Règlements Ligue Senior A : 2023

RÈGLEMENTS OFFICIELS ÉTÉ 2023

Sénior classe A et Vétérans (O-35)

Sénior masculin et/ou féminin – catégorie ouverte – joueurs et joueuses nés en 2004 ou avant (i.e. 19 ans et plus)

Vétérans (O-35) – catégorie ouverte – joueurs et joueuses nés en 1988 ou avant (i.e. 35 et plus)

Une équipe de vétérans peut avoir jusqu'à deux (2) joueurs nés en 1989-1990.

1. PRÉAMBULE

1.1 Aux fins d'interprétation du présent document, l'utilisation du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit pas la discrimination envers l'un ou l'autre sexe.

1.2 Le siège social de la Ligue Soccer de Lanaudière est situé à Terrebonne.

1.3 Les administrateurs appliqueront les règlements régis par l'Association Régionale de Soccer Lanaudière (ci-après « ARSL »).

2. JURIDICTION ET CHAMP D'APPLICATION

2.1 La Ligue Soccer de Lanaudière régit la pratique du soccer de ses membres.

2.2 Les présents règlements s'appliquent aux équipes, dirigeants, entraîneurs, gérants, arbitres et joueurs qui sont inscrits à la Ligue Soccer de Lanaudière. Ils s'appliquent tant et aussi longtemps qu'ils n'ont pas été amendés ou abrogés.

2.3 La catégorie des joueurs évoluant dans la ligue est sénior et la classe est A.

3. DÉFINITIONS

3.1 Arbitre
Désigne toute personne dûment affiliée à Soccer Québec (ci-après « S.Q. ») et reconnue comme arbitre ou arbitre assistant pour officier les matchs de la ligue.

3.2 Association régionale
Désigne une Association Régionale de soccer (ci-après « A.R.S. ») comme représentant de S.Q. auprès des intervenants de soccer sur son territoire. C'est l'organisme qui voit à l'application des règlements de S.Q. sur son territoire.

3.3 Assurances
Aucune couverture d'assurance n'est offerte pour quiconque qui participe aux activités de la ligue. La ligue n'est aucunement responsable pour tout dommage physique ou matériel causé ou subi par quiconque qui participe aux activités de la ligue. Les assurances possibles pour quiconque participant aux activités de la ligue sont : les assurances personnelles de chacun, l'assurance maladie du Québec et l'assurance offerte par S.Q.

3.4 Équipe
Désigne un regroupement de joueurs évoluant dans la ligue de soccer senior A de Lanaudière.

4. INSCRIPTIONS DES ÉQUIPES

4.1 Les équipes qui désirent évoluer dans la ligue doivent soumettre leur demande à leur club. Le club procèdera à l'inscription de ses équipes pour le 21 mai selon la procédure régionale. C'est donc la responsabilité des clubs d'inscrire leurs équipes respectives avant la date limite. Un certain nombre d'équipe peut être accepté, le principe du « premier arrivé, premier servi » est donc appliqué lorsqu'il y a trop d'équipes inscrites dans une division/catégorie.

4.2 Toutes les équipes participantes doivent être dûment associées à un club affilié à S.Q.

4.3 Une équipe qui vient de l'extérieur de la région doit être préalablement acceptée par la ligue et doit signer annuellement le protocole d'entente avec la ligue.

4.4 Des frais d'inscription supplémentaires sont exigés pour chaque équipe de l'extérieur de la région. Ces frais, définis par l'ARSL, sont payables au moment où le cahier de charge est soumis par cette équipe à l'ARSL, selon les modalités établies.

4.5 Tout club ou regroupement de soccer, ligue affiliée ou A.R.S qui désire que l'une de ses équipes participe à un match à l'extérieur du territoire de l'association régionale à laquelle il appartient doit obtenir un permis de voyage à cet effet. Une copie doit être remise à la Ligue.

4.6 Un club ne pourra inscrire d'équipe qui a un compte en souffrance à payer à l'ARSL de la précédente saison.

5. LES FRAIS

5.1 Frais d'inscription
Des frais d'inscription sont exigés pour chaque équipe locale et de l'extérieur de la région. Les clubs qui utiliseront les assignataires de la région devront payer des frais d'inscription selon les modalités établies. Ces frais, définis par l'ARSL, sont payables à celle-ci.

5.2 Frais d'arbitrage
Les frais d'arbitrage sont établis par l'ARSL et sont versés à l'arbitre et aux arbitres assistants par la ligue. Les frais peuvent varier selon les différents calibres.

5.3 Amendes
Les amendes et/ou les frais d'audition imposés par la ligue et/ou par le comité de discipline de l'ARSL sont payables à la ligue le vendredi précédent le retour au jeu du joueur et/ou de l'équipe mise à l'amende. Les amendes et les frais imposés par S.Q. sont payables à ce dernier.

ARS Lanaudière	Fédération de Soccer du Québec
2475 Boul. des Entreprises Suite 107	955 ave. Bois-De-Boulogne
Terrebonne, Québec, J6X 4J9	Laval, Québec, H7N 4G1

6. RETRAIT D'UNE AFFILIATION D'UNE ÉQUIPE

6.1. L'ARSL peut retirer son accréditation à toute équipe contrevenant aux statuts et règlements de la ligue.

6.2. Toute équipe qui retire son affiliation après que le calendrier soit complété et/ou qui cesse de participer aux activités de la ligue durant le cours de la saison régulière ou pendant les séries perdra son inscription et se verra imposer une amende de 1 500.00$ par équipe (voir le tableau).

6.3 Un club qui enregistre une équipe après que le calendrier soit complété se verra imposer une amende de 1 500.00$ par équipe (voir le tableau).

6.4 Les clubs, représentants et/ou gérants d'équipe sont responsables de payer tous les frais qui y sont reliés.

7. RÔLE ET RESPONSABILITÉS

7.1 Le rôle des entraineurs

7.1.1 Les gestionnaires de l'équipe doivent être des joueurs ou entraîneurs inscrits dans la ligue et doivent être présents aux matchs.

7.1.2 Un minimum d'un (1) entraîneur et un maximum de trois (3) entraîneurs, dûment affiliés et en possession d'une carte d'affiliation (entraîneur) en règle, sont permis dans la surface technique. Leurs noms doivent être inscrits sur la feuille de match avant le début de la rencontre pour qu'ils puissent avoir accès à la surface technique. Ils doivent être en mesure de présenter leur carte d'affiliation à l'arbitre avant le match. Aucun entraîneur ou autre personne ne peut se trouver dans la surface technique sans avoir une carte

d'affiliation d'entraîneur valide pour l'année en cours et pour le club de son équipe – sans cela, le match sera perdu par forfait.

7.1.3 Une équipe non accompagnée par au moins un dirigeant (entraîneur ou gérant) muni d'une carte d'affiliation d'entraîneur valide pour le club de son équipe ne pourra prendre part à la partie. Le match sera perdu par forfait. Un joueur d'une équipe peut être aussi un dirigeant de cette même équipe s'il détient une carte d'affiliation d'entraîneur du même club.

7.1.4 En cas d'absence des entraîneurs, un autre entraîneur du même club peut prendre part au match, pour autant qu'il ait en sa possession une carte d'affiliation d'entraîneur du même club et valide pour l'année en cours. Aucun parent ou autre personne qui ne possède pas une carte d'affiliation d'entraîneur ne peut procéder au remplacement.

7.1.5 Les entraîneurs des équipes sont responsables de l'application des règlements de la ligue envers leurs joueurs.

7.1.6 Les équipes (ou les entraîneurs) sont responsables de comptabiliser eux-mêmes le nombre de cartons jaunes, rouges, les suspensions et les amendes reçus par leurs joueurs, entraîneurs et équipes. Le système informatique (SPORDLE Play/ID) utilisé par la ligue n'a que valeur de support.

7.1.7 Les entraîneurs doivent signer et remettre tout document exigé par la ligue dans les délais prévus.

7.2 Inscriptions des joueurs / rôle des équipes

7.2.1 L'inscription des joueurs se fait selon les règles de S.Q. La liste des membres d'une équipe est composée de joueurs, d'entraîneurs et gérants dûment affiliés avec l'équipe pour l'année d'activités.

7.2.1.1 Une équipe peut ajouter un nouveau joueur ou effectuer le transfert d'un joueur d'une équipe jusqu'au 31 août (voir article 11.2). Un joueur ne peut pas changer d'équipe plus d'une fois au cours de la même saison. Tout changement d'équipe doit être acheminé à la ligue.

7.2.2.2 Tout ajout ou changement de joueur sur la liste doit être ajouté dans SPORDLE ID.

7.2.2.3 Tous les joueurs, entraîneur (s) et gérants d'équipe participant à un match doivent être affiliés et en possession d'une carte d'affiliation de S.Q. ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à SPORDLE-Play et doit être inscrit sur la feuille de match sous peine de forfait et d'amendes (voir Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes). Aucune reproduction électronique d'une carte d'affiliation ne sera acceptée (article 17.10).

7.2.2 Aucun joueur ne peut posséder plus d'une carte d'affiliation en règle avec S.Q. Tous les joueurs participants doivent, en plus de la catégorie, satisfaire aux critères d'affiliation de S.Q. soit : avoir une carte d'affiliation du club en bonne et due forme et être validé pour l'année en cours auprès de l'ARSL. Aucun joueur ne peut jouer un match sans être en mesure de présenter à l'arbitre une carte d'affiliation valide avant le match. Aucune reproduction électronique d'une carte d'affiliation (photocopie, photo, etc.) ne sera acceptée. Une carte d'assurance maladie, ou autre pièce d'identité n'est pas recevable, afin de prendre part à un match.

7.2.3 Toute équipe a la responsabilité d'assurer la protection des arbitres présents à un match.

8. LES FEUILLES DE MATCH

8.1 En début de saison, les responsables de chaque équipe reçoivent leurs feuilles de match qu'ils doivent imprimer à l'aide de SPORDLE Play.

8.1.1 L'entraîneur de chaque équipe a l'obligation, avant de se présenter à son match, d'imprimer une feuille de match à partir de SPORDLE Play. Les feuilles de match doivent être dûment remplies avant chaque rencontre.

8.1.2 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.

8.1.3 Les joueurs, entraîneurs et gérants d'équipe, dont la carte d'affiliation a été validée par l'arbitre, mais qui oublierait d'inscrire leur numéro de carte d'affiliation sur la feuille de match seront passibles d'une amende (voir Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes).

8.2 Au moins 15 minutes avant la partie, l'arbitre doit recevoir la feuille de match complétée et vérifier les informations générales. Il procède à la vérification des cartes d'affiliation et des numéros de joueurs. Seuls ces joueurs présents et vérifiés peuvent participer au match.

8.3 L'entraîneur qui falsifie ou modifie un renseignement au sujet d'une carte d'affiliation sera automatiquement déclaré inadmissible et son cas sera transféré au comité de discipline.

8.4 Un joueur qui arrive après le début de la partie est autorisé à jouer à condition que son nom soit inscrit sur la feuille de match et qu'il se prête à la vérification de sa carte d'affiliation avant le coup d'envoi de la deuxième période.

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

8.6 Il est de la responsabilité de l'entraîneur de l'équipe de s'assurer que chaque joueur porte le numéro indiqué sur la feuille de match. Si jamais il y a confusion entre le numéro indiqué sur la feuille et celui porté par le joueur, l'équipe fautive perdra le match par forfait et le joueur ou l'équipe en question pourrait être sanctionné, à la discrétion de la ligue.

8.7 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 buteurs, les avertissements/expulsions, la signature et les commentaires des entraîneurs, la signature de l'arbitre et des arbitres assistants ainsi que leurs numéros de carte d'affiliation. Une copie de la feuille de match est remise à chaque entraîneur.

8.8 Dans l'éventualité où les entraîneurs d'une ou des deux équipes en présence ne peuvent fournir une feuille de match (SPORDLE), une feuille de papier pourra être acceptée par l'arbitre. Tous devront s'assurer que tous les renseignements habituellement inscrits sur la feuille originale s'y retrouvent.

8.9 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 envoyer au coordonnateur de la ligue si celui-ci en fait la demande.

8.10 Chacune des équipes impliquées dans un match a jusqu'à 24 heures après la tenue du match pour enregistrer le résultat par le biais de SPORDLE Play. L'arbitre du match a le droit d'entrer les résultats du match immédiatement suivant le match ou jusqu'à 48 heures après la tenue du match. À noter que l'arbitre doit entrer les résultats du match au

complet pour les deux équipes. Le résultat enregistré sera immédiatement compilé par le système et toutes les statistiques seront mises à jour. Cependant, les résultats et statistiques ne seront officiels que lorsqu'ils auront été homologués par l'ARSL.

8.11 L'entraîneur, le gérant ou le capitaine d'un groupe peut demander à l'arbitre de vérifier les cartes d'affiliations du groupe concurrent.

8.12 Demande de révision après confirmation de résultat
Dans les quarante-huit (48) heures suivant la confirmation des résultats du match par l'arbitre et/ou du club au SPORDLE, l'entraîneur pourra, par le biais d'un courriel adressé à gbernard@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.

9. NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE JOUEURS

9.1 Une équipe doit être en mesure de présenter sur le terrain au moins sept (7) joueurs, incluant le gardien.

9.2 Un maximum de vingt (20) joueurs habillés et aptes à jouer en senior et un maximum de vingt (20) joueurs habillés et aptes à jouer en O35 peuvent prendre part à un match et être présents dans la surface technique. Les joueurs doivent présenter une carte d'affiliation valide pour la saison d'activité courante (article 12.9).

10. LIMITATION DANS L'UTILISATION DES JOUEURS

10.1 Limitation dans l'utilisation des joueurs

10.1.1 Le nom d'un joueur déjà affilié avec une équipe ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe également inscrite au Championnat ARSL sans avoir été préalablement rayé de la première liste ou libéré de son club d'appartenance.

10.1.2. Dans le cas où deux équipes senior d'un même club évoluent l'une contre l'autre dans la même division, aucun échange de joueurs ne sera permis sous aucune forme et ce, durant toute la saison.

10.1.3 Un joueur sur la liste d'une équipe inscrite en division 1 ne peut pas jouer comme « Réserve » ou « Joueur Permis » pour une équipe en division 2, 3, 4,5 ou ensuite.

10.1.4 Un joueur sur la liste d'une équipe inscrite en division 2 ne peut pas jouer comme « Réserve » autre que pour une équipe en division 1.

10.1.5 Un joueur sur la liste d'une équipe inscrite en division 3 ne peut pas jouer comme « Réserve » autre que pour une équipe en division 1 ou 2.

10.1.6 Un joueur sur la liste d'une équipe inscrite en division 4 ne peut pas jouer comme « Réserve » autre que pour une équipe en division 1, 2 ou 3.

10.1.7 Un joueur sur la liste d'une équipe inscrite en division 5 ne peut pas jouer comme « Réserve » autre que pour une équipe en division 1, 2, 3 ou 4.

10.1.8 Un joueur senior (i.e. l'âge 19-33 ans) ne peut pas jouer comme joueur « Réserve » pour une équipe en catégorie Vétérans (i.e. O-35).

10.1.9 Toutes les équipes Senior A (peu importe la division) peuvent utiliser des joueurs « Réserve » qui proviennent de la catégorie Vétérans (O-35).

10.2 Le surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans une ou deux catégories immédiatement supérieures à la sienne. Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois ou quatre catégories supérieures à la sienne. Aucun joueur « Réserve »

en situation de double surclassement ne peut être utilisé par une équipe senior (i.e. un joueur de catégorie U-16 et moins) sans avoir soumis des documents (i.e. lettre d'approbation des parents et une attestation médicale) à l'ARSL.

10.3 Une équipe ne peut utiliser comme « Réserve » un joueur sous le coup de toute suspension.

10.4 Il n'y a pas de limite sur le nombre de joueurs mutés qu'une équipe peut inscrire sur une feuille de match dans les catégories « Senior » ou Vétérans (O-35).

10.5 Un joueur « Réserve »

10.1.1 Désigne un joueur d'un même club de soccer qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de classe, de catégorie ou de division supérieure à sa catégorie d'affiliation.

10.1.2. Un joueur « Réserve » doit être :

a) de catégorie égale et de classe/division inférieure

OU

b) de catégorie inférieure et de classe/division égale ou inférieure à l'équipe pour laquelle il veut jouer comme « Réserve ».

Voir les articles 10.3.1 au 10.3.7 concernant l'utilisation des joueurs « Réserve »

11. PARAMÈTRES DE LA SAISON 2022 ÉTÉ

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

11.2 Les paramètres Joueurs de la saison 2021 ÉTÉ se retrouvent ici-bas :

Saison 2023	2023-05-01	2024-04-30
Affiliation	2023-05-01	2024-02-01
Ajouter une nouvelle carte d'affiliation (joueur)	2023-05-01	2024-02-01
Libérer une carte d'affiliation	2023-05-01	2024-02-01
Renouveler une carte d'affiliation	2023-05-01	2024-02-01
Importer une carte d'affiliation	2023-05-01	2024-02-01
Retirer une carte d'affiliation	2023-05-01	2024-02-01

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

11.4 Tout joueur ou toute personne ayant accès à la surface technique doit avoir en sa possession une carte d'affiliation en règle, i.e. joueur, entraîneur, gérant.

12. L'ARBITRAGE

12.1 Assignation

L'assignataire désigné par la ligue est responsable de l'assignation de l'arbitre et des arbitres assistants pour tous les matchs de la saison régulière ainsi que la Coupe John Bellini.

12.2 Heure d'arrivée des officiels
La ligue demande aux arbitres de se présenter trente (20) minutes avant le début du match.

12.3 La tenue des joueurs
L'arbitre doit s'assurer que les joueurs portent la tenue réglementaire et n'aient aucun objet susceptible de causer des blessures (montres, bracelets, bagues, etc.). Voir l'article 14.4.10 au sujet des Vétérans.

12.4 Vérification de la feuille de match
L'arbitre doit vérifier la feuille de match et les cartes d'affiliation officielles des joueurs et des entraîneurs au moins quinze (15) minutes avant le début du match.

12.5 Déroulement du match
L'arbitre est responsable du déroulement du match selon les règles de la F.I.F.A, de S.Q. et des ajouts apportés par la ligue.

12.6 Sanctions
L'arbitre doit inscrire sur la feuille de match toute infraction et tout incident commis par quiconque. Suite à une expulsion (carton rouge), l'arbitre doit faire parvenir une copie de son rapport signé à la ligue. Une version électronique (SPORDLE) ou par télécopieur doit être reçue par la ligue dans les 48 heures suivant le match.

12.7 En cas d'absence de l'arbitre
En cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre assistant senior, s'il est apte à arbitrer la partie, pourra officier le match. Tout arbitre remplaçant devra faire un rapport à la ligue.

12.8 Sécurité des officiels
Chaque équipe est responsable de la sécurité des officiels. Chaque équipe est responsable de la bonne tenue de ses spectateurs. Cet article fait référence aux règles de sécurité de la Régie de la sécurité dans les sports du Québec et des règles de sécurité de S.Q.

12.9 Présence dans la surface technique
Seulement les joueurs et les entraîneurs inscrits sur la feuille de match auront droit de prendre place dans la surface technique. Ils doivent être en possession d'une carte d'affiliation en règle avec la ligue. L'arbitre doit s'assurer qu'il n'y a pas plus de vingt (20) joueurs en sénior et vingt (20) joueurs en O35 pour le match. S'il y a plus de vingt (20) joueurs en sénior et vingt (20) joueurs en O35, il devra le noter sur la feuille de match afin de permettre à la ligue de sanctionner l'équipe fautive d'un forfait (article 9.2).

> 12.9.1 Aucun joueur sur le coup d'une suspension ne peut se trouver dans la surface technique (voir article 17.15).

12.10 Plaintes
L'équipe pourra rapporter à la ligue tout retard injustifié d'un arbitre à un match auprès du coordonnateur régional d'arbitrage de l'ARSL. Le coordonnateur prendra les actions nécessaires selon les politiques du secteur de l'arbitrage de l'ARSL. Tout retard doit être signalé sur la feuille de match.

12.11 L'uniforme
Tout officiel assigné à un match de la ligue doit porter l'uniforme prescrit par les règlements de l'ARSL. L'arbitre se procure l'uniforme par les voies prévues.

12.12 Arrêt du match
L'arbitre détient le pouvoir d'arrêter le match en cas de conduite abusive et/ou d'empiètement continuel sur la surface de jeu de la part de quiconque. Le cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction (voir l'article 17.8).

12.13 Conflit d'intérêts
Un arbitre ne peut officier dans une catégorie et/ou division où il est enregistré à titre de joueur, entraîneur ou gérant, à moins d'une entente entre les deux équipes.

12.14 Toutes les décisions des arbitres en regard des Lois du Jeu sont sans appel.

13. CALENDRIER

13.1 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.

13.2 Une fois que le calendrier est sur SPORDLE Play et est accessible au grand public, il est final et aucune remise de match ne sera considérée par la ligue.

13.3 Aucune remise de match ne sera acceptée pour un manque de joueurs ou pour une équipe qui participe à un tournoi et qui ne se présente pas ou ne présente pas un minimum de sept (7) joueurs aptes à jouer aux matchs prévus au calendrier.

13.4 Une indisponibilité de terrain et l'absence d'un arbitre sont les seules raisons de remettre un match. Voir la section 16.

13.5 La ligue fera un effort soutenu pour établir 80% des matchs le dimanche (jour principal des matchs) et jusqu'à 20% des matchs le vendredi (jour secondaire). Il est possible que ceci ne puisse pas toujours être respecté, les équipes doivent accepter les décisions de la ligue à cet égard.

14. LES RÈGLES DU JEU

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

14.2 Ballons
Des ballons de taille 5, conformes aux Lois du Jeu de la F.I.F.A., doivent être fournis par l'équipe receveuse. La ligue remettra deux (2) ballons de match à chaque équipe en début de saison.

14.3 Joueurs

14.3.1 Les substitutions de joueurs durant un match sont illimitées et doivent se faire aux arrêts de jeu suivant avec l'accord de l'arbitre : 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).

14.3.2 Un joueur dont le nom est rayé par l'arbitre est un joueur réputé absent. Assurez-vous que les joueurs en retard soient vérifiés et que leurs noms soient inscrits.

14.4 Équipements des joueurs / équipes

14.4.1 Il est de la responsabilité des équipes d'avoir une trousse adéquate de premiers soins, le tout conformément aux exigences du règlement de la sécurité de S.Q.

14.4.2 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. Tout type d'équipement doit être inspecté par l'arbitre et confirmé par celui-ci comme non dangereux.

14.4.3 Tous les joueurs doivent porter un maillot avec des manches et un short aux couleurs officielles de l'équipe. Le gardien de but doit porter un maillot d'une couleur

différente de celles des joueurs des deux équipes et de l'arbitre. Il peut porter un pantalon long avec l'accord de l'arbitre. Aucun survêtement n'est accepté pour les seniors et les vétérans.

14.4.4 Les maillots doivent numérotés au dos (hauteur minimum 15 cm ou 6 pouces). Durant un match, aucun échange de maillot ne peut être effectué sans l'autorisation de l'arbitre.

14.4.5 Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent être en uniforme avant de participer au match (règle de la Régie de la sécurité dans les sports du Québec).

14.4.6 Le port des protège-tibias est obligatoire. L'arbitre est responsable de la vérification et de la conformité des équipements. S'il indique à un joueur qu'un équipement n'est pas conforme, le joueur devra changer d'équipement s'il veut participer au match.

14.4.7 Le port des bijoux, foulards, lunettes de soleil et autres objets dangereux est interdit. Le port d'un couvre-chef est accepté si celui-ci respecte les critères de la F.I.F.A. Il est interdit de recouvrir un bijou, ce dernier doit être retiré.

14.4.7.1 Exception : les joncs de mariage en O-35 sont permis.

14.4.8 Si les deux équipes portent la même couleur de chandail, l'équipe visiteuse doit changer de maillot. Advenant le cas où l'équipe visiteuse ne veut pas changer de maillot, elle perdra le match par forfait.

14.4.9 Seules les lunettes de sport sont acceptées et seulement si elles ne représentent aucun danger tant pour le joueur qui les porte que pour les autres joueurs. Des lunettes composées de matériaux tels que le métal et/ou la vitre ne sont pas acceptées. L'utilisation d'un protecteur de recouvrement est acceptée (lunettes style racquetball).

15. DURÉE DES MATCHS

15.1 La durée des matchs de la ligue est de deux (2) périodes de 45 minutes. Une pause de cinq (5) minutes est accordée entre les deux périodes. Il n'y a pas de prolongation lors des matchs du calendrier régulier. Pour qu'un match soit valide, 75% du temps réglementaire doit être joué, soit **68 minutes**.

15.2 Écart de buts

15.2.1 Un match qui atteindra un différentiel de sept (7) buts en faveur d'une équipe après la mi-temps sera arrêté par l'arbitre. La partie ne peut être arrêté avant la mi-temps. Aucun match ne peut avoir un écart de plus de sept (7) buts.

15.3 Retard

15.3.1 Une équipe perdra son match par forfait si elle ne peut présenter le nombre minimum de joueurs (i.e. 7 joueurs) pour débuter le match. L'arbitre doit accorder un délai de 15 minutes avant de quitter le terrain. L'équipe qui se présente pour le match doit aussi attendre 15 minutes avant de quitter le terrain.

15.3.2 Si une équipe arrive avec plus de 15 minutes de retard, suite à un cas de force majeur dûment établi, alors que tout fût mis en œuvre pour arriver à l'heure, le match pourra être rejoué. L'équipe en question doit soumettre une réserve par écrit au coordonnateur de la ligue. Le coordonnateur régional de compétition décidera si le match est valable.

15.3.3 Dans le cas où les deux équipes assignées pour un match ne se présenteraient pas sur le terrain après les 15 minutes réglementaires, le forfait devra être appliqué aux deux équipes.

16. DEMANDES DE REMISE DE MATCH

Seules les demandes suivantes seront acceptées

16.1 Température (orage – éclairs)

16.1.1 Un match peut être annulé par l'arbitre en cas de mauvaise température (pluie excessive, orage, etc.). Un délai de 30 minutes doit être observé avant de prendre la décision d'annuler, et si le match ne peut être poursuivi, il sera alors remis.

16.2 Terrain impraticable ou dangereux

16.2.1 Si le terrain est déclaré impraticable par la municipalité ou par l'arbitre, les entraîneurs et/ou le représentant de l'équipe receveuse **devra avertir sans délai un dirigeant de la ligue.**

a) Une remise de match doit être faite dans un délai de 14 jours. Le coordonnateur régional des compétitions s'occupera lui-même de la remise du match et sa décision sera sans appel.
b) Un délai de 48 heures de pause entre deux matchs est obligatoire, à moins d'une entente entre les deux équipes.
c) Un match ne peut être remis plus de deux fois. Si lors de la 2e remise, le match ne se joue pas, il sera considéré comme un match nul de 0-0, mais non comme un match joué. Les suspensions prévues à ce match ne seront pas considérées comme purgées.
d) À moins d'une situation exceptionnelle, un match ne peut pas être remis après le mercredi précédant la fin de semaine où débute la Coupe John Bellini.

16.3 Terrains non-homologué

16.3.1 Un match ne peut pas être joué sur un terrain non homologué. Une équipe qui reçoit sur un terrain non homologué perdra le match par forfait et se verra imposer une amende de 200,00$.

16.4 Absence d'arbitre

16.4.1 S'il n'y a aucun arbitre pour officier un match, celui-ci sera remis.

17. FORFAITS ET AMENDES

17.1 Une équipe qui ne se présente pas pour un match après un délai de vingt (20) minutes du début du match ou ne présente pas le nombre minimum de joueurs (i.e. 7) perdra automatiquement son match par forfait et se verra imposer une amende de 100,00$ (voir article 17.13).

17.2 Si une équipe ne peut pas se présenter pour un match et elle avise la ligue par correspondance officielle avant 17h00 le vendredi précédant un match de dimanche ou avant 17h00 le mercredi précédant un match de vendredi, l'équipe perdra le match par forfait, mais elle ne se voit pas imposer d'amende.

17.3 Si durant le déroulement d'un match une équipe ne peut pas maintenir un minimum de joueurs aptes à jouer (i.e. 7) à cause de blessures, d'expulsions ou pour toute autre raison, elle perdra automatiquement son match par forfait.

17.4 Une équipe qui se retire avant la fin d'un match ou qui refuse de jouer un match perdra la partie par forfait et se verra imposer une amende de 50,00$.

17.5 Une équipe qui utilise un joueur inéligible ou un joueur ou entraîneur suspendu perdra automatiquement son match par forfait et se verra imposer une amende automatique de 100,00$.

17.6 Une équipe qui utilise un joueur ou un entraîneur sans carte d'affiliation, ou avec une carte d'affiliation non conforme, perdra le match par forfait et recevra une amende de

100,00$. Le cas du membre et de l'équipe sera soumis au comité de discipline qui a juridiction en la matière.

17.7 Une équipe qui joue un match sans avoir payé une amende qui est due, ou une équipe qui joue un match avec un joueur ou un entraîneur qui n'a pas payé une amende qui est due, perdra automatiquement son match par forfait et se verra imposer une amende automatique de 50,00$.

17.8 Un match pourra être déclaré forfait et des amendes pourront être imposées si, pour toute(s) autre(s) raison(s) que les conditions météorologiques et l'état du terrain, un arbitre décide de ne pas débuter un match ou arrête un match avant la fin. Ce cas sera étudié par la ligue ou le comité de discipline qui a juridiction, et l'un ou l'autre rendra une décision sur la validité du match et des amendes à imposer selon le cas.

17.9 Une équipe qui reçoit un match sur un terrain non homologué perdra le match par forfait et se verra imposer une amende de 200,00$.

17.10 Une équipe qui ne peut pas présenter les cartes d'affiliations des joueurs et entraîneurs (physique ou électronique) à l'arbitre avant le début d'un match perdra ce match par forfait (article 7.2.2).

17.11 Une équipe qui ne se présente pas à un match perdra le match par forfait et se verra imposer une amende de 100,00$. Lors du deuxième forfait l'amende sera de 200,00$. Lors du 3e forfait l'amende sera de 300,00$ et un retrait de la ligue.

17.12 Un match remis qui n'a pas été rejoué est un forfait pour l'équipe qui a occasionné cette situation.

17.13 Après 3 matchs perdus par forfait à cause d'un manque de joueurs ou parce que l'équipe ne se présente pas pour les matchs (selon l'article 17.1), peu importe la raison, l'équipe fautive sera suspendue par la ligue de toute forme de compétition pour la balance de l'année en cours.

17.14 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 (i.e. quelques minutes), fera perdre son équipe par forfait, et une amende de 100,00$ sera imposée à l'équipe.

17.15 Si une équipe permet à un joueur sur le coup d'une suspension de se trouver dans la surface technique pendant un match (même s'il ne participe pas au match), l'équipe perdra le match par forfait et se verra imposer une amende de 100,00$.

18. SUSPENSIONS ET FORFAITS

18.1 Il est très important que tous les entraîneurs d'équipes s'assurent de faire le suivi de ses cartons, suspensions et amendes. La ligue ne prend aucune responsabilité pour la comptabilisation des suspensions ou amendes. Le système informatique (SPORDLE Play /ID) utilisé par la ligue n'a que valeur de support.

18.2 Les sanctions ou suspensions reçues aux derniers matchs de la saison d'été doivent être purgées aux premiers matchs des séries (joueurs et entraîneurs) ou dans les premiers matchs de la saison d'été suivante.

18.3 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 un minimum de temps nécessaire pour constituer un match officiel et ayant un résultat officiel et final (victoire, défaite, nulle ou forfait). Par exemple, un match gagné ou perdu par forfait parce qu'une des 2 équipes ne s'est pas présentée pour le match ne sera pas comptabilisé comme « match purgé ». D'un autre côté, si un match est joué et qu'une équipe perd par forfait parce qu'elle a utilisé un joueur ou un entraineur illégal, ce match sera comptabilisé

comme « match purgé » pour le joueur suspendu. Dans les rares cas où un match est arrêté parce que l'une des équipes n'a plus le nombre minimum de joueurs requis pour jouer, le match sera considéré comme « réellement joué », quel que soit le temps écoulé.

18.4 Un joueur pris en défaut de participer à un match alors qu'il devait être suspendu lors de ce match devra reprendre cette suspension à partir du prochain match de son équipe.

18.5 Un joueur ou entraîneur suspendu ne peut se trouver dans la surface technique (même s'il n'est pas habillé avec l'uniforme de l'équipe) durant un match. Si un joueur ou un entraîneur suspendu est présent dans la surface technique, l'équipe perdra le match par forfait et se verra imposer une amende de 100,00$.

18.6 Un match déclaré forfait est perdu par le compte de 0 à 3. Les statistiques du match sont comptabilisées au crédit de l'équipe gagnante et l'équipe fautive perd un (1) point au classement.

18.7 Les statistiques des buteurs de l'équipe gagnante sont comptabilisées et les suspensions purgées par les deux (2) équipes (si applicable) sont comptabilisées comme « purgées » lors de matchs déclarés forfaits.

18.8 Si dans un même match, les deux (2) équipes sont déclarées forfaits, elles perdent toutes deux un point dans le classement.

18.9 Si les numéros indiqués au dos des chandails ne correspondent pas aux noms des joueurs indiqués sur la feuille de match, le match de l'équipe fautive sera perdu par forfait (voir article 8.6).

19. CLASSEMENT SAISON

19.1 Les points au classement sont accordés comme suit :

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

19.2 Une équipe qui accumule un certain nombre de cartons jaunes, rouges et deux (2) cartons jaunes dans le même match durant le championnat (saison régulière) sera pénalisée d'une perte de point au classement de la manière suivante :

20 cartons (jaunes + rouges + 2 cartons jaunes) :	- 3 points
25 cartons (jaunes + rouges + 2 cartons jaunes) :	- 6 points
30 cartons (jaunes + rouges + 2 cartons jaunes) :	- 9 points

19.2.1 Dans le calcul des cartons jaunes, deux (2) cartons jaunes dans le même match et pour le même joueur équivalent à un (1) carton jaune dans le cumul des cartons (pour le joueur et pour l'équipe).

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

19.3.1 En tenant compte des points des matchs joués entre les équipes ex aequo;

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

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

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

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

19.3.6 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons rouges (expulsions);

19.3.7 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons jaunes (avertissements);

19.3.8 Si l'égalité persiste toujours entre des équipes 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 équipes 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 après un accord entre les équipes concernées et la ligue. Si aucun accord ne survient, c'est la ligue qui fixera la journée, le terrain et l'heure, et cette décision sera sans appel;

19.3.9 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) équipes seront déclarées ex aequo.

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

19.4.1 En tenant compte des points des matchs joués entre les équipes ex aequo;

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

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

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

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

19.4.6 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons rouges (expulsions);

19.4.7 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons jaunes (avertissements);

19.4.8 Si l'égalité au classement n'a aucune incidence sur le championnat de la saison, les équipes seront déclarées ex aequo.

20. 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.

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

20.4 Pour chacune des équipes, les matchs de Coupe se dérouleront sous forme de match allé seulement. L'équipe gagnante passera à la prochaine ronde, le groupe perdant est éliminé.

20.5 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.

20.6 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). La règle du but en or s'applique. Si l'égalité persiste, des tirs au but (5) selon les règlements de la F.I.F.A. suivront pour déterminer le vainqueur.

20.7 Pour être éligible à jouer un match en Coupe John Bellini, le joueur doit avoir joué un minimum de 2 matchs avec le groupe en question et un maximum de 5 matchs dans une ligue supérieure (LDIR-AA ou LSEQ-AAA)

20.8 L'équipe qui reçoit un forfait à un match se verra infliger une amende de 100 $ et sera éliminée de la Coupe.

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

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

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

20.12 La durée des matchs pour La Coupe John Bellini est de 2 x 45 minutes (90 minutes).

21. DISCIPLINE

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

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

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

21.2.2 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 (gbernard@soccer-lanaudiere.qc.ca) 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

21.2.3 Sous réserve de l'application des règlements de S.Q., suite à une **expulsion (carton rouge)**, toute personne à qui sera reprochée d'avoir commis une ou plusieurs des infractions décrites ci-dessous se verra automatiquement imposer, **en plus du match de suspension automatique pour l'expulsion (carton rouge),** les suspensions additionnelles suivantes :

a) Tiens des propos ou fais des 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) Crache ou commets un acte de brutalité envers un arbitre : comité provincial
c) Crache sur toute autre personne que l'arbitre : 3 matchs de suspension;
d) Commets un acte de brutalité envers toute autre personne qu'un arbitre : 1 à 4 matchs de suspension;
e) Tiens des propos ou fais des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers toute autre personne qu'un arbitre : 1 à 4 matchs de suspension;
f) Commets une faute grossière : 1 à 3 matchs de suspension.

22. PLAINTES

22.1 Toutes les plaintes suite à un événement doivent être soumises au comité de discipline.

23. LITIGES

23.1 La ligue étudiera tous les cas qui ne sont pas sous la juridiction de l'A.R.S et/ou de S.Q.

24. PRÔTET

24.1 Aucun protêt n'est accepté.

25. AVERTISSEMENT (CARTON JAUNE)

25.1 Quiconque reçoit un seul avertissement (carton jaune) au cours d'un match peut poursuivre le match. L'avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul des sanctions comme un avertissement (carton jaune).

25.2 Quiconque reçoit un 3^{e} avertissement (carton jaune) durant une même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.

25.3 Quiconque reçoit un 5^{e} avertissement (carton jaune) durant une même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.

25.4 Quiconque reçoit plus de cinq (5) avertissements (cartons jaunes) durant une même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition, et ce pour chaque avertissement (carton jaune) supplémentaire.

26. DEUX CARTONS JAUNES DANS LE MÊME MATCH

26.1 Quiconque reçoit au cours d'un même match deux (2) cartons jaunes écope d'une amende de 25,00$ et est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition, que ce soit comme joueur ou entraîneur.

26.2 Quiconque reçoit à nouveau (i.e. une deuxième fois dans la même compétition) deux (2) cartons jaunes dans un même match écope d'une amende de 50,00$ et est automatiquement suspendu pour les deux (2) matchs suivants de son équipe dans cette même compétition, que ce soit comme joueur ou entraîneur.

26.3 Quiconque reçoit à nouveau (i.e. une troisième fois dans la même compétition) deux (2) cartons jaunes dans un même match écope d'une amende de 75,00$ et est

automatiquement suspendu de toutes activités de soccer dans cette compétition, que ce soit comme joueur ou entraîneur.

26.4 Dans le cumulatif des cartons jaunes, deux (2) cartons jaunes dans un même match seront cumulés comme un (1) carton jaune dans le total des cartons jaunes pour le joueur et pour l'équipe (Voir Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes).

27. EXPULSION (CARTON ROUGE)

27.1 Quiconque reçoit au cours d'une compétition une 1ère expulsion (carton rouge) écope d'une amende de 40,00$ et est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition, que ce soit comme joueur ou entraîneur.

27.2 Quiconque reçoit au cours d'une compétition une 2e expulsion (carton rouge) écope d'une amende de 80,00$ et est automatiquement suspendu pour les trois (3) prochains matchs de son équipe dans cette compétition, que ce soit comme joueur ou entraîneur.

27.3 Quiconque reçoit au cours d'une compétition une 3e expulsion (carton rouge) écope d'une amende de 100,00$ et est automatiquement suspendu de toutes activités de soccer dans cette compétition, que ce soit comme joueur ou entraîneur.

27.4 Lorsqu'un joueur est expulsé d'une partie pour acte de brutalité, pour avoir craché sur quelqu'un, pour avoir tenu des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers à un officiel pendant ou après la partie, pour avoir proféré des menaces ou des insultes à caractère raciste, ou tout autre geste de violence physique ou verbale envers qui que ce soit, la ligue, si elle le juge nécessaire, pourrait soumettre le cas au comité de discipline. Dans tous les cas, la ligue se réserve le droit d'empêcher un joueur de jouer en attente de sa sanction.

27.5 Le cumul des cartons est comptabilisé par équipe dans chaque compétition (championnat, coupe, barrages, etc.) où un membre participe lors d'une période d'activités donnée, toutes fonctions confondues.

27.6 Tout membre suspendu dans un championnat 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. Tout membre suspendu dans une compétition autre qu'un championnat doit purger sa suspension avant de prendre part à un autre match dans celle-ci à l'intérieur d'une même saison, toutes équipes et fonctions confondues. Dans tous les cas, la suspension en question doit être purgée avec l'équipe avec laquelle la suspension a été encourue.

27.6.1 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.

27.6.2 lorsqu'il s'agit d'un joueur senior, celui-ci sera autorisé de participer à des matchs juvéniles en tant que membre du personnel 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.

28. CLASSE VÉTÉRAN

28.1 Tout tacle est formellement interdit.

28.2 Lorsqu'un joueur est en pleine possession du ballon et qu'un joueur adverse glisse vers lui et lui fait perdre le ballon sans qu'il y ait de contact entre les deux joueurs (ce qui serait considéré comme un bon tacle) : il doit automatiquement être sanctionné d'un avertissement (carton jaune).

28.3 Lorsqu'un joueur est en pleine possession du ballon ou non et qu'un joueur adverse glisse vers lui et qu'il y a un contact (peu importe l'intensité du contact) entre les deux joueurs : il doit automatiquement être sanctionné d'une expulsion (carton rouge).

28.4 S'il n'y a aucun joueur à proximité et qu'un joueur glisse pour tenter de jouer le ballon, il ne s'agit pas d'un tacle. Aucune sanction ne sera imposée et le jeu se poursuivra.

29. CUMULATIF DES CARTONS

29.1 Le cumulatif des cartons jaunes sera calculé de la façon suivante :

Match	Cartons reçus		Cumulés		Suspensions/Amendes
	J	2 J	J	2J	
1	X		1	0	
2	X		2	0	
3		X	3	1	2 matchs (2 jaunes dans un match + 3 jaunes cumulés) / 25$ d'amende
4					
5	X		4	1	
6	X		5	1	1 match (5 jaunes cumulés)

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

29.3 Toutes les sanctions reçues durant les matchs hors-compétition (HC) font partie intégrale du cumul des avertissements et des expulsions pour la saison en cours. Toutes les amendes associées à ces sanctions s'appliquent également.

29.3.1 Exemple : Un joueur senior, assigné à une équipe de la Division 2, joue un match comme réserve avec une équipe de la Division 1 et il reçoit un carton rouge dans ce match. Le joueur doit purger son match de suspension avec son équipe d'assignation (i.e. avec son équipe de la Division 2) avant de jouer.

29.4 Expulsion d'une équipe pour la saison prochaine : Afin de maintenir les valeurs de la Ligue Senior Lanaudière, la ligue a l'autorité de retrancher une équipe qui démontre un style de jeu irrespectueux durant un championnat. Une équipe qui a un ratio cartons/match qui est 45% plus élevé que le ratio de la division où elle joue pourra être suspendue pour la saison suivante (été et hiver). Le cas sera transmis au comité de discipline pour une décision. Le calcul du ratio sera fait de la façon suivante :

Équipe	Jaunes	Rouges	2 Jaunes	Équipe : Cartons/match	Division : Cartons/match	Index
X	28	1	3	2.13	1.3	164
Y	24	1	1	1.86	1.3	143

Dans cet exemple, l'équipe X pourrait être suspendue pour la saison suivante (été et hiver)

29.5 Amende

29.5.1 Toutes les amendes reçues lors de la saison et/ou séries doivent être payées à la ligue.

29.5.2 Les paiements d'amendes doivent être reçus au casier postal de la ligue au plus tard le vendredi précédent le retour au jeu du joueur, entraîneur et/ou équipe fautive. Le joueur ou l'équipe ne pourra réintégrer la ligue tant et aussi longtemps que son amende n'aura pas été payée, pour être en règle avec la ligue.

29.5.3 Un joueur qui a obtenu un carton rouge au dernier match de l'année devra payer son amende dans les 30 jours suivant la date de l'infraction. À défaut de payer dans les délais impartis, le contrevenant sera suspendu jusqu'à paiement complet.

29.5.4 Des frais de retard de 10,00$ par mois seront exigés lors de son paiement.

30. SÉCURITÉ

30.1 Le club, les entraîneurs et gérants d'une équipe doivent assurer la sécurité des joueurs, dirigeants et des officiels avant, pendant et après tous les événements. S'ils font défaut d'assumer cette responsabilité, ils seront traduits devant le comité de discipline qui a juridiction et pourront se voir décerner une amende d'au plus mille dollars (1 000,00$) à la 1ère infraction. En cas de récidive, l'équipe peut être condamnée à une amende d'au plus deux mille dollars (2 000,00$) et voir ses joueurs suspendus pour cinq (5) ans au maximum.

31. APPEL

31.1 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.

31.2 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.

31.3 L'appel doit contenir un texte relatant précisément et de façon claire les motifs de l'appel et exposant les principaux arguments au soutien de ses prétentions.

31.4 Si, par exception ou par demande de l'une ou l'autre des parties, le comité d'appel juge nécessaire de tenir une audition, il convoque les parties.

31.5 L'appel doit être accompagné d'un dépôt de 100,00$ (à l'ordre de l'ARSL).

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

31.7 Au contraire, lorsqu'un appel est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le comité d'appel de l'ARS Lanaudière, le dépôt est confisqué.

31.8 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.

31.9 On ne peut en appeler d'une décision du comité d'appel ou de discipline que pour une erreur de droit, de procédures ou pour une erreur dans l'imposition d'une sanction.

32. PROCÉDURES DE RELÉGATION ET DE PROMOTION : SENIOR A

32.1 Les deux (2) équipes occupant les deux derniers rangs sa division seront automatiquement reléguées dans la division inférieure. Les deux (2) équipes terminant en 1re et en 2e position du classement de la division inférieure seront promues en division supérieure.

32.2 Ces promotions et relégations sont sans appel, sauf exceptions qui seront soumises au comité exécutif de la ligue. Ce comité se réunira avant le début de la saison, afin de reconstituer les divisions en prenant comme première considération les relégations et promotions. Ensuite, il considérera les dissolutions d'équipes, les nouvelles équipes et les

cas spéciaux. En cas d'un manque d'équipes, les formations ayant terminé au plus haut rang sans avoir été promues auront préséance sur les autres.

32.3 Toute nouvelle équipe souhaitant évoluer dans la ligue senior de l'ARSL jouera dans la division la plus basse. Cependant, la ligue examinera les cas spéciaux, par exemple : une nouvelle équipe ayant joué dans la classe AA (senior) l'année précédente pourrait possiblement avoir accès à la division 2 ou 3, au lieu de la division la plus basse.

32.4 Aucune nouvelle équipe n'aura accès à la division 1, à moins de circonstances exceptionnelles.

32.5 Une équipe qui change de nom et/ou de club (i.e. ville) conserve sa place dans sa division, du moment que l'équipe fait preuve qu'un minimum de huit (8) joueurs de cette équipe est de retour.

32.6 Avant chaque saison, une réunion obligatoire avec tous les représentants des équipes désirant jouer l'été suivant sera tenue. Cette réunion aura comme but de présenter les divisions, ainsi que les nouvelles règles, s'il y a lieu. Une absence à cette réunion enlève automatiquement le droit à cette équipe de contester toute décision prise durant cette réunion et pourrait, le cas échéant, exclure cette équipe de la compétition.

32.7 La ligue fera un effort soutenu pour s'assurer que les divisions supérieures aient un nombre pair d'équipes dans leur groupe.

Exemple : 27 équipes, 3 divisions (1ère div : 8, 2e div : 10, 3e div : 9)
Exemple : 13 équipes, 2 divisions (1ère div : 6, 2e div : 7)

33. PROCÉDURES DE REMISES DE MATCH

33.1 Dans le cas où un match n'est pas joué pour causes météorologiques et/ou incontrôlables (orage, terrain dangereux ou non ligné, etc.) la procédure à suivre est la suivante :

33.1.1 Assurez-vous que l'arbitre indique bien la raison pour laquelle ce match n'a pas été joué sur la feuille de match.

33.1.2 L'arbitre entrera ensuite le résultat sur SPORDLE (faites-le aussi, en cochant la case « match non joué »).

33.1.3 Le directeur de compétition coordonnera ensuite la remise de match avec vos clubs respectifs. L'assignation des arbitres se fera automatiquement.

33.1.4 Vérifiez ensuite régulière votre SPORDLE afin de repérer la remise de match. Normalement, un avis sera envoyé sur SPORDLE pour avertir le responsable de l'équipe, mais **il est de votre responsabilité de vérifier SPORDLE**

Forfaits et Amendes: Ligue Senior A 2023 Été

Tableau des suspensions, forfaits et amendes : Ligue Senior Lanaudière A été 2023			
	Infraction	**Suspension**	**Amende**
25.2	3 cartons jaunes durant une même compétition	1 match	*
25.3	5 cartons jaunes durant une même compétition	1 match	*
25.4	6 cartons jaunes et plus durant une même compétition	1 match/carton	*
26.1	2 cartons jaunes dans le même match (1ère offense)	1 match	25,00$
26.2	2 cartons jaunes dans le même match (2e offense)	2 matchs	50,00$
26.3	2 cartons jaunes dans le même match (3e offense)	Suspendu	75,00$
27.1	1er carton rouge (joueur ou entraîneur)	1 match	40,00$ à 80,00$
27.2	2e carton rouge (joueur ou entraîneur)	3 matchs	80,00$ à 160,00$
27.3	3e carton rouge (joueur ou entraîneur)	Suspendu	100,00$ à 200,00$

	Infraction	**Suspension**	**Amende**
6.2 et 6.3	Retrait/ajout d'une équipe après que le calendrier soit complété	*	1 500,00$
7.1.3	Une équipe non-accompagnée par au moins un entraîneur/gérant pour le match	1 match	*
12.9	Plus de 20 joueurs habillés dans la surface technique	1 match	*
17.1	Équipe qui ne se présente pas au match ou ne présente pas le nombre de joueurs minimum pour tenir un match	*	100,00$
17.2	Équipe qui ne se présente pas pour un match mais qui avise la ligue avant (48h)	1 match	*
17.3	Équipe qui ne peut maintenir 7 joueurs aptes à jouer durant un match	1 match	*
17.4	Équipe qui se retire avant la fin d'un match ou qui refuse de joueur	1 match	50,00$
17.5	Équipe qui utilise un joueur/entraîneur inéligible ou suspendu	1 match	100,00$
17.6	Équipe qui utilise un joueur/entraîneur sans carte d'affiliation ou	1 match	100,00$
17.7	Équipe, joueur ou entraîneur qui joue sans avoir acquitté une amende	1 match	50,00$
17.9	Équipe qui reçoit sur un terrain non homologué	1 match	200,00$
17.10	Équipe qui ne peut pas présenter les cartes d'identités avant le	1 match	*
17.11	Équipe qui ne se présente pas à un match de saison	*	100,00$
17.11	Équipe qui ne se présente pas à un match de saison 2e offense	*	200,00$
17.11	Équipe qui ne se présente pas à un match de saison 3e offense	*	300,00$
17.12	Un match remis qui n'a pas été rejoué est un forfait pour l'équipe qui a occasionné cette situation	1 match	*
17.13	Équipe qui perd 3 matchs par forfait pour manque de joueurs ou absence	Suspendu	*

17.14	Joueur/entraîneur qui refuse de quitter le terrain après avoir été expulsé du match	1 match	100,00$
17.15 18.5	Joueur/entraîneur sous le coup d'une suspension présent dans la surface technique pendant le match	1 match	100,00$