joueurs suivants : vingt (20) pour la catégorie O35 et dix-huit (18) pour les autres catégories, en plus trois officiels d'équipe dument affiliés avec sa carte d'affiliation valide. Seules ces personnes sont autorisées à prendre place dans la surface technique en plus d'un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu.

9.2 Feuille de match
Un officiel d'équipe doit remettre à l'arbitre la feuille du match imprimée de SPORDLE PLAY ou manuscrite Si la feuille de match imprimée de SPORDLE PLAY ou manuscrite ne peut être remise à l'arbitre au début du match, l'équipe fautive se verra imposer une amende prévue au Tableau des Frais. Cela ne peut pas donner lieu à un forfait si les joueurs et entraineurs ont pu être vérifiés via la feuille de match électronique.
Un joueur ne peut pas prendre part au match à moins d'avoir son nom inscrit sur la feuille de match avant le début du match. Tout joueur et officiel d'équipe inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur ou officiel d'équipe qui ne se présente pas au match.
Si un numéro de carte d'affiliation n'est pas inscrit sur une feuille de match, une amende sera infligée selon le montant fixé au tableau des frais. Le forfait sera appliqué s'il est démontré que lejoueur ou officiel d'équipe n'est pas validé pour l'année en cours ou s'il est sous le coup d'une suspension.

9.3 Cartes d'affiliation (Physique ou électronique)
Pour être éligible, le joueur ou officiel d'équipe doit présenter sa carte d'affiliation (physique ou électronique) à l'arbitre ou, à défaut, une autorisation écrite émise par la ligue accompagnée d'une pièce d'identité avec photo permettant son identification. Le professionnel de la santé doit détenir une carte professionnelle ou une carte d'étudiant émise par son ordre professionnel, qu'il devra présenter à l'arbitre si celui-ci l'exige.
Si le joueur ou officiel d'équipe a présenté à l'arbitre une carte expirée, une amende sera infligée selon le montant fixé au tableau des frais.
Les thérapeutes sportifs, physiothérapeute ou un médecin n'ont pas besoin de figurer sur la feuille de match officielle pour que cette personne soit dans la zone technique. Elle n'a pas besoin d'une carte d'affiliation valide pour être dans la zone technique. L'arbitre peut demander la carte professionnelle en tout temps pour assurer sa présence dans la zone technique.

10 - LE MATCH

10.1 Généralités

À l'exception des modifications prescrites dans les règlements généraux de l'Association Canadienne de soccer ou de la Fédération ou dans ces règlements, les règles de jeu sont celles édictées dans les lois du jeu publiées par la FIFA.

10.2 La durée

La durée des matchs est la suivante pour chacune des catégories :

U13 et U14 : deux (2) périodes de trente-cinq (35) minutes
U15 et U16 : deux (2) périodes de quarante (40) minutes
U17 et plus : deux (2) périodes de quarante-cinq (45) minutes.

10.3 Nombre de joueurs réduit

En tout temps durant un match, une équipe doit aligner au moins sept (7) joueurs. Dès qu'une équipe n'aligne plus ce nombre minimal, pour quelque raison que ce soit, elle perd le match par défaut.

10.4 Absence ou joueurs insuffisants

Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas le nombre de joueurs requis pour commencer un match, le forfait de non-présence est automatique (voir tableau des frais). Cette règle s'applique 15 minutes après l'heure fixée pour le début du match. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux 2 équipes. Les cas de force majeure seront étudiés par les responsables de la Ligue qui rendront une décision finale, dans les 5 jours ouvrables.

10.5 Match non joué ou non complété

Aucune sanction ne peut être purgée lors de match non joué ou non complété.

10.6 Arrivée tardive

Un joueur ou officiel d'équipe qui arrive après le début du match est autorisé à jouer à condition que son nom soit inscrit sur la feuille de match avant le début du match et doit se prêter à la vérification de sa carte d'affiliation et de son équipement avant le coup d'envoi de la deuxième demie. Tout joueur ou officiel d'équipe qui n'est pas contrôlé avant le début de la deuxième demie ne peut pas prendre part au match.

10.7 Officiel d'équipe obligatoire

Pour les catégories juvéniles, un officiel d'équipe doit être présent dans la surface technique à chaque match et pour toute la durée du match. Si durant le match une équipe n'est plus en mesure d'avoir dans la surface technique un officiel d'équipe, le match est arrêté et l'équipe se verra imposer un forfait.

Pour les catégories seniors, un officiel d'équipe doit être présent à chaque match et pour toute la durée du match. Si durant le match une équipe n'est plus en mesure d'avoir un officiel d'équipe, le match est arrêté et l'équipe se verra imposer un forfait. Il est permis qu'un joueur soit également le seul officiel d'équipe, s'il est en mesure de présenter sa carte d'affiliation d'officiel d'équipe.

10.8 Les remplacements

Les remplacements ne peuvent se faire qu'à la mi-temps et lors des arrêts de jeu suivants : but marqué, coup de pied de but et lorsqu'un joueur est blessé, mais uniquement pour remplacer le joueur blessé.
De plus, ils sont également permis lors d'une touche en sa faveur. Lorsqu'une équipe se prévaut de ce droit, l'autre équipe peut également procéder à un remplacement lors de la même touche.

10.9 Expulsion d'un officiel d'équipe

Un officiel d'équipe qui a été suspendu ou expulsé pour une infraction ne peut d'aucune façon s'impliquer pendant le match ou à la fin du match. Il doit quitter l'enceinte du terrain et ses abords immédiats. **(Voir règlement 18.4)**

10.10 Responsabilité des officiels d'équipe
Il est de la responsabilité de l'officiel d'équipe de s'assurer que les spectateurs de son équipe soient assis dans les estrades ou à trois mètres à l'arrière de la surface technique et de la ligne de touche, et ce, sous peine de sanctions aux clubs. Les équipes sont responsables de la protection des arbitres. Toute infraction à cet article sera transmise au comité de discipline.

10.11 Terrain impraticable
Seuls les arbitres et les municipalités ont le pouvoir d'interdire le déroulement du match en raison de l'état du terrain et de ses abords.

10.12 Match interrompu
Pour être considéré valide, un match doit durer au moins 75% du temps réglementaire. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans tout autre cas, le comité responsable de la compétition décidera de la validité du match. En pratique, les durées minimales sont les suivantes :

U13 et U14 : 53 minutes
U15 et U16 : 60 minutes
U17 et plus : 68 minutes

Un match est considéré comme joué si l'arbitre arrête le match lorsqu'une équipe n'a plus le nombre minimum de joueurs requis par le règlement de la Ligue. Cette équipe perdra par forfait.

Tonnerre. En cas de fort orage et tonnerre, l'arbitre doit interrompre le match, momentanément ou définitivement. En cas d'interruption momentanée, il doit, dans un délai maximum de 30 minutes depuis l'interruption, faire connaître sa décision de reprendre le match ou de l'interrompre définitivement.

10.13 Absence des arbitres
L'arbitrage des matchs sera assumé par un arbitre et deux arbitres assistants, assignés selon les procédures de la ligue LDIR. En cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre assistant ayant le plus d'expérience prendra la responsabilité du match. Par contre, si un seul arbitre est présent, la décision de jouer le match ou non restera à son unique discrétion. En cas d'absence des arbitres, le match devra être repris sur l'un des terrains de l'équipe visiteuse.

10.14 Remise du match
Pour toute remise de match le club receveur devra mettre à la disposition de la ligue un terrain le vendredi dans la semaine suivant la date du match, la semaine débutant lundi ou dans la semaine subséquente, mais à la journée secondaire identifiée au cahier des charges pour la catégorie, sans quoi le match sera disputé chez le visiteur.

Lorsqu'un match a été remis pour les raisons suivantes :
- Arbitres non présents
- Absence ou fermeture hâtive des lumières sur le terrain
- Gazon trop long, ligne pas visible

Le match devra être repris sur l'un des terrains de l'équipe visiteuse. Les coûts d'arbitrage seront facturés au club pris en défaut.

11 - DISPOSITION D'APRÈS MATCH

11.1 Vérification des cartes d'affiliation
Jusqu'à la signature de la feuille de match après le match, un officiel d'équipe peut demander à l'arbitre de vérifier les noms sur la feuille de match de l'équipe adverse et indiquer toute irrégularité à l'arbitre, qui doit l'inscrire sur la feuille de match. Toute personne autorisée par la Ligue LLLM peut également exiger de vérifier les cartes d'affiliation, et ce, en tout temps.

11.2 Signature de la feuille de match
Un entraîneur de chaque équipe devra signer les feuilles de match de l'arbitre.

11.3 Observations & commentaires
L'officiel d'équipe peut inscrire ses observations ou commentaires sur sa feuille de match dans SPORDLE PLAY.

11.4 Envoi des feuilles de match
Les feuilles de match sont conservées par l'arbitre ou le club pour toute la saison en cours. Il devra les faire parvenir à la Ligue lorsque celle-ci en fait la demande.

11.5 Demande de révision après confirmation de résultat
Dans les 48 heures suivant la confirmation des résultats du match par l'arbitre au SPORDLE PLAY, l'officiel d'équipe pourra par le biais d'un courriel adressé à la ligue demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et la correction applicable. Dès ce délai expiré, aucune demande de révision ne sera acceptée.

12 - LE CHAMPIONNAT

12.1 Les points
Le classement se fera par l'addition des points :

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

12.2 Match perdu forfait
Un match perdu par forfait le sera par le compte de 3 à 0.
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 3 buts automatiques et les buts qu'elle a marqués.

12.3 Le Classement
Le classement sera déterminé selon les critères suivants pour les catégories U14 et plus, dans l'ordre indiqué :

- le plus grand nombre de points obtenus ;
- le plus grand nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes concernées ;
- la différence de buts particulière (dans les matchs entre les équipes concernées) ;
- le plus grand nombre de victoires ;
- la meilleure différence de buts générale ;
- le plus grand nombre de buts marqués ;
- tirage au sort.

Une fois les statistiques finales publiées et les séries débutées, il sera impossible de contester les statistiques.

Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou se retire pendant la saison régulière :

- la ligue annule les résultats de tous ses matchs, joués ou non joués ;
- les points obtenus contre cette équipe ne sont pas attribués ;
- Les buts de ces matchs ne sont plus comptabilisés au classement des buteurs.

Les sanctions (cartons et suspensions) encourues par les adversaires de l'équipe au cours de ces matchs sont maintenues.

13 - LES SÉRIES /COUPE U14 et +

13.1 Les modalités pour participer

Les modalités des séries/coupe sont déterminées au début de la saison par le conseil d'administration de la Ligue et remises en début de saison aux équipes avec le calendrier de la saison régulière. Un minimum de quatre équipes en tête de leur championnat régulier y participeront.
Les règlements du championnat s'appliquent à l'exception de ceux-ci :

13.2 RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

13.2.1 L'utilisation des joueurs

Avant de participer à un match de Séries/Coupe, les joueurs devront avoir joué au moins 1 match avec l'équipe où ils sont assignés comme joueur régulier lors du championnat régulier pour être éligible.

Un joueur apparaissant six (6) fois ou plus sur une feuille de match d'une même équipe d'une ligue provinciale n'est pas éligible à participer à des matchs de séries en LDIR. S'il change de club, son calcul du nombre de matchs repart à zéro.

13.2.2 En cas d'égalité

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match éliminatoire et de finale, le match est prolongé de 2 périodes de dix minutes chacune (but d'or). Par la suite, si l'égalité persiste, des tirs de réparation sont effectués selon les règlements de la FIFA.

13.2.3 Absence

Une équipe qui ne se présente pas à un match de séries éliminatoires, de barrage ou de finale de Coupe se verra infliger une amende dont le montant est fixé au tableau des frais et elle perdra le match par forfait.

14 - LA COUPE INTERRÉGIONALE

L'équipe gagnante du championnat dans chacune des catégories U14, U15, U16, U17, U18 et Senior représentera la ligue LLLM à la Coupe interrégionale. Dans les catégories seniors à plusieurs groupes, il y aura une compétition (séries) entre les équipes ayant terminé en position 1 et 2 de chaque groupe (A & B) afin de déterminer quelle équipe représentera la ligue.

15 - ARBITRES

15.1 Conflit d'intérêts

Un arbitre ne peut officier dans une catégorie et/ou division de sa zone où il est aussi enregistré comme joueur, entraîneur ou gérant. Un arbitre doit refuser toute assignation à un match où il y aurait apparence de conflit d'intérêts, notamment en raison de l'implication d'un membre de sa famille dans le match.

15.2 Vestiaire arbitre

Aucune personne autre qu'un représentant de la ligue ou l'arbitre en chef ne doit pénétrer dans le vestiaire des arbitres, et ce, en tout temps. Aucun officiel d'équipe ne peut pénétrer sans l'accord des arbitres, dans le vestiaire de ces derniers, sous peine de sanctions.

15.3 Résultat des matchs

L'arbitre a l'obligation de confirmer le résultat du match au SPORDLE PLAY dans les 48 heures suivant la fin du match, sans quoi une sanction sera appliquée selon les politiques de chacune des ARS.

16 - PROTÊT

16.1 Dépôt d'un protêt

Tout protêt doit être déposé avec l'accord du club de l'équipe plaignante et transmis sur le formulaire prescrit par courriel au comité responsable de la compétition (comiteligue3l@gmail.com) et à la personne responsable des compétitions de sa région d'appartenance dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'incident qui lui a donné naissance.

Le protêt ne peut porter que sur une seule infraction. Chaque motif distinct doit faire l'objet d'un protêt indépendant. Par définition, la contestation soumise doit faire suite au résultat final d'un match en vue d'en faire changer l'issue. Le protêt ne peut servir à contester le jugement de l'officiel dans l'application des lois du jeu. Il peut cependant servir à contester la non application par l'officiel des lois du jeu ou des règlements applicables à la compétition.

16.2 Recevabilité du protêt

Toute contravention à l'article 16.1 entraîne l'irrecevabilité du protêt. Le plaignant et son club en sont avisés par la ligue et seuls les frais d'administration prévus au Tableau des frais seront alors facturés au club.

Lorsque le protêt est recevable, le montant prévu au Tableau des frais est facturé au club qui a autorisé le protêt. Cette somme sera retenue par la ligue si le protêt est rejeté et remboursée s'il est accueilli. Les procédures du dépôt et les délais d'un protêt peuvent être modifiés par la ligue pour répondre à une situation urgente.

16.3 L'étude du protêt

Lorsque le protêt a été estimé recevable, le comité responsable de la compétition en transmet copie au club de l'autre équipe impliquée et en saisit le comité mandaté à cette fin selon les procédures établies aux règlements de la ligue LLLM.

En traitant de tout protêt, le comité tiendra compte de toutes les informations en possession du club de soccer demandeur qui, si elles avaient été utilisées de façon normale, auraient pu prévenir le protêt.

16.4 L'appel de la décision

Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies aux règlements de la Fédération.

17 - INFRACTIONS

17.1 Infractions

Toute infraction commise par des joueurs, officiels d'équipe, des arbitres ou dirigeants de club sera traité selon par les comités compétents se basant sur les règlements de discipline de Soccer Québec.

17.2 Envers un arbitre

a) Blessures, lésions corporelles, menace ou comportement menaçant : toute personne qui blesse, cause des lésions corporelles ou menace de porter atteinte à la sécurité d'un officiel est traduite devant le comité de discipline provincial.

b) Cracher, pousser, bousculer ou frapper : Toute personne qui crache ou tente de cracher sur un officiel ou dans sa direction, le pousse, le bouscule, le frappe ou tente de la pousser, le bousculer ou le frapper, est traduite devant le comité de discipline provincial.

c) Propos hostiles et violence verbale : Toute personne qui fait usage d'abus verbal ou utilise des propos harcelants, grossiers, insultants, sexistes, homophobes, intolérants discriminatoires ou racistes envers un officiel est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.

d) Poursuivre un arbitre : Toute personne, ayant été avertie de cesser, qui continue de poursuivre un arbitre dans les locaux ou espaces qui lui sont désignés est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.

17.3 Envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur

a) Blessures, lésions corporelles, menace ou comportement menaçant : toute personne qui blesse, cause des lésions corporelles ou menace de porter atteinte à la sécurité ou adopte un comportement menaçant envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.

b) Cracher, pousser, bousculer ou frapper : Toute personne qui crache ou tente de cracher sur un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur ou dans sa direction, le pousse, le bouscule, le frappe ou tente de le pousser, le bousculer ou le frapper est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.

c) Propos hostiles et violence verbale : Toute personne qui fait usage d'abus verbal ou utilise des propos harcelants, grossiers, insultants, sexistes, homophobes, intolérants discriminatoires ou racistes envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.

d) Comportement violent ou bagarre : Toute personne qui adopte un comportement violent ou est impliquée dans une bagarre est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.

18 - SANCTIONS AUTOMATIQUES

Les règles du jeu et la gestion des sanctions applicables à tous les niveaux (local, régional, interrégional, provincial, national et professionnel division 3)

18.1 Cumul des sanctions

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.
Modifié 2022

18.2 Appel sanctions automatiques

Aucune sanction automatique ne peut être portée en appel.

18.3 Rapports utilisable par les gestionnaires

Dans le traitement de tout cas, le gestionnaire ou le comité de discipline de la ligue peut utiliser le ou les rapports des arbitres, tout rapport d'un (autre) officiel et/ou tout support visuel.

18.4 Sanctions possibels après une troisième expulsion

Qu'il ait été ou non sanctionné par l'arbitre, avec ou sans suspension automatique, tout membre peut, en tout temps, mais particulièrement après une troisième expulsion au cours d'une même saison, se voir infliger une suspension par le gestionnaire de la ligue concernée, avec ou sans convocation préalable à une audition.

18.5 Sanctions supplémentaires

Toute sanction supplémentaire infligée par une ligue peut être portée en appel devant le comité de discipline de la ligue, alors que celle infligée par le comité de discipline d'une ligue peut l'être devant le comité provincial.

18.6 Expulsion Sanction automatique (carton rouge)

Tout membre affilié expulsé est automatiquement suspendu pour le match suivant. La sanction n'est susceptible d'aucun recours. Chaque expulsion est sanctionnée par une amende prévue au tableau des frais et le club est responsable du paiement des amendes imposées à ses membres. Des suspensions supplémentaires en sanctions additionnelles pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

18.7 Cumul des cartons jaunes

Une suspension automatique d'un (1) match est infligée par série de trois (3) cartons jaunes.

18.8 Deux cartons jaunes au cours d'un même match
Quiconque reçoit deux (2) cartons jaunes au cours d'un même match en est exclu et est automatiquement suspendu pour un (1) match. Cependant, les cartons jaunes ne sont pas ajoutés au cumul des cartons. Toutefois, si un joueur a reçu un carton jaune avant de recevoir un carton rouge direct, le carton jaune est ajouté au cumul des cartons.
Chaque expulsion est sanctionnée par une amende prévue au Tableau des frais et le club est responsable du paiement des amendes imposées à ses membres. Des suspensions supplémentaires en sanctions additionnelles pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

18.9 Exclusion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe
Tout joueur ou officiel d'équipe qui a été suspendu ou exclu pour une infraction quelconque ne peut d'aucune façon s'impliquer pendant le match ou à la fin du match. Il devra quitter l'enceinte du terrain et ses abords immédiats ou même les estrades.
Toute infraction doit être rapportée au coordonnateur de la ligue pour une action disciplinaire appropriée.

18.10 Cumul des cartons et séries
Tous les cartons jaunes et rouges accumulés pendant la saison régulière sont maintenus pour les séries éliminatoires de la LLLM. Toute suspension encourue dans un championnat n'est pas applicable dans une autre compétition, comme les tournois ou les coupes, et vice-versa, sauf si les règlements précisent le contraire ou s'il s'agit d'une suspension de portée provinciale.

18.11 Suspension avec une autre équipe
Tout membre suspendu doit purger sa suspension avant de prendre part à un match de championnat à l'intérieur d'une même saison, toutes ligues, équipes et fonctions confondues. La suspension en question doit être purgée avec l'équipe avec laquelle la suspension a été encourue. Cependant, lorsqu'il s'agit d'un membre qui est également arbitre, celui-ci sera autorisé de participer à des matchs en tant qu'arbitre si sa suspension ne comprend que des matchs automatiques ; si sa suspension comprend des matchs additionnels, le cas sera traité par les responsables des ligues concernées.

18.12 Suspension non complétée
Toute suspension non complétée dans un championnat estival ou hivernal est respectivement reportée à la prochaine saison estivale ou hivernale lors de laquelle le membre concerné est affilié, sauf s'il s'agit d'une suspension suite à une accumulation de cartons jaunes ou suite à une expulsion après deux (2) cartons jaunes dans le même match, pour autant qu'aucune sanction additionnelle n'ait été octroyée. Ladite suspension peut être purgée avec n'importe quelle équipe avec laquelle le membre concerné est éligible de participer, sauf pour le joueur ayant un contrat pro, qui doit obligatoirement purger la suspension en division 3 professionnelle, et pour celui ayant contracté la suspension en division 3 professionnelle, qui doit la purger dans cette dernière s'il désire y rejouer.

18.13 Purger une suspension avec une équpe qui a terminé sa saison
Lorsque l'équipe avec laquelle un membre doit purger une suspension a terminé sa saison, celui-ci peut la purger avec toute autre équipe avec laquelle il est éligible à participer. Dans un tel cas, il doit cependant y avoir un délai minimum de sept (7) jours entre le dernier match purgé avec une équipe et le premier match purgé avec une autre équipe.

18.14 Purger un match dans un match remis
En cas de remise d'un match, pour quelque raison que ce soit, la suspension qui devait y être purgée est d'office reportée au match de championnat suivant joué par l'équipe du membre concerné.

18.15 Cartons décernés match lorsqu'un match est perdu par forfait
Lorsqu'un match est perdu par défaut ou qu'une équipe se retire ou est suspendue, tous les cartons décernés sont maintenus.

18.16 Suspensions lors d'un match perdu par forfait
Toute suspension lors d'un match perdu par forfait est considérée comme purgée.

18.17 Responsabilité de l'équipe de comptabiliser ses cartons
Les équipes /clubs sont responsables de comptabiliser elles-mêmes le nombre de cartons jaunes et rouges reçus par leurs joueurs et entraîneurs, le système informatique utilisé par la Ligue n'a que valeur de support.

18.18 Entrée tardive des résultats par l'arbitre
Sans préjudice des autres sanctions réglementaires, l'entrée tardive des résultats par l'arbitre ou la réception du rapport d'arbitre ne peut différer l'application des sanctions automatiques.

18.19 Frais des cartons
La première tranche de 15 cartons jaunes et chaque tranche additionnelle de 10 cartons jaunes seront sanctionnées des amendes prévues au Tableau des frais. Le club sera responsable du paiement des amendes imposées à ses membres.

19 - SANCTIONS ADDITIONNELLES

19.1 Sanctions additionnelles
Des suspensions supplémentaires sous forme de sanctions additionnelles peuvent être décernées par le comité responsable de la compétition sur la base du rapport disciplinaire de l'arbitre.

19.2 Tableau des sanctions additionnelles
Sous réserve de l'application des règlements de discipline de Soccer Québec, suite à une expulsion du match par l'arbitre, toute personne à qui sera reproché d'avoir commis une ou plusieurs des infractions décrites ci-dessous se verra imposer automatiquement, en plus du match de suspension automatique pour l'exclusion, les sanctions suivantes :

Envers un arbitre (référence art. 17.2)

a) Blessures, lésions corporelles, menace ou comportement menaçant : comité de discipline provincial
b) Cracher, pousser, bousculer ou frapper : comité de discipline provincial
c) Propos hostiles et violence verbale : 0 à 4 matchs de suspension
d) Poursuivre un arbitre : 0 à 4 matchs de suspension

Envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur (référence art. 17.3)

a) Blessures, lésions corporelles, menace ou comportement menaçant : 0 à 5 matchs de suspension
b) Cracher, pousser, bousculer ou frapper : 0 à 10 matchs de suspension
c) Propos hostiles et violence verbale : 0 à 5 matchs de suspension
d) Comportement violent ou bagarre : 0 à 6 matchs de suspension

Récidive
En cas de récidive de la part d'un joueur ou d'un personnel d'équipe, le Comité de discipline est automatiquement saisi de l'incident afin de déterminer la sanction appropriée qui s'imposera en sus de celle qui s'applique automatiquement. Sauf circonstances exceptionnelles, aucune demande de sursis ne sera accordée dans un tel cas.

19.3 Demande de correction d'une sanction additionnelle en cas d'erreur matérielle
En cas d'erreur dans l'attribution d'une sanction additionnelle, de telle sorte que le nombre de matchs imposés excède le maximum prévu aux alinéas 19.2 a. à **c.**, il est possible d'obtenir la correction de la sanction dans les 2 jours ouvrables sur simple communication avec la ligue qui doit référer le cas immédiatement au directeur de discipline ou à toute personne désignée par lui. La correction au nombre de matchs de suspension imposés à titre de sanction additionnelle est alors apportée en temps utile pour éviter au contrevenant d'être empêché de participer au-delà du nombre de matchs de suspension, tel que corrigé.

19.4 Demande d'annulation d'une sanction pour cause d'absence de justification à la face même du dossier
Lorsque le rapport de l'arbitre ne reproche pas l'infraction pour laquelle une sanction additionnelle a été imposée, une demande motivée d'annulation de la sanction peut être déposée à la ligue en soumettant par courriel (comiteligue3l@gmail.com) le formulaire prescrit, dans les 2 jours ouvrables de la connaissance de la sanction additionnelle imposée en sus du match de suspension automatique pour l'exclusion.
La ligue réfère le cas immédiatement au directeur de discipline ou toute personne désignée par lui, qui a le pouvoir d'ordonner, s'il l'estime approprié, un sursis provisoire d'exécution de la sanction jusqu'au prononcé de la décision sur l'annulation par le Comité de discipline.

La demande d'annulation de la sanction est décidée, sur la seule base du dossier, par le Comité de discipline. L'erreur alléguée doit être apparente à la face même du dossier (rapport de l'arbitre et décision de sanction additionnelle) ; aucune audition n'est tenue et aucune preuve supplémentaire n'est recevable.
Les frais prévus pour cette demande au Tableau des frais seront facturés au demandeur. Cette somme sera retenue par la ligue si la demande est rejetée et remboursée si elle est accueillie.

19.5 Contestation au fond d'une sanction additionnelle
Seules les sanctions additionnelles de trois matchs et plus sont contestables. Lorsqu'une suspension additionnelle a été imposée à un joueur, un entraîneur ou un dirigeant, le club auquel il appartient peut déposer une contestation du bien-fondé de la sanction auprès de la ligue en soumettant par courriel (comiteligue3l@gmail.com) le formulaire prescrit, dans les 2 jours ouvrables de la connaissance de la sanction additionnelle imposée en sus du match de suspension automatique l'exclusion. Toute contestation régulièrement déposée sera entendue par le Comité de discipline.

La contestation comprend une demande de sursis d'exécution de la sanction imposée, qui sera traitée par le directeur de discipline ou toute personne désignée par lui. Le directeur de discipline ou la personne désignée par lui pourra, le cas échéant, émettre l'ordonnance de sursis en attendant l'audition devant le comité de discipline ; le seul critère justifiant cette décision sera le sérieux des motifs de contestation. Une fois l'audition entreprise devant le Comité, ce dernier pourra choisir de continuer l'ordonnance jusqu'à communication de sa décision finale ou d'y mettre fin.
Les frais prévus pour cette demande au Tableau des frais seront facturés au demandeur. Cette somme sera retenue par la ligue si la demande est rejetée et remboursée si elle est accueillie.

20 - LES SANCTIONS PAR LE COMITÉ DE DISCIPLINE

Après enquête, le comité de discipline peut imposer les sanctions suivantes :

- Suspension totale ou partielle des activités de soccer pour une période donnée ;
- Suspension d'un nombre spécifique de matchs prévus au calendrier d'une compétition. Les suspensions pour un nombre spécifique de matchs incluent le ou les matchs automatiques déjà servis ;
- Amende (lorsque l'accusé n'est pas d'âge mineur) ;
- Sentence suspendue ;
- Période de probation ;
- Recommandation d'un dépôt de garantie à la ligue par le club du joueur ou du dirigeant.

Les suspensions infligées par le Comité de discipline ne peuvent se confondre avec celles prévues comme additionnelles par les articles précédents des présents règlements. Les suspensions imposées par le Comité sont effectives dès que la ligue communique avec les parties impliquées. Elles sont aussi confirmées par écrit dans les 10 jours suivant l'audition par une communication officielle. Toute suspension devra être purgée dans la saison où elle est appliquée. Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre de la saison en cours de la ligue, la suspension sera purgée au début de la saison correspondante suivante.

Un membre visé par le paragraphe précédent qui serait sous le coup d'une telle suspension reportée au moment où il n'est plus membre d'un club appartenant à la ligue verra son dossier disciplinaire référé, à la fin de la saison, au club dont il relève le cas échéant.
Toute suspension d'un membre doit être purgée dans l'équipe avec laquelle il a reçu sa suspension. Par conséquent, il ne peut participer à aucun match tant que la suspension n'a pas été purgée au sein de cette même équipe sinon il devient un membre affilié illégal et le forfait s'applique.
Toute sanction ou suspension imposées et n'ayant pas été appliquée en cours d'un championnat doit être purgée au début du championnat qui succède immédiatement le championnat au cours duquel la sanction ou suspension a été imposée. Cette sanction ou suspension doit être purgée lors des matchs réguliers de l'équipe qui a inscrit le nom du fautif sur sa liste officielle de 14 joueurs et officiels d'équipe.

21 - FORFAITS

21.1 Forfaits à répétition
Une équipe qui accumule trois forfaits sera exclue de la ligue et le club ne pourra inscrire une équipe dans la catégorie de l'équipe exclue l'année suivante, sauf en senior. Lorsqu'une équipe est exclue de la ligue ou déclarée forfait général au cours du championnat, les buts marqués et alloués ainsi que les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre l'équipe exclue seront annulés.

21.2 Cartons lors d'un forfait
En tout temps, les cartons donnés par un arbitre sont pris en compte dans les cumuls de cartons et les sanctions sont applicables. Aucune suspension ne peut être purgée lors d'un match non joué ou non complété.

21.3 Contestation d'un forfait
Toute contestation d'un forfait doit être déposée avec l'accord du club de l'équipe plaignante et transmise sur le formulaire prescrit par courriel au comité responsable de la compétition (comiteligue3l@gmail.com) dans les deux (2) jours ouvrables suivant la connaissance de l'imposition du forfait. Le formulaire doit contenir une description détaillée des motifs de la contestation.

21.4 Recevabilité de la contestation
Toute contravention à l'article 21.3 entraîne l'irrecevabilité de la contestation. Le plaignant et son club en sont avisés par la ligue et seuls les frais d'administration prévus au Tableau des frais seront alors facturés au club. Lorsque la contestation est recevable, le montant prévu au Tableau des frais est facturé au club qui a autorisé la demande. Cette somme sera retenue par la ligue si la contestation est rejetée et remboursée si elle est accueillie. Les procédures du dépôt et les délais d'une contestation peuvent être modifiés par la ligue pour répondre à une situation urgente.

21.5 L'étude de la contestation
Lorsque la contestation a été estimée recevable, le comité responsable de la compétition en transmet copie au club de l'autre équipe impliquée et en saisit le comité de discipline mandaté à cette fin selon les procédures établies aux règlements de la ligue LLLM. En traitant de toute contestation, le comité de discipline tiendra compte de toutes les informations en possession du club de soccer demandeur qui, si elles avaient été utilisées de façon normale, auraient pu prévenir le litige.

21.6 L'appel de la décision
Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies aux règlements de la Fédération.

22 - TABLEAU DES FRAIS ET AMENDES

FRAIS D'INSCRIPTION & FRAIS DE RETARD	COÛT
Inscription de l'équipe au plus tard le 1er avril	500,00 $
Si accepté par la Ligue, inscription après le 1er avril	625,00 $
Retrait d'une équipe après le 1er avril	475,00 $
Frais additionnel d'un retrait après le 7 avril	875,00 $
Retrait d'une équipe après publication du calendrier dans SPORDLE PLAY (date heure terrain)	1 475,00 $
Retrait d'une équipe après publication du calendrier officiel	1 975,00 $

AMENDE			COÛT
No Art.			
3.11.		Nombre minimum & maximum de joueurs par liste d'équipe	50,00 $ /Match
7.1.		Certification de l'entraineur de l'équipe	100,00 $
9.1.		Nombre maximum de joueurs et officiels d'équipe sur une feuille de match	100,00 $
9.2.		Numéro de Carte manquant sur une feuille de match	25,00 $
9.2.		Absence de feuille de match en début de match	50,00 $ /Match
9.3.		Carte d'affiliation valide (**non** expirée)	10,00 $
10.4.		Équipe non présente ou nombre de joueurs insuffisant pour débuter le match	
	A	1ere offense	250,00 $
	A	2e offense	500,00 $
	A	3e offense	exclusion équipe
	B	Lorsque la distance séparant les équipes en lice est supérieur à 80 kms	2 fois les montants en A
	c	Lorsque la distance séparant les équipes en lice est supérieur à 150 kms	2 000,00 $
		Avertissements par équipe - 15 premiers cartons jaunes	50,00 $
		Tranche de 10 cartons jaunes additionnels	50,00 $
		Expulsion d'un joueur (carton rouge)	25,00 $
		Expulsion d'un officiel d'équipe	25,00 $
		Joueur ou officiel d'équipe inéligible	100,00 $
		Forfait autre que 10.4.	100,00 $
		Dépôt pour protêt	50,00 $
		Frais pour protêt irrecevable	20,00 $
		Contestation d'une sanction additionnelle	75,00 $

Sauf indication contraire, tous les montants dus à la ligue sont payables dans les trente (30) jours qui suivent leur signification. Passé ce délai, les mesures administratives prévues aux règlements de la ligue LLLM suivent leur cours.

DÉFINITIONS

À moins de définition différente dans les règlements de la Ligue LLLM, les définitions de la Fédération de Soccer du Québec s'appliquent au présent règlement.

ACS
Association Canadienne de Soccer

AFFILIATION
Désigne le processus d'enregistrement des dirigeants, joueurs, arbitres, entraîneurs, administrateurs, évaluateurs et tout autre membre ou intervenant aux fins de déterminer le membership de la Fédération.

AMENDE
Désigne un montant d'argent à payer en raison d'un manquement (se référer au tableau des frais).

ANNÉE D'ACTIVITÉ
Désigne la période qui s'étend du 1er mai au 30 avril de l'année suivante.

ARBITRE
Désigne l'arbitre, l'arbitre-assistant, 4^{e} dûment affilié au match.

ASSOCIATION RÉGIONALE DE SOCCER (ARS)
Désigne une Association régionale de soccer comme représentante de la Fédération auprès des intervenants de soccer dans son territoire déterminé par le Conseil. Elle est l'organisme qui voit à l'application des règlements de la Fédération sur son territoire.

CARTE D'AFFILIATION
Document officiel de la Fédération de soccer du Québec remis à tout membre affilié par son club, son ARS ou la Fédération permettant son identification.

CATÉGORIE
Désigne les groupes d'âge selon lesquels les joueurs sont divisés pour les fins des activités, et ce, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif.

CLUB
Désigne un organisme incorporé qui a demandé son adhésion et qui respecte les critères prévus aux présents règlements et qui regroupe des équipes de différentes catégories.

COMITÉ DE DISCIPLINE
Désigne le comité responsable de traiter le cas de discipline

CONTREVENANT
Désigne toute personne, physique ou morale, accusée d'avoir enfreint les règlements ou les politiques d'une ligue, d'une ARS, de la Fédération ou de l'ACS.

CORRESPONDANCE OFFICIELLE
Désigne toute preuve valide d'envoi ou de réception des documents incluant les transmissions, avec preuve de transmission, par télécopieur ou par courrier électronique.

DIVISION
Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes différents, répartis par niveaux décroissants et appelés division.

DOUBLE SURCLASSEMENT
Désigne un joueur assigné à une équipe de trois (3) ou quatre (4) catégories d'âge supérieures à la sienne.

ENCEINTE DU SITE DE COMPÉTITION
Désigne la surface de jeu et la surface technique.

ÉQUIPE
Désigne un regroupement de joueurs d'un club ou d'un regroupement de soccer.

FÉDÉRATION
Désigne la Fédération de Soccer du Québec, également désignée par le sigle SQ.

FEUILLE DE MATCH
La feuille de match est le formulaire officiel où figurent les informations sur le match, notamment l'identification des joueurs et des officiels d'équipe, les cartons jaunes et rouges décernés, l'identité des arbitres et le résultat du match. Dans les compétitions où l'homologation des matchs se fait par système informatique, la feuille de match électronique est considérée comme une feuille de match et est soumise, lorsque possible, aux mêmes obligations que la feuille de match papier.

FIFA
Désigne la Fédération Internationale de Football Association.

FORFAIT
Désigne le fait de perdre un match dû au non-respect de la présente règlementation

GROUPE
Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes de niveaux égaux et appelés groupe.

INDEMNITÉ DE PRÉFORMATION
Désigne les rémunérations établies par la Fédération remises ou exigées par un club ou regroupement de soccer quand un joueur change de club ou de regroupement de soccer.

JOUEUR À L'ESSAI
Désigne un joueur d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié.

JOUEUR MUTÉ
Désigne le statut d'un joueur qui était affilié à un autre club la saison d'été précédente.

JOUEUR PERMIS
Désigne un joueur senior d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de son club d'affiliation de participer à des activités organisées par d'autres clubs et/ou regroupements de soccer.

JOUEUR 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.

JUVÉNILE
Désigne les catégories d'âge de moins de 18 ans inclusivement

LLLM
Ligue de Soccer Laval-Laurentides-Lanaudière-Mauricie

LIBÉRATION
Désigne le processus permettant à un club ou un regroupement de soccer d'autoriser un joueur amateur affilié pour la saison en cours d'évoluer pour un autre club ou un autre regroupement de soccer.

MEMBRE INÉLIGIBLE
Désigne un membre non validé par son ARS ou non assigné à une équipe par son club ou sous le coup d'une suspension.

OFFICIEL D'ÉQUIPE
Désigne toute personne figurant sur la feuille de match et occupant une autre fonction que celle de joueur (exemple un entraîneur, un gérant, un physiothérapeute ou un médecin). Un officiel d'équipe peut également occuper des fonctions de joueur dans un même match.

PLAIGNANT
Désigne la personne qui dépose une plainte.

PLAINTE
Dénonciation, par toute personne qui en a été la victime ou le témoin, de la conduite d'un contrevenant.

PROTÊT
Désigne la contestation par une équipe, du résultat final d'un match afin d'en faire changer l'issue.

RF
Règles de fonctionnement de la Fédération

SENIOR
Désigne la catégorie d'âge 19 ans et plus

SURCLASSEMENT
Désigne un joueur assigné à une équipe d'une (1) ou deux (2) catégories d'âge supérieures à la sienne.

SURFACE TECHNIQUE
Désigne une zone délimitée permettant aux joueurs et officiels d'équipe de s'asseoir au bord du terrain.

SUSPENSION ADDITIONNELLE
Suspension additionnelle donnée suite à une exclusion

SUSPENSION AUTOMATIQUE
Suspension à purger suite à une exclusion ou une accumulation de cartons.

ANNEXE – CERTIFICATION ENTRAÎNEUR (RF 35.4.1)

Certifications minimales des éducateurs et éducatrices : par niveau de compétition et catégorie

2022 - 2025		Entraîneur.e-chef	Entraîneur.e-adjoint.e
U-17-Senior	LSEQ	• Respect et Sport • ESP • Stage provincial des entraîneurs.es • Prendre une tête d'avance dès 2023 • Créez un plan d'action dès 2023	• Respect et Sport • Prendre une tête d'avance dès 2023 • Créez un plan d'action dès 2023
U15 – U17	PLSJQ	• *Voir annexe 1* • Respect et Sport • ESP • Stage provincial des entraîneurs.es • Prendre une tête d'avance dès 2023 • Créez un plan d'action dès 2023	• *Voir annexe 1* • Respect et Sport • Stage provincial des entraîneurs.es • Prendre une tête d'avance dès 2023 • Créez un plan d'action dès 2023
	LDP	• Respect et Sport • ESP • Stage provincial des entraîneurs.es • Prendre une tête d'avance dès 2023 • Créez un plan d'action dès 2023	• Respect et Sport • Prendre une tête d'avance dès 2023 • Créez un plan d'action dès 2023
	LDIR	• Respect et Sport • * Licence C CERTIFIÉ ET Stage provincial des entraîneurs.es • ** S7 : Soccer pour la vie ET Stage régional des entraîneurs.es • Prendre une tête d'avance dès 2023 • Créez un plan d'action dès 2023	• Respect et Sport • Prendre une tête d'avance dès 2023 • Créez un plan d'action dès 2023
U13 - U14	LDP	• Respect et Sport • ESP • Stage provincial des entraîneurs.es • Prendre une tête d'avance dès 2023 • Créez un plan d'action dès 2023	• Respect et Sport • Prendre une tête d'avance dès 2023 • Créez un plan d'action dès 2023
	LDIR	• Respect et Sport • * Licence C CERTIFIÉ ET Stage provincial des entraîneurs.es • ** S7 : Soccer pour la vie ET Stage régional des entraîneurs.es • Prendre une tête d'avance dès 2023 • Créez un plan d'action dès 2023	• Respect et Sport • Prendre une tête d'avance dès 2023 • Créez un plan d'action dès 2023

*Si la LDIR est le plus haut niveau de compétition au club (1ère équipe), l'entraineur.e en chef doit être Licence C certifié et participer au stage provincial

**Si la LDIR est le second niveau de jeu (2ème équipe sous la LDP ou la PLSJQ), l'entraineur.e en chef doit avoir son S7 et participer au stage régional

ANNEXE – JOURS DE COMPÉTITION

CATÉGORIES DE COMPÉTITION	JOURNÉE PRIMAIRE	JOURNÉE SECONDAIRE
U13	**JEUDI**	**MARDI**
U14	**LUNDI**	**MERCREDI**
U15	**MARDI**	**JEUDI**
U16	**MERCREDI**	**LUNDI**
U17-U18	**LUNDI**	**MERCREDI**
SENIOR F Gr. A	**DIMANCHE**	**MERCREDI**
SENIOR F Gr. B	**MERCREDI**	**LUNDI**
SENIOR M Gr. A	**DIMANCHE**	**MARDI**
SENIOR M Gr. B	**MARDI**	**JEUDI**
O-30 F	**DIMANCHE**	**MERCREDI**
0-35 M	**DIMANCHE**	**MARDI**

Les matchs impliquant les équipes de l'Abitibi-Témiscaminque seront disputés la fin de semaine.
Les matchs impliquant les équipes de Mauricie (receveur) seront disputés la fin de semaine.
Les matchs impliquant les équipes de Mauricie (visiteur) seront disputés la semaine.