

RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

LIGUE DE SOCCER INTERRÉGIONAL

LAVAL-LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

HIVER 2024-2025

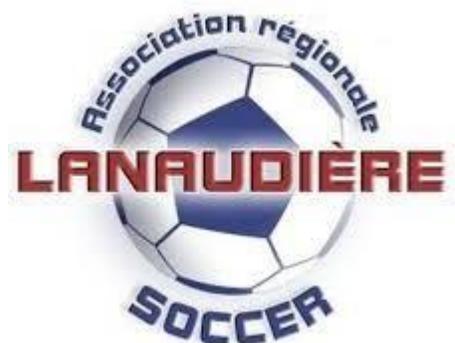


TABLE DES MATIÈRES

1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

- 1.1 Application 4
- 1.2 Juridiction et champ d'application 4
- 1.3 Interprétation..... 4

2 - ADHÉSION À LA LSILL

- 2.1 Adhésion d'un club..... 4
- 2.2 Adhésion d'une équipe 4
- 2.3 Ajout ou retrait d'une équipe 4
- 2.4 Responsable de compétition des clubs 4
- 2.5 Amendes..... 4

3 - AFFILIATION ET LISTE D'ÉQUIPE

- 3.1 Affiliation des joueurs 5
- 3.2 Affiliation des officiels d'équipe 5
- 3.3 Liste des joueurs et officiels d'équipe 5
- 3.4 Limite d'âge 5
- 3.5 Tableau des catégories..... 5
- 3.6 Qualification des officiels d'équipe 5

4 -CALENDRIER ET FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL

- 4.1 Nombre de matchs..... 5
- 4.2 Le calendrier 5
- 4.3 Heure des matchs..... 5
- 4.4 Remise et changement de match..... 5
- 4.5 Avis de forfait 5
- 4.6 Annulation d'un match sur le terrain 5

5 - DISPOSITIONS D'AVANT MATCH

- 5.1 Cartes d'affiliations..... 6
- 5.2 Joueur à l'essai, permis et extra..... 6
- 5.3 Utilisation des joueurs 6
- 5.4 Mouvement des joueurs (Senior) 6
- 5.5 Délégué 6
- 5.6 Officiels d'équipe..... 7
- 5.7 Feuille de match..... 7
- 5.8 Joueur ou officiel d'équipe suspendu 7

6 - DÉROULEMENT DES MATCHS / LOIS DU JEU

- 6.1 Loi 2 – Ballon 7
- 6.2 Loi 3 – Joueurs 7
- 6.3 Loi 4 – Équipement des joueurs 8
- 6.4 Lois 5 & 6 – Arbitre & autres arbitres 9
- 6.5 Loi 7 – Durée du match 9
- 6.6 Loi 8 – Coup d'envoi et reprises du jeu..... 9
- 6.7 Loi 9 – Ballon en jeu et hors du jeu..... 9
- 6.8 Loi 10 – Déterminer l'issue d'un match & règles spécifiques à la ligue 9
- 6.9 Loi 12 – Fautes et incorrections..... 10
- 6.10 Loi 13 – Coups francs..... 10
- 6.11 Loi 14 – Penalty (coup de pied de réparation) 10

7 - CLASSEMENT

- 7.1 Points au classement 11
- 7.2 Départage des équipes..... 11

8 - FORFAIT ET RÉVISION DE FEUILLE DE MATCH

- 8.1 Sanction pour forfait 11
- 8.2 Résultats d'un match perdu par forfait 11
- 8.3 Points au classement 11
- 8.4 Forfait général 11
- 8.5 Forfait à répétition..... 11
- 8.6 Appel de forfait 11
- 8.7 Révision de feuille de match 12

9 - PROTÊT

- 9.1 Dépôt du protêt..... 12
- 9.2 L'étude du protêt..... 12
- 9.3 Montant relié au protêt..... 12
- 9.4 Appel du protêt 12

10 - SÉRIES DE FIN DE SAISON

- 10.1 Fonctionnement des séries de fin de saison .. 12
- 10.2 Utilisation des joueurs..... 12
- 10.2 Égalité à la fin du match 12
- 10.3 Cumul des sanctions 12

11 - PROMOTION ET RELÉGATION DES ÉQUIPES SENIOR

11.1 Promotion et relégation automatiques.....	13
--	----

12 - DISCIPLINE

12.1 Conduite dans les vestiaires	13
---	----

12.1.2 Obligation des responsables dans les vestiaires.....	13
---	----

12.2 Conduite des joueurs et des officiels d'équipe	13
---	----

12.3 Conduite des spectateurs	13
-------------------------------------	----

13 - INFRACTIONS

13.1 Envers un arbitre.....	14
-----------------------------	----

13.2 Envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur	14
--	----

14 - SANCTIONS AUTOMATIQUES

14.1 Cumul des sanctions.....	14
-------------------------------	----

14.2 Appel sanctions automatiques	14
---	----

14.3 Rapports utilisables par les gestionnaires	14
---	----

14.4 Sanctions possibles après une troisième expulsion.....	14
---	----

14.5 Sanctions supplémentaires	14
--------------------------------------	----

14.6 Expulsion - Sanction automatique (carton rouge)	15
--	----

14.7 Cumul des cartons jaunes	15
-------------------------------------	----

14.8 Deux cartons jaunes au cours d'un même match.....	15
--	----

14.9 Exclusion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe...	15
---	----

14.10 Suspension avec une autre équipe.....	15
---	----

14.11 Suspension non complétée	15
--------------------------------------	----

14.12 Purger une suspension avec une équipe qui a terminé sa saison	15
---	----

14.13 Purger un match dans un match remis	15
---	----

14.14 Cartons décernés match lorsqu'un match est perdu par forfait	15
--	----

14.15 Suspensions lors d'un match perdu par forfait ..	15
--	----

14.16 Responsabilité de l'équipe de comptabiliser ses cartons	15
---	----

14.17 Entrée tardive des résultats par l'arbitre	16
--	----

14.18 Frais des cartons	16
-------------------------------	----

15 - SANCTIONS ADDITIONNELLES

15.1 Sanctions additionnelles	16
-------------------------------------	----

15.2 Tableau des sanctions additionnelles	16
---	----

15.3 Demande de correction d'une sanction additionnelle en cas d'erreur matérielle	16
--	----

15.4 Demande d'annulation d'une sanction pour cause d'absence de justification à la face même du dossier.....	16
---	----

15.5 Contestation au fond d'une sanction additionnelle	17
--	----

16 - LES SANCTIONS PAR LE COMITÉ DE DISCIPLINE

17- CAS NON PRÉVUS

1- DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1.1 Application

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue de Soccer Interrégionale Laval – Laurentides – Lanaudière (LSILLL). Il couvre la saison hivernale de la ligue régionale (LR) et la ligue de développement interrégionale (LDIR) s'étendant approximativement du mois d'octobre au mois d'avril inclusivement.

1.2 Juridiction et champ d'application

Les Lois du Jeu/règlements de l'IFAB (FIFA), de l'ACS et de la SQ s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques ou d'indications contraires dans le présent document.

1.3 Interprétation

Par souci de simplification, c'est le genre masculin qui est utilisé dans le libellé des règlements de la LSILLL quand il s'agit des arbitres, des joueurs, des officiels d'équipe ou autres, mais il va de soi que les deux sexes sont concernés.

2- ADHÉSION À LA LSILLL

2.1 Adhésion d'un club

Pour adhérer à la LSILLL, un club doit être dûment affilié à son ARS et avoir rempli toutes les obligations inhérentes tel que stipulé dans ses règlements généraux.

Toute équipe provenant de l'extérieur de la région des Laurentides, Laval et Lanaudière doivent faire parvenir un permis de voyage avec son inscription.

De plus, pour participer à la LSILLL, un club doit :

- Remplir le formulaire de demande d'adhésion fourni par la ligue;
- Respecter les dates d'inscription sous peine d'amende; et

2.2 Adhésion d'une équipe

Pour participer à la LSILLL, le club de l'équipe doit acquitter les coûts suivants :

- Un montant par équipe.

Ce montant est déterminé en début de saison par la ligue et défini dans le formulaire d'adhésion.

Le montant complet d'adhésion d'équipe doit être versé lors de l'inscription sous peine de ne pouvoir débiter la saison. Les clubs ayant signé un protocole et/ou sous entente de facturation avec leur ARS ne sont pas liés par cette obligation.

Les montants payés par chèque devront être faits au nom de leur ARS respective.

Les noms de toutes les équipes seront attribués par la LSILLL et correspondront au nom de leur club. Les équipes de catégorie senior pourront également ajouter un second nom correspondant au nom de l'équipe. Celui-ci devra être approuvé par la LSILLL.

2.3 Ajout ou retrait d'une équipe

Une amende sera imposée à un club qui ajoute ou retire une équipe après la date limite des inscriptions.

Seule la LSILLL détient le pouvoir d'accepter l'ajout d'une équipe après la date limite d'inscription.

Une amende sera imposée à un club qui retire une équipe après la publication des calendriers.

2.4 Responsable de compétition des clubs

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

2.5 Amendes

Les amendes pour le non-respect des dates d'inscriptions seront facturées au club fautif par la LSILLL selon le tableau des amendes établi par celle-ci.

3- AFFILIATION ET LISTE D'ÉQUIPE

3.1 Affiliation des joueurs

Tout joueur doit être affilié à son ARS pour la saison en cours.

3.2 Affiliation des officiels d'équipe

Tout officiel d'équipe doit être affilié à son ARS pour la saison en cours.

3.3 Liste des joueurs et officiels d'équipe

Les joueurs et les officiels d'équipe réguliers devront être assignés à leur équipe via SPORDLE ID ou SPORDLE PLAY, avant l'heure du match.

3.4 Limite d'âge

Un joueur ne peut évoluer dans une catégorie pour laquelle il a dépassé la limite d'âge. L'âge d'un joueur est déterminé par l'année de naissance de ce dernier au premier (1^{er}) janvier de chaque année courante.

Seuls les joueurs de 1989 et plus sont acceptés dans la division O35.

3.5 Tableau des catégories

Les catégories reconnues pour la saison en cours sont celles définies dans le formulaire d'adhésion.

3.6 Qualification des officiels d'équipe

Il est fortement recommandé que tout entraîneur détienne un certificat d'entraîneur émis par l'ACS.

4- CALENDRIER ET FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL

4.1 Nombre de matchs

La LSILLL déterminera, selon le nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories ou divisions, le nombre de matchs à jouer. Le nombre de matchs sera indiqué dans le formulaire d'adhésion.

4.2 Le calendrier

Le calendrier est établi par la LSILLL et selon les disponibilités des plateaux.

4.3 Heure des matchs

Pour les catégories juvéniles, l'heure programmée d'un match ne peut débuter avant 18h00 et en aucun temps être après 21h30.

Pour les catégories seniors, l'heure programmée d'un match peut débuter à partir de 17h00.

MODIFIÉ 2024

4.4 Remise et changement de match

Seule la LSILLL détient le pouvoir de remettre un match ou de faire un changement à la version finale du calendrier. Aucun match ne sera remis pour une situation météorologique causant l'impossibilité de transport des joueurs.

La ligue se réserve le droit de reprendre ou non un match.

4.5 Avis de forfait

Toute équipe qui ne peut se présenter à un match doit aviser la LSILLL, par courriel, à son responsable de région.

Une amende sera facturée pour toute équipe qui déclare forfait nonobstant le délai.

MODIFIÉ 2024

4.6 Annulation d'un match sur le terrain

La ligue, l'arbitre, le propriétaire du terrain ou le délégué sont les seuls qualifiés à interdire l'accès au terrain. La LSILLL doit être avisée et se réserve le droit de reprendre ou non le match.

5- DISPOSITIONS D'AVANT MATCH

5.1 Cartes d'affiliations

Les cartes d'affiliations sont obligatoires pour tous les joueurs et les officiels d'équipe pour chacun des matchs. Tout joueur ou officiel d'équipe qui ne peut présenter sa carte d'affiliation valide (via *Spordle Play*), pour la saison en cours ne peut prendre part au match ni être présent dans la surface technique de l'équipe.

Il est de la responsabilité des officiels d'équipe de s'assurer lors de la vérification des cartes d'affiliations que tout joueur ou officiel d'équipe ne se présente pas sous une fausse identité. L'arbitre ou le délégué ayant un doute sur l'identité d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pourra demander à voir une pièce d'identité avec photo (permis de conduire, carte d'assurance maladie, passeport, carte étudiante, etc.).

Les équipes doivent être en mesure de prouver l'identité de leurs joueurs et de leurs officiels d'équipe en tout temps, sans quoi l'arbitre ou le délégué pourra interdire au membre de prendre part au match ou de le poursuivre.

Toute infraction doit être rapportée à la LSILLL qui prendra les mesures disciplinaires appropriées.

5.2 Joueur à l'essai, permis et extra

En plus des joueurs assignés à l'équipe, une équipe senior peut utiliser un nombre illimité de joueurs permis lors d'un match pourvu que ceux-ci ne soient inscrits que dans une seule équipe évoluant dans la LSILLL et que cette équipe évolue dans une division ou une classe de compétition égale ou supérieure à la division ou classe de compétition de la dernière équipe dans laquelle les joueurs sont/étaient inscrits dans leur club d'affiliation.

Une équipe ne peut pas utiliser des joueurs à l'essai lors d'un match.

5.3 Utilisation des joueurs

Les joueuses féminines doivent se conformer aux mêmes règlements, lorsqu'elles sont utilisées dans des équipes masculines autorisées.

Une équipe ne peut utiliser de joueur inéligible sans quoi une amende sera imposée et le forfait sera appliqué.

Composition des divisions seniors :

- Open : Possibilité d'accueillir des joueurs provenant d'une équipe provinciale, de Ligue1, ayant évolué durant l'été 2024 (U16 à senior)
- D1 : Possibilité d'avoir des joueurs provenant d'une équipe provinciale (LDP, PLSJQ, LSEQ) ayant évolué durant l'été 2024 (U16 à senior)
- D2 : Possibilité d'avoir des joueurs provenant d'une équipe LDIR ayant évolué durant l'été 2024 (U16 à senior)
- D3 : Possibilité d'avoir un maximum de deux joueurs provenant d'une équipe LDIR ayant évolué durant l'été 2024 (U16 à senior).
- D4 à D8 : aucun joueur provenant d'une équipe provinciale et/ou LDIR AA / AAA
Un joueur est considéré AA / AAA s'il a été sur la feuille de match de 6 matchs et plus avec une équipe de ce niveau
MODIFIÉ 2024

5.4 Mouvement des joueurs (Senior)

Dans le cas où deux équipes seniors 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.

Le libre mouvement des joueurs est permis au niveau des JOUEURS EXTRA, toutefois il faut respecter la réglementation **5.3 Utilisation des joueurs.**

MODIFIÉ 2024

5.5 Délégué

Le délégué est tenu de respecter les dispositions suivantes :

- Le délégué (ou l'arbitre le cas échéant) doit procéder aux vérifications d'avant-match.
- Le délégué (ou l'arbitre le cas échéant) s'assure qu'aucune personne ne prenne part au match si son nom et son numéro d'affiliation ne sont pas correctement inscrits sur la feuille de match et/ou si son identité n'a pas été vérifiée; toutefois, la responsabilité d'assurer l'éligibilité des joueurs revient ultimement aux équipes elles-mêmes.
- En cas d'absence du délégué, ses fonctions seront prises en charge par le ou les arbitres.

5.6 Officiels d'équipe

Les officiels d'équipe sont limités à un maximum de trois (3) personnes identifiées sur la feuille de match en plus d'un professionnel de la santé, membre d'un ordre professionnel reconnu.

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.

Un minimum d'un (1) officiel d'équipe doit obligatoirement être présent à chacun des matchs sans quoi le forfait sera appliqué.

Pour les équipes juvéniles, un officiel d'équipe doit être présent dans la surface technique pour toute la durée du match et ne pas être inscrit en tant que joueur sur la feuille de match.

En cas d'exclusion de tous les officiels d'équipe d'une même équipe, le match sera arrêté et le forfait sera appliqué.

Pour les équipes seniors, un officiel d'équipe doit être présent, mais il pourra être joueur en même temps et ne sera pas obligé de demeurer dans la surface technique pendant le match puisqu'il peut être sur le terrain. En cas d'exclusion de tous les officiels d'équipe d'une même équipe, le match sera arrêté et le forfait sera appliqué à l'équipe. Un joueur étant également officiel d'équipe et étant exclu comme joueur ou comme officiel d'équipe ne pourra plus prendre part au match, ni comme joueur, ni comme officiel d'équipe.

Les officiels d'équipe sont responsables de la bonne tenue de leurs joueurs et de leurs spectateurs avant, pendant et après le match, sans quoi ils pourront être convoqués en Comité de discipline.

5.7 Feuille de match

Les officiels d'équipe ont l'obligation de remettre une (1) copie de leur feuille de match aux arbitres et/ou au délégué au moins quinze (15) minutes avant l'heure programmée du match sans quoi une amende sera imposée.

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 ne se présente pas au match, le forfait sera appliqué à l'équipe s'il est démontré qu'un joueur ou officiel d'équipe n'est pas dûment affilié pour la saison en cours ou s'il est sous le coup d'une suspension.

5.8 Joueur ou officiel d'équipe suspendu

Le nom d'un joueur ou d'un officiel d'équipe suspendu doit figurer sur la feuille de match, s'il doit purger son match. Par contre, le nom du joueur ou de l'officiel d'équipe devant purger, devra être rayé par un officiel d'équipe sans quoi il sera considéré comme ayant participé au match.

6- DÉROULEMENT DES MATCHS / LOIS DU JEU

Sauf dispositions contraires, la dernière version des Lois du Jeu (IFAB) émises au 1^{er} juin de l'année en cours s'applique.

6.1 Loi 2 – Ballon

L'équipe receveur devra fournir 2 ballons de match en bonne condition du format approprié selon la catégorie :

- Catégorie U08 à U13 – format #4
- Catégorie U14 et plus – format #5

6.2 Loi 3 – Joueurs

Les équipes doivent respecter les minimums et maximums suivants au niveau des joueurs inscrits sur la feuille de match et pouvant participer au match sans quoi le forfait sera appliqué.

Catégories	U14 à U18	Senior
Format de jeu	Soccer à 7	Soccer à 7
Minimum	5	5
Maximum	16	16

Pour pouvoir prendre part au match, tout joueur ou officiel d'équipe devra remplir les conditions suivantes :

- Avoir son nom inscrit sur la feuille de match avant le début du match;
- Se présenter à un des arbitres ou au délégué avant le coup d'envoi de la deuxième période;
- Être en mesure de présenter à un des arbitres ou au délégué sa carte d'affiliation valide pour la saison en cours

Un joueur ou un officiel d'équipe prenant part à un match et ne pouvant présenter sa carte d'affiliation valide pour la saison en cours sera considéré comme membre inéligible et pourra être convoqué en Comité de discipline.

Le forfait sera appliqué à l'équipe du membre inéligible.

Dès qu'une équipe ne peut présenter le nombre minimum de joueurs, soit en raison de blessures, exclusions ou autre raison, le match est arrêté et le forfait est appliqué. Les cas de force majeure seront étudiés par la LSILLL.

Le nombre de remplacements est illimité et les remplacements libres sont permis pour tous les matchs. La procédure de remplacement doit tout de même respecter les règles établies par les Lois du Jeu. Ainsi, le remplaçant ne pénètre sur le terrain :

- Qu'au niveau de la ligne médiane;
- Qu'après la sortie du joueur qu'il doit remplacer, et celui-ci doit également sortir du terrain par la ligne médiane.

Si un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu avant que le joueur remplacé ne l'ait quitté ou s'il n'entre pas en jeu au niveau de la ligne médiane :

- Les arbitres interrompent le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;
- Les arbitres avertiront le joueur pour ne pas avoir respecté la procédure de remplacement et lui ordonneront de quitter le terrain de jeu.

6.3 Loi 4 – Équipement des joueurs

L'équipement obligatoire comprend, un maillot, un short, des chaussettes, des protège-tibias et des chaussures. Mis à part les modifications énoncées ci-dessous, l'ensemble des règles concernant l'équipement des joueurs est disponible dans les Lois du Jeu.

Les maillots de corps ainsi que les cuissards ou collants peuvent être de couleur noire, blanche ou de la couleur dominante des manches du maillot ou du short. Par contre, tous les joueurs d'une même équipe doivent porter la même couleur de maillots de corps; cette couleur ne doit pas entrer en conflit avec le maillot de l'autre équipe.

Les bas et les shorts doivent être de la même couleur pour les joueurs d'une même équipe.

MODIFIÉ 2024

En cas de conflit de couleur au niveau des maillots, les joueurs de l'équipe visiteuse doivent changer de maillots (ou porter des dossards). L'équipe visiteuse est responsable d'avoir une seconde couleur de maillot ou suffisamment de dossards; à défaut, l'équipe visiteuse perdra par forfait.

Retourner son maillot n'est pas une solution adéquate considérant que l'arbitre n'est plus en mesure de voir les numéros des joueurs.

MODIFIÉ 2024

Tous les joueurs (sauf le gardien) d'une équipe inscrite sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent apposé dans le dos du chandail. Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match.

Les joueurs désirant jouer avec des lunettes doivent obligatoirement utiliser des lunettes à caractère sportive et conforme à la loi 4 (IFAB).

Les joueurs sont autorisés à porter des bracelets médicaux lors des matchs, mais devront faire tout en leur possible pour les recouvrir (bandeau de sueur, ruban adhésif ou autre).

6.4 Lois 5 & 6 – Arbitre & autres arbitres

Tous les matchs se disputent sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu.

Le ou les responsables à l'arbitrage sont responsables d'assigner les arbitres sur les matchs se disputant sur leur territoire. L'arbitre désigné pour un match doit être affilié à un club ou à une association régionale pour l'année en cours.

Pour tous les matchs de soccer à 7, l'arbitrage sera assumé par un arbitre.

En cas d'absence d'un ou plusieurs arbitres, le délégué devra tenter de trouver un ou des remplaçants. S'il s'avère impossible de trouver un ou des remplaçants ou encore que ceux-ci ne sont pas en mesure d'être présents pour le début du match, le match devra tout de même débiter à l'heure programmée du moment qu'au moins un arbitre est présent. Les arbitres remplaçants se joindront au match dès qu'ils le pourront.

6.5 Loi 7 – Durée du match

Tous les matchs se composent de deux (2) périodes de vingt-cinq (25) minutes.

Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes ne dépassant pas cinq (5) minutes.

En aucun temps l'arbitre ne peut prolonger les périodes de jeu pour compenser le temps perdu lors des arrêts de jeu.

6.6 Loi 8 – Coup d'envoi et reprises du jeu

À chaque coup d'envoi lors des matchs de soccer à 7, les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 6 mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.

Il est possible de marquer directement dans le but adverse lors d'un coup d'envoi.

6.7 Loi 9 – Ballon en jeu et hors du jeu

Si le ballon touche le plafond alors qu'il est en jeu, le jeu reprendra par une rentrée de touche accordée à l'équipe adverse du joueur qui a touché le ballon en dernier. La rentrée de touche est exécutée sur la ligne de touche, au point le plus proche de l'endroit au-dessus duquel le ballon a touché le plafond.

6.8 Loi 10 – Déterminer l'issue d'un match & règles spécifiques à la ligue

Le forfait est appliqué à toute équipe n'étant pas apte à jouer 10 minutes après l'heure fixée pour le début du match sur le calendrier officiel. Pour être apte à jouer, une équipe doit être en mesure de présenter le nombre minimum de joueurs et d'officiels d'équipe requis et vérifiés. Les cas de force majeure seront étudiés par la LSILLL qui rendra une décision finale et sans appel.

Le forfait est appliqué si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement prévu au calendrier ou qui a été remis par la LSILLL ou refuse de jouer le match lorsque rendue sur les lieux ou refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté.

Le forfait est appliqué si un joueur ou officiel d'équipe exclue refuse de quitter le terrain et ses abords dans un délai jugé raisonnable par l'arbitre.

Pour qu'un match soit valide, il faut que la 35^e minute de jeu ait été jouée en entier. Pour tout match interrompu, la LSILLL décidera de la validité du match.

Dès que la première période est entièrement complétée et lorsqu'il y a un écart de 7 buts, l'arbitre devra :

- Demander aux officiels d'équipe de l'équipe perdante s'il désire poursuivre le match.
L'arbitre mettra fin au match si ce n'est pas le cas et passera à l'étape suivante si ce dernier désire poursuivre.
- Demander aux officiels d'équipe de l'équipe gagnante s'il désire poursuivre le match.
L'arbitre mettra fin au match si ce n'est pas le cas et poursuivra le match si ce dernier désire poursuivre.

Dans tous les cas, le pointage deviendra immuable à la suite de cet écart et seules les sanctions disciplinaires seront comptabilisées.

À défaut d'un retard dans l'horaire, le match sera terminé à l'heure prévue

6.9 Loi 12 – Fautes et incorrections

Identiques à celles de la loi 12 sur les fautes et incorrections des Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

LES TACLES GLISSÉS SONT INTERDITS EN SENIOR ET O-35

Un tacle glissé est une tentative de déposséder l'adversaire du ballon à l'aide d'une glissade et en utilisant les pieds. Pour que ce geste technique soit interdit, un adversaire doit être à proximité du ballon (distance de jeu) et doit avoir l'intention de le jouer.

Un tacle glissé régulier (normalement toléré au niveau des Lois du Jeu) sera considéré comme un jeu dangereux et sera sanctionné par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise (lieu du tacle). Si la faute est commise par l'équipe défensive dans sa propre surface de réparation, un coup franc direct est accordé à l'extérieur de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise; les joueurs de l'équipe adverse pourront former un « mur » (prendre place côte à côte) sur la ligne de but.

Un tacle glissé irrégulier (prohibé en tout temps au niveau des Lois du Jeu) sera sanctionné par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise ou un penalty si la faute a été commise par l'équipe défensive dans sa propre surface de réparation.

La distinction entre un tacle glissé régulier et un tacle glissé irrégulier est à la discrétion de l'arbitre et ne peut être contestée par un protêt considérant que ce n'est pas une erreur technique.

Les tacles glissés entraîneront les sanctions disciplinaires suivantes :

- Tacle glissé régulier (normalement toléré au niveau des Lois du Jeu) n'entraînant aucun contact avec l'adversaire :
Aucune sanction disciplinaire.
- Tacle glissé régulier (normalement toléré au niveau des Lois du Jeu) entraînant un contact avec l'adversaire :
Avertissement (carton jaune) pour comportement antisportif (faute commise avec une attitude inconsidérée).
- Tacle glissé irrégulier (prohibé en tout temps au niveau des Lois du Jeu) : Exclusion (carton rouge) pour faute grossière ou acte de brutalité.

6.10 Loi 13 – Coups francs

Pour les matchs de soccer à 7, les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 6 mètres du ballon lors de l'exécution des coups francs.

Pour les matchs de soccer à 7, tous les coups francs sont directs. Dans le cas où la faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation, et que la faute aurait dû être sanctionnée par un coup franc indirect, elle sera sanctionnée par un coup franc direct à l'extérieur de la surface de réparation, au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise. Les joueurs de l'équipe adverse pourront former un « mur » (prendre place côte à côte) sur la ligne de but.

Dans tous les cas, si l'équipe en défense forme un mur de deux joueurs ou plus, les joueurs de l'équipe en attaque doivent se tenir à au moins un mètre de ce mur jusqu'à ce que le ballon soit en jeu.

Si, lorsqu'un coup franc est joué, un joueur de l'équipe en attaque se trouve à moins d'un mètre du mur adverse formé de deux joueurs ou plus, un coup franc est accordé à l'équipe en défense.

6.11 Loi 14 – Penalty (coup de pied de réparation)

Pour les matchs de soccer à 7, le point de réparation est situé à 7 mètres du milieu de la ligne de but et à équidistance de chacun des poteaux.

7- CLASSEMENT

7.1 Points au classement

Le classement se fera par l'addition des points :

- Match gagné trois (3) points
- Match nul un (1) point
- Match perdu zéro (0) point
- Forfait moins un (-1) point
- **Cumul de cartons**
 - 18 cartons (tout confondus) : - 3 points
 - 23 cartons (tout confondus) : - 6 points
 - 28 cartons (tout confondus) : - 9 points
 - 30 cartons et plus : Expulsion de la ligue

7.2 Départage des équipes

En cas d'égalité à la fin de la saison régulière, l'équipe suivante sera favorisée:

1. L'équipe ayant accumulé le plus de points dans les matchs entre les équipes (seulement en cas de double égalité);
2. L'équipe ayant le plus grand différentiel entre les buts marqués (pour) et les buts concédés (contre); dans les matchs joués entre les équipes ex aequo (seulement en cas de double égalité);
3. L'équipe ayant le plus grand nombre de matchs gagnés dans la saison régulière;
4. L'équipe ayant obtenu le plus grand différentiel entre les buts marqués (pour) et les buts concédés (contre) au cours de la saison régulière;
5. L'équipe ayant le plus grand nombre de buts marqués (pour);
6. L'équipe ayant le moins grand nombre d'expulsions (cartons rouges);
7. L'équipe ayant le moins grand nombre d'avertissements (cartons jaunes);
8. Tirage au sort.

8- FORFAIT ET RÉVISION DE FEUILLE DE MATCH

8.1 Sanction pour forfait

- Première offense: Amende, telle qu'énoncée dans le tableau des frais.
- Deuxième offense: Amende, telle qu'énoncée dans le tableau des frais.
- Troisième offense: Amende et audition devant le Comité de discipline de la LSILLL.

8.2 Résultats d'un match perdu par forfait

Un match perdu par forfait le sera par le compte de trois (3) à zéro (0), ou selon le plus grand écart des deux, s'il y a forfait après la tenue d'un match.

8.3 Points au classement

Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait comme sanction à une irrégularité perdra les points du match auquel elle avait droit ainsi que ses buts marqués au cours du match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points du match et du plus grand nombre de buts entre trois (3) et ses buts marqués.

8.4 Forfait général

Lorsqu'une équipe est exclue de la LSILLL ou déclarée forfait général en cours d'épreuve, 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.

8.5 Forfait à répétition

Une équipe ayant compilé trois (3) forfaits ou plus pourra être convoquée en comité de discipline. Les sanctions maximales peuvent aller jusqu'à l'exclusion des séries ou l'exclusion de la LSILLL. Les frais de refonte du calendrier seront facturés au club fautif dans le cas d'une exclusion de la LSILLL.

8.6 Appel de forfait

Toute décision de forfait peut être portée en appel au Comité de discipline de la LSILLL. L'appel doit se faire dans les sept (7) jours suivants la date de la décision et être accompagné du dépôt requis.

L'appel pourra être déclaré invalide par le Comité de discipline pour tout manquement à cette procédure.

8.7 Révision de feuille de match

Une équipe, par l'entremise de ses officiels d'équipe ou autre, dispose d'un délai de quarante-huit (48) heures suivant la confirmation des résultats du match par l'arbitre sur SPORDLE PLAY, pour demander une révision de feuille de match. La demande doit être envoyée par courriel à la LSILLL et inclure tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et correction si applicable. Passé ce délai, aucune révision ne sera acceptée.

9- PROTÊT

9.1 Dépôt du protêt

Un protêt doit être déposé par écrit auprès de la LSILLL, dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'incident.

Pour être pris en considération, un protêt doit :

- Être confirmé par écrit (courriel) à la LSILLL dans les 2 jours ouvrables suivants l'incident et accompagné d'un chèque ou virement de 125,00\$ émis à l'ordre de votre association régionale.
- Une copie du protêt doit être envoyée par correspondance officielle (courriel) par le club protestataire, dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'incident, au club de soccer impliqué. Une copie de cette preuve d'envoi devra être déposée avec le protêt.
- Un protêt ne doit porter que sur une seule infraction. Chaque motif de protêt doit faire l'objet d'autant de protêts.

Pour toute infraction aux règles de dépôt, le protêt sera considéré comme étant irrecevable et la totalité du dépôt sera conservée.

MODIFIÉ 2024

Les procédures du dépôt et les délais d'un protêt peuvent être modifiés par les responsables d'une compétition pour répondre à une situation urgente.

9.2 L'étude du protêt

L'étude du protêt se fera par le Comité de discipline mandaté à cette fin selon les procédures établies aux règlements de la LSILLL.

En traitant de tout protêt, 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 protêt.

9.3 Montant relié au protêt

Lorsqu'un protêt est débouté, le montant déposé (125,00\$) est confisqué. Si le plaignant gagne sa cause, le montant déposé lui sera remis en totalité.

9.4 Appel du protêt

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

10- SÉRIES DE FIN DE SAISON

10.1 Fonctionnement des séries de fin de saison

Les quatre (4) premières équipes, au classement, dans chaque division participeront aux séries. Les règlements de compétition de la saison régulière s'appliquent.

MODIFIÉ 2024

10.2 Utilisation des joueurs

Pour participer aux séries de fin de saison, un joueur doit avoir joué au minimum deux (2) matchs de saison régulière avec l'équipe avant le 1^{er} match de séries.

Toutes les autres règles d'utilisation des joueurs demeurent les mêmes.

10.2 Égalité à la fin du match

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, une séance de tirs au but aura lieu conformément aux Lois du Jeu (cinq (5) tirs, en alternance, par équipe).

10.3 Cumul des sanctions

Le cumul des sanctions individuelles (avertissements/cartons jaunes et expulsions/cartons rouges) de la saison régulière se poursuit lors des séries de fins de saison

11- PROMOTION ET RELÉGATION DES ÉQUIPES SENIOR

11.1 Promotion et relégation automatiques

Les équipes de catégories seniors (excluant l'O-35) qui finissent aux deux (2) derniers rangs d'une division sont automatiquement reléguées à la division inférieure. Les équipes qui finissent aux deux (2) premiers rangs d'une division sont automatiquement promues à la division supérieure.

La ligue, en consultation avec les clubs (ou représentants des équipes qui désirent jouer dans la ligue senior), peut adapter ces règles afin d'assurer un équilibre entre les divisions de compétition. Ces adaptations seront faites, si nécessaire, lors d'une réunion obligatoire avant le début de chaque saison d'hiver. Une absence à cette réunion enlève le droit de cette équipe de contester toute décision prise durant cette réunion.

La ligue se réserve le droit final de la composition des divisions.

MODIFIÉ 2024

12- DISCIPLINE

12.1 Conduite dans les vestiaires

Aucun joueur ou officiel d'équipe ne peut entrer dans le vestiaire d'une équipe adverse. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires au besoin.

Aucune personne autre qu'un représentant de la LSILLL, un délégué ou un responsable des arbitres ne peut entrer dans le vestiaire des arbitres. Aucun joueur ou officiel d'équipe ne peut entrer dans le vestiaire des arbitres sans l'accord préalable des arbitres. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires, au besoin.

12.1.2 Obligation des responsables dans les vestiaires

Un membre du personnel de chacune des équipes doit demeurer en tout temps près du vestiaire de son équipe jusqu'à ce que celui-ci soit libéré complètement. Le personnel de l'équipe a la responsabilité de superviser ses joueurs. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires, au besoin.

12.2 Conduite des joueurs et des officiels d'équipe

En tout temps, avant, pendant et après un match les joueurs et les officiels d'équipe doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires, au besoin.

Les joueurs et les officiels d'équipe ont la responsabilité d'assurer la protection des arbitres présents à un match. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires, au besoin.

12.3 Conduite des spectateurs

Les spectateurs doivent se tenir à plus de cinq (5) mètres du banc des joueurs ou tout autre endroit désigné par les clubs.

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des spectateurs fautifs ou jusqu'à une intervention policière.

La LSILLL peut, en outre, imposer une sanction contre un club jugé fautif.

13. INFRACTIONS

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

13.1 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 traduit 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.

13.2 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.

14- SANCTIONS AUTOMATIQUES

14.1 Cumul des sanctions

Le cumul des cartons est comptabilisé au dossier du membre et le suit dans toutes les équipes et ligues, toutes fonctions confondues et même s'il change de club.

14.2 Appel sanctions automatiques

Aucune sanction automatique ne peut être portée en appel.

14.3 Rapports utilisables par les gestionnaires

Dans le traitement de tous 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, afin d'émettre de possibles sanctions et/ou suspensions.

Tout support visuel ou auditif n'est pas recevable, mais pourra être consulté au besoin.

14.4 Sanctions possibles 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 supplémentaire par le gestionnaire de la ligue concernée, avec ou sans convocation préalable à une audition.

14.5 Sanctions supplémentaires

Toute sanction supplémentaire de plus de trois (3) matchs, 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.

14.6 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 peuvent être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

14.7 Cumul des cartons jaunes

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

14.8 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.

14.9 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 incluant les estrades.

Toute infraction doit être rapportée au coordonnateur de la ligue pour une action disciplinaire appropriée.

14.10 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.

14.11 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.

14.12 Purger une suspension avec une équipe 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.

14.13 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.

14.14 Cartons décernés match lorsqu'un match est perdu par forfait

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

14.15 Suspensions lors d'un match perdu par forfait

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

14.16 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.

14.17 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.

14.18 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.

15 - SANCTIONS ADDITIONNELLES

15.1 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.

15.2 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 ayant autorité
- b) Cracher, pousser, bousculer ou frapper : comité de discipline ayant autorité
- c) Propos hostiles et violence verbale : 1 à 4 matchs de suspension
- d) Poursuivre un arbitre : 1 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 : 1 à 10 matchs de suspension
- c) Propos hostiles et violence verbale : 1 à 5 matchs de suspension
- d) Comportement violent ou bagarre : 1 à 6 matchs de suspension

Tout membre se voyant expulsé du match et refusant de quitter l'enceinte du terrain, ou retardant la reprise du match se verra imposer des sanctions additionnelles : 1 à 5 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.

15.3 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.

15.4 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 (comiteligue31@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.

15.5 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 (comiteligue31@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.

16 - 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.

17 - CAS NON PRÉVUS

Tous les cas non prévus dans les règlements sont tranchés par la LSILLL.

Pour toute situation rapportée par les officiels de match, le gestionnaire de la ligue peut utiliser ce rapport ou tout rapport d'un (autre) officiel, afin d'émettre de possibles sanctions et/ou suspensions.

Tout support visuel ou auditif n'est pas recevable, mais pourra être consulté au besoin.

ANNEXE 1 - TABLEAU DES AMENDES

INFRACTION	SUSPENSION	AMENDE
14.7 3 avertissements (cartons jaunes)	1 match	
14.7 6 avertissements et plus (cartons jaunes)	2 matchs	
14.8 Double avertissement (2 cartons jaunes, 1 ^{re} offense)	1 match	25,00 \$
14.8 Double avertissement (2 ^e offense)	2 matchs	50,00 \$
14.8 Double avertissement (3 ^e offense)	Suspension	75,00 \$
14.6 1 ^{re} exclusion (carton rouge)	1 match	50,00 \$
14.6 2 ^e exclusion (carton rouge)	3 matchs	80,00 \$
14.6 3 ^e exclusion (carton rouge)	Suspendu	100,00 \$
Forfait 1 ^{re} offense	1 match	100,00\$
Forfait 2 ^e offense	1 match	200,00\$
Forfait 3 ^e offense	Retrait de la ligue	300,00\$ + retrait de la ligue
4.5 Forfait pour équipe qui ne se présente pas et n'avise pas la ligue		Montant doublé selon l'offense
INFRACTION	FORFAIT	AMENDE
6.2 Équipe qui ne respecte pas le minimum-maximum de nombre de joueurs ou officiel d'équipe assigné à une équipe (1 ^{er} match et 2 ^e match)		10,00\$ (1 ^{er} match) 20,00\$ (2 ^e match et +)
4.5 et 6.2 Équipe qui ne se présente pas ou n'ayant pas le nombre de joueurs pour jouer	1 match	Selon le nombre d'offenses
4.5 Équipe qui ne peut pas se présenter pour un match, mais avise la Ligue dans un délai de 48h	1 match	Montant selon l'offense du forfait
5.1 Équipe qui ne peut pas présenter les cartes d'affiliations avant le match	1 match	
5.1 Équipe qui utilise un joueur/entraîneur sans carte d'affiliation valide ou non conforme	1 match	100,00 \$
5.6 Équipe non accompagnée par un entraîneur muni d'une carte d'affiliation	1 match	
6.2 Équipe qui ne peut pas maintenir le nombre minimum de joueurs aptes à jouer durant le match	1 match	
6.8 Équipe qui se retire avant la fin du match ou qui refuse de jouer	1 match	50,00 \$
14.9 Joueur ou entraîneur qui refuse de quitter après avoir été expulsé du match	1 match	100,00 \$
8.5 Équipe ayant compilé 3 forfaits de même nature	Retrait de la ligue	
6.2 Équipe qui utilise un membre dont le nom ne figure pas sur la feuille de match	1 match	
5.3 et 6.2 Équipe qui utilise un membre (joueur ou entraîneur) inéligible	1 match	100,00 \$
Retrait d'une équipe après la date limite d'inscription		75% du coût d'inscription
Retrait d'une équipe après publication des horaires		100% du coût d'inscription
Avis de forfait ne respectant pas les délais prescrits		100,00\$ (+ ajout selon l'offense)
Équipe présentant une feuille de match non conforme – 1 ^{re} offense		5,00\$
Équipe présentant une feuille de match non conforme – 2 ^e offense		10,00\$
Équipe présentant une feuille de match non conforme – 3 ^e offense et plus		15,00\$

ANNEXE 2 - TABLEAU DES AMENDES (suite)

Avertissement (carton jaune)	
Accumulation par équipe de dix (10) avertissements	50,00\$ (par tranche de 10 cartons)
Accumulation additionnelle par tranche de cinq (5) avertissements	25,00\$
Exclusion (carton rouge)	
Accumulation par équipe de trois (3) exclusions	50,00\$ (par tranche de 3 cartons)
Accumulation additionnelle par tranche d'une (1) exclusion	10,00\$
Double avertissement (deux (2) cartons jaunes)	
Accumulation par équipe de trois (3) doubles avertissements	40,00\$
Accumulation additionnelle par tranche de dix (10) doubles avertissements	10,00\$

ANNEXE 3 – LIGUE MIXTE SENIOR

En plus des présents règlements qui s'appliquent aux équipes évoluant dans la catégorie senior mixte, des règlements particuliers s'y ajoutent, pour le bon déroulement du match.

Composition des équipes

En tout temps, les équipes devront avoir au minimum deux (2) femmes sur la surface de jeu (gardienne de but incluse). Si une équipe est en mesure d'avoir une seule femme sur le jeu, ils devront jouer avec un joueur en moins, soit six (6) joueurs.

Si une équipe n'est pas en mesure d'avoir une femme sur la surface de jeu, l'équipe se verra imposer un forfait et ne pourra prendre part au match.

But féminin

Lorsqu'un but est marqué par une femme, il comptera pour deux buts. Les buts effectués sur tirs de pénalité sont également sujets à cette particularité.