



**RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION DE LA LIGUE
DE SOCCER INTERRÉGIONALE LAVAL-LAURENTIDES-
LANAUDIÈRE
2015-2016**

I – Dispositions générales

1.1 – Application

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue de soccer interrégionale de Laval-Laurentides-Lanaudière (LSILLL). Il couvre l'ensemble de la saison hivernale, à moins d'une disposition spécifique à l'effet contraire.

1.2 – Juridiction et champ d'application

Les règlements de la FIFA, de l'ACS, de la FSQ et de l'ARSL s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques au présent document.

1.3 – Interprétation

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin.

1.4 – Lexique

ACS	Association canadienne de soccer
Arbitre	Désigne l'arbitre du match
ARSL	Association régionale de soccer des Laval/Laurentides/Lanaudière
Carte d'affiliation	Carte d'affiliation de la FSQ ou liste de vérification
Catégorie	Désigne les groupes d'âge par lesquels les joueurs sont divisés pour les fins des activités, et ce, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif.
CDR	Centre de détection régional
CFR	Centre de formation régional
Classe	Désigne la gradation des différents niveaux de compétition (L, A, AA, AAA)
Coordonnateur	Personne responsable de la LSILLL
CRAL	Comité régional d'arbitrage de Laval/Laurentides/Lanaudière
Division	Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes différents répartis par niveaux décroissants et appelés DIVISION.
Entraîneur	Désigne l'entraîneur ou assistant entraîneur
Équipe	Désigne un regroupement de joueurs d'un club
FSQ	Fédération de Soccer du Québec
FIFA	Fédération Internationale de Football Association
Forfait	Désigne le fait de perdre un match du au non respect de la présente réglementation.
Joueur à l'essai	Désigne un joueur d'un club qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe d'un autre club, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié.
Joueur muté	Joueur qui était affilié à un autre club la saison d'été précédente.

Joueur réserve	Désigne un joueur du même club qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de classe supérieure ou égale à sa classe d'affiliation et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe.
Juvenile	Désigne les catégories d'âges de moins de 18 ans inclusivement
LSILLL	Ligue de soccer interrégionale Laval - Laurentides – Lanaudière
Officiel	Désigne les arbitres, les évaluateurs, les membres du comité exécutif de l'ARSL, le coordonnateur de la Ligue, les membres du comité de discipline et le personnel de l'ARSL dans le cadre de leurs fonctions.
Partie	Désigne une des entités impliquées dans une action
Personnel d'équipe	Désigne un entraîneur, un assistant entraîneur, un gérant ou un physiothérapeute.
Saison hiver	Désigne la période qui s'étend du 17 octobre au 30 avril de la même année.
Senior	Désigne les catégories d'âges supérieurs à juvenile
Spectateur	Toute personne qui assiste au déroulement d'un match
Terrain	Désigne une surface de jeu intérieure ou extérieure
Zone technique	La zone technique est la surface où prennent place les remplaçants et le personnel d'équipe pendant un match. Elle s'étend de part et d'autre de la ligne médiane, séparément pour chaque équipe, sur une largeur maximale de cinq mètres chacune et vers l'avant jusqu'à un mètre de la ligne de touche. Sur les terrains pourvus de places assises fixes pour la zone technique, celle-ci peut s'étendre sur les côtés jusqu'à deux mètres de part et d'autre des places assises et vers l'avant jusqu'à un mètre de la ligne de touche.

2- Admission à la LSILLL

2.1 Demande d'adhésion

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 doit faire parvenir un permis de voyage avec son inscription.

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

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

2.2 Les frais d'adhésion

Pour participer à la LSILLL, un club doit acquitter les coûts suivants :

- Un montant par équipe

Ce montant est déterminé en début de saison par la ligue et définit 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 avec l'ARS ne sont pas liés par cette obligation. Les montants payés par chèque devront être faits au nom de leur ARS respectives.

2.3 Le responsable auprès de la LSILLL

Un ou des responsables par club (maximum de 3) 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.

2.4 Les amendes

Les amendes pour le non respect des dates d'inscriptions seront facturées au club fautif par l'ARS 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 et être muni d'une carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

3.2 Affiliation du personnel d'équipe

Tout personnel d'équipe, doit être affilié à son ARS et être muni d'une carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

3.3 Présence des cartes d'affiliations

Les cartes d'affiliations sont obligatoires pour tous les joueurs et le personnel d'équipe dès le premier match.

Tout joueur ou personnel d'équipe qui ne peut présenter sa carte d'affiliation ou une autorisation écrite de son association régionale permettant de participer sans carte d'affiliation ne peut prendre part au match ni être présent dans la zone technique de l'équipe.

Il est de la responsabilité du personnel d'équipe de s'assurer lors de la vérification des cartes d'identité que tout joueur ou personnel d'équipe ne se présente pas sous une fausse identité. L'arbitre ayant un doute sur l'identité d'un joueur, physiothérapeute ou personnel d'équipe pourra demander à voir une carte d'identité avec photo (carte étudiant, carte d'assurance maladie, permis, etc...).

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

3.4 Liste des joueurs, personnel d'équipe

a) Les joueurs et le personnel d'équipe réguliers devront être assignés à leur équipe via PTS-REG ou PTS-LIGUE, avant l'heure du match.

b) Il n'y a pas de nombre maximum de joueurs à inscrire sur la liste d'une équipe de catégorie U08 à U13.

c) Le nombre de joueurs maximum permis sur la liste d'une équipe de catégorie U14 à U18 est de 25.

d) Les joueurs inscrits à un match de catégorie U14 à U18 doivent être assignés à une liste de joueur d'une équipe active en ligue intérieur.

Une amende selon le tableau des amendes sera imposée pour tout manquement lors des 2 premiers matchs de l'équipe. Dès le 3^e match de l'équipe, le forfait sera appliqué selon les articles 13.1 et 13.2.

3.5 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.

3.6 Tableau des catégories

Les catégories reconnues pour la saison en cours sont ceux définis dans le formulaire d'adhésion

3.7 Qualification des entraîneurs

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

3.8 Stage de recyclage

Réservé

4- Calendrier et fonctionnement général

4.1 Nombre de matchs

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

4.2 Le calendrier

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

4.3 Ajout ou retrait d'une équipe

Un club qui ajoute ou retire une équipe 7 jours après la date limite des inscriptions d'équipes paiera une amende équivalente à 75% des frais d'inscription pour chaque équipe. Seul le coordonnateur de la Ligue détient le pouvoir d'accepter l'ajout d'une équipe après la date limite d'inscription.

Le club paiera la totalité des frais d'inscription si un désistement a lieu 10 jours avant la date du début du championnat.

4.4 Heure des matchs

En aucun temps, un match ne peut débuter à l'horaire après 21h30 pour les juvéniles.

Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18h15, sauf lors d'un congé férié.

4.5 Accession

Réservé

4.6 Promotion

Réservé

4.7 Relégation

Réservé

4.8 Autorité du coordonnateur de la LSILLL

Seul le coordonnateur de la LSILLL détient le pouvoir de remettre un match ou de faire un changement à la version finale du calendrier.

4.9 Changement de match

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.

4.10 Annulation d'un match

Toute équipe qui ne peut se présenter à un match doit avertir le coordonnateur de la Ligue et l'équipe visiteuse au moins quatre (4) heures avant le début du match.

4.11 Annulation d'un match sur le terrain

La ligue, l'arbitre ou le propriétaire du terrain ou son mandataire dûment identifié auprès de l'ARSL sont les seuls qualifiés à interdire l'accès au terrain. Le coordonnateur de la LSILLL doit être avisé et se réserve le droit de reprendre ou non le match.

4.12 Changement de terrain ou d'heure

Réservé

4.13 Remise d'un match

Réservé

4.14 Cause exceptionnelle

Réservé

4.15 Cas de force majeure

En cas de force majeure, les délais prévus aux articles 4.8 à 4.11 peuvent être modifiés par le coordonnateur de la Ligue.

5- Obligation des clubs

5.1 Le terrain

Les terrains synthétiques utilisés par la LSILLL déterminé et approuvé par L'ARSL.

5.2 Les buts

Les dimensions des buts sont celles prévues par la FIFA. Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état.

5.3 Les poteaux de coin

Des poteaux de coin devront être disposés sur le terrain en conformité avec les lois de la FIFA.

5.4 Le ballon

Les équipes doivent utiliser des ballons cousus ayant les caractéristiques suivantes :

- Catégorie U13 et moins; format no. 4.
- Catégorie U14 et plus; format no. 5

5.5 Sécurité

Le personnel d'équipe est responsable de la bonne tenue de leurs joueurs et de leurs spectateurs avant, pendant et après le match.

6- Équipement des joueurs

6.1 Uniforme

L'uniforme complet est constitué d'un chandail, d'un short et de bas.

Il doit être identique pour chaque joueur sauf le chandail du gardien de but qui doit être différent de son équipe et de celui des adversaires et des arbitres.

Le chandail doit être porté à l'intérieur du short.

Le port du maillot de corps, des cuissards ou collants pourront être de différentes couleurs que la couleur dominante des manches du chandail ou du short.

6.2 Couleurs similaires

Lors de l'inscription de leurs équipes, les clubs devront faire connaître la couleur de leur chandail, short et bas pour les matchs disputés à domicile.

Aucune dispute quant à la couleur ne sera tolérée, l'équipe qui visite a le choix de tout autre couleur que celle identifiée par l'équipe qui reçoit.

Dans l'éventualité où l'arbitre juge que les couleurs sont trop similaires entre les équipes lors d'un match, l'équipe visiteuse devra changer de chandail ou porter un dossard.

6.3 Le capitaine

Le capitaine de chaque équipe doit être identifié par le port du brassard.

6.4 Protège-tibias

Le port du protège-tibia est obligatoire pour tous les joueurs. Le protège-tibia doit offrir un degré de protection suffisant. Les bas doivent les recouvrir.

6.5 Les crampons

Les souliers à crampon sont autorisés sur les surfaces synthétiques.

6.6 Numéro des joueurs

Tous les joueurs d'une équipe inscrits 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 liste d'équipe et sur la feuille de match.

6.7 Prothèse

Une prothèse temporaire ou permanente peut être interdite par l'arbitre si celui-ci la juge dangereuse. (Se référer au mémo de la loi 4 en annexe)

6.8 Bijoux

Un joueur ne peut pas participer à un match lorsqu'il porte des bijoux. Ceux-ci doivent être enlevés et non simplement recouvert d'un ruban adhésif quelconque. Seul le port du bracelet médical est permis. (Se référer au mémo de la loi 4 en annexe)

6.9 Lunettes de correction

Conformément à la réglementation de la Fédération de Soccer du Québec, seules les lunettes sportives seront tolérées pour les personnes prenant part au match.»

7- Arbitrage

7.1 Autorité de l'arbitre

L'arbitre désigné pour un match doit être affilié à son club ou à son association régionale. Il doit avoir en sa possession sa carte d'affiliation et devra le présenter aux entraîneurs des équipes en compétition qui en font la demande. L'arbitre possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement du match. Son autorité débute au moment où il pénètre dans le centre sportif et se termine au moment où il la quitte.

7.2 Protection des arbitres

Toutes les équipes ont la responsabilité d'assurer la protection des arbitres présents à un match.

7.3 Assignation des arbitres

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

Pour tous les matchs de soccer à 9, l'arbitrage sera assumé par 3 arbitres dont 1 sera considéré comme l'arbitre et les 2 autres comme arbitre-assistants.

7.3.1 En cas d'absence de l'arbitre désigné, l'assistant arbitre ayant le plus d'expérience prendra la responsabilité du match. En cas des 2 précités, l'arbitre assistant junior officiera.

7.3.2 Un match ne peut être ni annulé, ni remis faute d'assistant arbitre. Tout match annulé par l'arbitre en chef devra faire l'objet d'un rapport écrit justifiant sa décision au coordonnateur de Ligue dans les 48 h suivant le match.

De préférence, tout arbitre au centre dûment assigné doit être âgé d'au moins deux (2) années de plus que la catégorie à laquelle il est assigné.

7.4 La répartition des assignations des matchs de la Ligue :

L'ARSL est responsable d'assigner les arbitres aux matchs.

7.5 Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant

Un arbitre ne peut pas officier dans une catégorie et/ou division où il aussi enregistré comme joueur, entraîneur ou gérant ou s'il a un lien filial direct avec un des membres d'une équipe.

7.6 Responsabilité de l'arbitre

- Tout arbitre dûment assigné doit se présenter au terrain au moins vingt (20) minutes avant le début d'un match.
- L'arbitre a l'obligation de porter un maillot de couleur différente des joueurs et des gardiens de but.
- Il doit procéder aux vérifications d'usage et se doit de débiter le match à l'heure prévue.
- L'arbitre qui laisse une personne sans sa carte d'affiliation en sa possession participer à un match et/ou être au banc des joueurs sans que le nom et numéro de la carte d'affiliation de celle-ci soient inscrits sur la feuille de match pourra être mis à l'amende et/ou être suspendu.
- Seul l'arbitre est habilité à contrôler le temps d'un match. L'arbitre devra clairement noter sur la feuille de match l'heure du début du match.
- Il doit faire un rapport écrit sur présentation d'un carton rouge direct durant un match et pour tout événement qui survient avant, pendant ou après un match.
- Il doit faire parvenir son rapport à l'adresse courriel mentionnée par le secteur de l'arbitrage dans les quarante-huit (48) heures suivant le match pour correction.
- Pour tout autre événement, il doit remettre un rapport écrit au coordonnateur lorsque celui-ci lui en fait la demande.
- Il est dans l'obligation de confirmer le match qu'il a arbitré sur PTS-REF dans les quarante-huit (48) heures suivant la fin du match selon les directives du coordonnateur de la Ligue.

- Tout arbitre qui ne respecte pas le délai prescrit ou ne répond pas à la demande du coordonnateur de la Ligue pourra être mis à l'amende et/ou être suspendu.
- Les amendes sont automatiques et facturées à l'arbitre fautif.

7.7 Devoirs du délégué

- Le délégué doit garder en sa possession les cartes d'affiliation pendant toute la durée du match. Le personnel d'équipe doit remettre sans faute à la demande du délégué le ou les cartes d'affiliation en tout temps, à défaut de quoi, le cas est référé au comité de discipline.
- Le délégué de la Ligue doit exiger, quinze (15) minutes avant le début du match, la feuille de match dûment remplie de même que la carte d'affiliation de chacun des joueurs pour fins d'identification.
- Aucune personne autre qu'un représentant de la Ligue, délégué ou le coordonnateur des arbitres ne doit pénétrer dans le vestiaire des arbitres, et ce en tout temps. Tout entraîneur ne peut pénétrer sans l'accord des arbitres, dans le vestiaire de ces derniers. Toute infraction à cet article pourra être référée au comité de discipline provincial ou régional, selon leur juridiction.
- Dans le cas où aucun délégué n'est présent, les devoirs seront pris en charge par l'arbitre.
- En cas de litige dans la vérification des joueurs et entraîneurs, c'est l'arbitre qui prendra la décision finale.

8- Nombre de personnes au banc des joueurs

8.1 Nombre maximum de joueurs pour un match

Pour les catégories U8 à U18 inclusivement, un maximum de 18 joueurs peuvent prendre part à un match et être présents au banc d'une équipe, habillés et aptes physiquement à jouer et munis d'une carte d'affiliation dûment valide pour la saison courante d'activités.

8.2.1 Nombre minimum de joueurs pour un match

En tout temps durant un match de soccer à 5, une équipe doit être en mesure de présenter sur le terrain au moins 4 joueurs, incluant le gardien.

En tout temps durant un match de soccer à 7, une équipe doit être en mesure de présenter sur le terrain au moins 5 joueurs, incluant le gardien.

En tout temps durant un match de soccer à 9, une équipe doit être en mesure de présenter sur le terrain au moins 7 joueurs, incluant le gardien.

Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, soit par blessure, expulsion ou autre raison, elle perd le match par forfait selon les articles 13.1 et 13.2.

Les cas de force majeure seront étudiés par le coordonnateur de la Ligue.

8.2.2 Nombre de joueurs sur le terrain

Durant un match de soccer à 5 le nombre de joueurs sur le terrain sera de 5 incluant le gardien.

Durant un match de soccer à 7 le nombre de joueurs sur le terrain sera de 7 incluant le gardien.

Durant un match de soccer à 9 le nombre de joueurs sur le terrain sera de 9 incluant le gardien.

8.3 Demande de forfait

Le forfait peut être réclamé par l'équipe présente sur le terrain et apte à jouer 10 minutes après l'heure fixée pour le début du match sur le calendrier officiel.

Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux 2 équipes.

Les cas de force majeure seront étudiés par le coordonnateur de la Ligue et le directeur de la compétition de l'ARSL qui rendront une décision finale et sans appel.

8.4 Refus de jouer

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, elle perd automatiquement le match par forfait.

8.5 Nombre de personnes au banc des joueurs

Pendant un match, le personnel d'équipe est limité à un maximum de trois (3) personnes identifiées sur la feuille de match.

Pour les équipes U8 à U18, un entraîneur ou un responsable d'équipe doit être présent au banc à chaque match et pour toute la durée du match.

Les entraîneurs des équipes U8 à U18, ne peuvent se déplacer à plus d'un (1) mètre du banc.

Toute personne présente au banc des joueurs, autre que celles prévues, seront exclues par l'arbitre et le club pourra être mise à l'amende selon le tableau des frais en vigueur. L'entraîneur a la responsabilité de s'assurer du respect de cette règle.

9 – Joueur surclassé, à l'essai, de réserve

En plus des joueurs de l'équipe, avec une carte d'affiliation dûment validé pour la saison courante d'activités, une équipe peut utiliser des joueurs de réserve.

9.1 Joueur à l'essai

Aucun joueur à l'essai ne peut participer à un match de catégorie U7 à U13 inclusivement.

9.2 Utilisation des joueurs

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

Pour l'application de l'article 9.2, chaque division des catégories U08 et plus à l'intérieur d'une catégorie est considérée comme une classe de compétition.

L'utilisation des joueurs se fait comme suit :

1. Dans le respect des catégories d'âges imposées par la Fédération, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif
2. Pour descendre d'une classe de compétition, un joueur doit attendre un délai de 7 jours à partir de son dernier match
3. Dans un même championnat, un joueur ne peut pas participer à plus de 6 matchs pour une équipe de classe inférieure
4. Dans un même championnat, seulement 6 joueurs venant d'une classe supérieure peuvent être utilisés.
5. Pour le soccer à 7, une équipe peut utiliser un maximum de 2 joueurs venant d'une classe supérieure. Elle est donc limitée à 10 joueurs inscrits sur la feuille de match.
Pour le soccer à 9, une équipe peut utiliser un maximum de 2 joueurs venant d'une classe supérieure. Elle est donc limitée à 12 joueurs inscrits sur la feuille de match.
6. Un joueur ne peut descendre que d'une seule classe de compétition ou division à la fois.
7. Une équipe ne peut utiliser un joueur à l'essai ou un joueur réserve qui est de plus de deux (2) catégories d'âge inférieures à la sienne à moins d'avoir reçu l'autorisation écrite de l'organisme qui régit la compétition. Cette autorisation peut être accordée seulement si une attestation médicale et une autorisation parentale accompagnent la demande.
8. Dans le respect des restrictions imposées par d'autres règlements, il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent évoluer dans une division ou catégorie supérieure à la sienne. Le délai de sept jours ne s'applique pas quand un joueur monte de catégorie et descend de classe ou division. Les règles #3-4-5 et 6 devront être maintenus.

9.4 Sanctions

Pour toute infraction aux règlements sur les joueurs de réserve, à l'essai, l'équipe fautive perd par forfait et est passible des sanctions prévues aux articles 13.1 et 13.2.

10 – Déroulement des matchs

10.1 Durée d'un match

La durée des matchs est établie de la façon suivante :

- Deux demies de 25 minutes.

La pause de la mi-temps sera d'au moins cinq (5) minutes. Cette pause peut être écourtée par l'officiel en charge s'il le juge nécessaire. Il n'y a pas de prolongation.

Dans tous les cas seul l'arbitre est habilité à contrôler le temps

10.2 Match interrompu

Pour qu'un match soit valide, il faut que le temps minimum de 75% du match soit joué.

Pour tout match interrompu, le coordonnateur de la LSILLL ou le comité de discipline peut décider de la validité du match.

10.3 Changement de joueurs

Les substitutions sont illimitées et auront lieu lors des situations suivantes :

L'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre

- après un but
- lors d'un coup de pied de but
- lors d'une rentrée de touche offensive (l'autre équipe peut également changer des joueurs après que l'équipe offensive ait demandé le changement)
- à la mi-temps
- lorsqu'un joueur est blessé (illimitées et les deux équipes). Si l'un des entraîneurs est appelé sur le terrain, le joueur blessé devra obligatoirement quitter le jeu à l'exception du gardien de but. Il pourra revenir sur le jeu avec l'autorisation de l'arbitre.

Les substitutions doivent s'effectuer à la ligne médiane du terrain.

L'arbitre doit autoriser les changements tout au long du match et ne pourra les refuser qu'en cas d'abus de la part de l'entraîneur.

10.4 Retardataire

Tout joueur retardataire, pour avoir droit de participer au match et être au banc des joueurs, doit avoir son nom inscrit sur la feuille de match et doit présenter sa carte d'affiliation à l'arbitre ou à un assistant arbitre avant le coup d'envoi de la deuxième demie.

10.5 Joueur blessé

Pour toutes les catégories, si l'un des entraîneurs est appelé sur le terrain **par l'arbitre** pour un joueur blessé autre que le gardien de but, le joueur blessé devra obligatoirement quitter le terrain.

Pour les catégories U14 et moins, le match sera immédiatement interrompu par l'arbitre si un joueur se blesse sur le terrain.

10.6 Écart de 7 buts

Dès que la première demie est entièrement complétée et lorsqu'il y a un écart de 7 buts les 2 entraîneurs des équipes pourront décider d'un commun accord soit de :

- demander à l'arbitre d'arrêter la partie. Le match devra prendre fin et l'arbitre devra quitter le terrain.
- demander à l'arbitre de poursuivre la partie. Les cartons remis par l'arbitre seront tout de même comptabilisés.
- L'arbitre pourra arrêter le match s'il juge qu'une ou les 2 équipes se comporte de façon antisportive.

Dans les 3 cas, le pointage deviendra immuable.

10.7 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

10.7.1 Catégories U8 et U13

Aucun classement et statistique ne sera publicisé sur PTS-LIGUE pour les catégories U8 à U13.

10.8 Départage des équipes en cas d'égalité au classement

En cas d'égalité à la fin de la saison, les équipes seront départagées de la façon suivante :

- En tenant compte du nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes (seulement en cas de double égalité);
- En tenant compte de la différence entre les buts marqués (pour) et les buts concédés; (contre) dans les matchs joués entre les équipes ex aequo (non applicable pour triple égalité ou plus);
- En tenant compte du plus grand nombre de matchs gagnés dans la saison régulière;
- En tenant compte de la différence entre les buts marqués (pour) et les buts concédés (contre) au cours de la saison régulière;
- En tenant compte du plus grand nombre de buts marqués;
- En tenant compte du plus petit nombre de buts concédés;
- En tenant compte du nombre de cartons. L'équipe gagnante sera celle ayant le moins cumulé de point de cartons. Le compte des points de cartons se fera comme suit :
Un carton jaune = 1 point Un carton rouge = 2 points
- En faisant jouer un match entre les équipes ex aequo selon les règlements de la FIFA.

10.9 Résultat des matchs

L'arbitre a l'obligation de confirmer le résultat du match au PTS-REF dans les quarante-huit (48) heures suivant la fin du match.

Chaque manquement à cette obligation pourra être pénalisé d'une amende selon le tableau des frais en vigueur.

10.10 Tonnerre et éclairs

Réservé

10.11 Match débutant en retard

Le retard dû à un match précédent ne modifie pas l'heure prévue au calendrier de la Ligue pour le(s) match(s) suivant(s).

10.12 Coups francs

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

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 sur la ligne délimitant la surface de réparation parallèle à la ligne de but au point le plus près d'où la faute fut commise.

Si le ballon est envoyé au plafond (ou objets suspendus) et percute celui-ci, un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a touché le plafond (ou objets suspendus). Si le coup franc direct est accordé à l'équipe attaquante à l'intérieur de la surface de réparation, le coup franc direct devra être exécuté sur la ligne délimitant la surface de réparation parallèle à la ligne de but au point le plus près d'où la faute fut commise.

10.13 Dégagement du gardien

Le gardien peut dégager le ballon au delà de la ligne centrale, soit des mains ou des pieds.

10.14 Les tacles glissés

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. 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 et doit avoir l'intention de le jouer. Un tacle glissé prohibé sera considéré comme un jeu dangereux et sera sanctionné par un coup franc direct, sauf si l'infraction de l'équipe dépendante se produit à l'intérieur de la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc direct devra être exécuté à l'extérieur de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où le tacle glissé a été exécuté.

10.15 Coup pied de réparation

Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quel que soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Le point de réparation est situé à 7 mètres de la ligne de but. Tous les joueurs, à l'exception de l'exécutant et le gardien de but, doivent se trouver :

- dans les limites du terrain de jeu ;
- derrière le point de réparation ;
- à l'extérieure de la surface de réparation ;
- à au moins 6 mètres

10.16 Hors jeu

La règle du hors jeu sera appliqué pour les matchs de soccer à 9

11 – Feuille de match

11.1 Remplir la feuille de match

L'entraîneur de chaque équipe a l'obligation avant de se présenter à son match, d'imprimer une (1) copie de sa feuille de match à partir du PTS-LIGUE.

Elles doivent être dûment remplies avant chaque rencontre. L'équipe dont la feuille de match ne sera pas dûment complétée sera mise à l'amende selon le tableau des frais.

Toutes les cartes d'affiliations des joueurs inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'arbitre ou son représentant au moins vingt (20) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

Si un numéro de carte d'affiliation n'est pas inscrit sur une feuille de match une amende de vingt-cinq dollars sera appliquée, jusqu'à concurrence de \$125 dollars

Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match.

C'est la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur qui ne se présente pas au match.

Le forfait sera appliqué s'il est démontré qu'un joueur/l'entraîneur n'a pas de carte d'affiliation valide pour l'année en cours ou s'il est sous le coup d'une suspension. Un joueur qui arrive après le début du match est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et doit se prêter à la vérification de sa carte d'affiliation et de son équipement.

11.1.1 Suspension d'un joueur sur la feuille de match

Le nom d'une personne suspendue ne doit pas figurer sur la feuille de match où il doit purger son match.

Si le nom de la personne suspendue figure sur la feuille de match, il sera de la responsabilité de l'entraîneur de rayer le nom de cette personne. L'équipe fautive perd par forfait selon les articles 13.1 et 13.2.

11.2 Envoi des feuilles de match

Les feuilles de match sont conservées par l'arbitre pour toute la saison en cours. Il devra les faire parvenir au coordonnateur de la Ligue lorsque celui-ci en fait la demande.

11.3 Demande de révision après confirmation de résultat

Dans les quarante-huit (48) heures suivant la confirmation des résultats du match par l'arbitre au PTS, l'entraîneur pourra par le biais d'un courriel adressé à son responsable de compétition de son ARS, demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et correction si applicable. Dès ce délai expiré, aucune révision ne sera acceptée.

12 – Coupe U14 à U18

Les règlements de compétition s'appliquent pour la coupe à l'exception des 2 règlements suivants.

1. Les joueurs réserves utilisés doivent avoir joués un minimum d'un match en saison régulière.
2. **Aucun** joueur à l'essai ne peut être utilisé

En cas d'égalité à la fin du match

L'équipe gagnante sera déterminée par **tirs de barrage** selon les règles de la FIFA. (5 tirs obligatoires par équipe en alternance), l'équipe qui aura compté le plus de buts sera déclarée gagnante, s'il y a égalité après les cinq premiers tirs, il y aura des **tirs en alternance**, un tir pour chaque équipe et aussitôt qu'une équipe prendra l'avantage, elle sera déclarée gagnante.

13- Forfaits

13.1 Amende pour les forfaits

- Première offense : selon le tableau des frais
- Deuxième offense : selon le tableau des frais
- Troisième offense : selon le tableau des frais et comparution devant le Comité de discipline de la Ligue

Dans tous les cas où les forfaits impliqueront des frais d'arbitrage, les frais seront applicables à l'équipe fautive.

13.2 Résultats d'un match perdu par forfait

Un match perdu par forfait le sera par le compte de 3 à 0.

13.3 Points au classement

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

13.4 Forfait général

Lorsqu'une équipe est exclue de la LSILLL ou déclarée forfait générale 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.

13.5 Forfait à répétition

Une équipe ayant compilé trois forfaits ou plus verra son cas automatiquement référé au comité de discipline de l'ARSL. Toute sanction jugée appropriée, pouvant aller jusqu'à l'exclusion des séries ou l'exclusion de la LSILLL peut être infligée. Les frais de refonte du calendrier seront facturés au club fautif dans le cas d'une exclusion de la LSILLL.

13.6 Appel d'un forfait

Toute décision de forfait peut être portée en appel au comité de discipline de la LSILLL. L'appel doit se faire dans les 7 jours suivant la date de la décision et être accompagné du dépôt requis. L'appel pourra être déclaré invalide par le comité pour tout manquement à cette procédure.

14- Discipline

14.1 Conduite des responsables dans les vestiaires

Aucun entraîneur ou membre du personnel d'une équipe ne peut entrer dans le vestiaire d'une équipe adverse. Tout manquement pourra être amené en comité de discipline.

14.1.2 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/ses. Tout manquement pourra être amené en comité de discipline.

14.2 Conduite des joueurs et des entraîneurs

En tout temps, avant, pendant et après un match les joueurs, les entraîneurs et les gérants doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive.

Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par un arbitre sous forme d'expulsion.

14.3 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.

L'ARSL peut, en outre, imposer une sanction contre un club jugé fautif.

14.4 Expulsion d'un responsable

Tout membre du personnel d'équipe expulsé lors d'un match ne peut, durant le déroulement du match, communiquer par quelque moyen que ce soit avec ses joueurs. Un carton ne peut pas être montré à un membre du personnel d'équipe. L'expulsion se fera verbalement.

Il doit quitter le terrain et n'a pas accès au banc ou au vestiaire.

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

14.5 Joueurs non inscrits sur la feuille de match

Une équipe qui fait jouer un joueur dont le nom ne figure pas sur la feuille de match ou qui fait jouer un joueur inéligible perd le match par forfait selon les articles 13.1 et 13.2.

14.6 Joueur et personnel d'équipe non éligible

Si une équipe, alors qu'elle a été avisée par la Ligue, fait jouer un joueur ou un membre du personnel d'équipe inéligible, l'équipe perd le match par forfait selon les articles 13.1 et 13.2.

14.7 Propos hostiles

Toute personne qui tient des propos hostiles, racistes ou diffamatoires envers un joueur, entraîneur, arbitre ou la Ligue ou qui fait preuve d'insubordination sera traduite devant le comité de discipline de l'ARSL.

14.8 Responsabilité des clubs

Les clubs sont responsables de vérifier le cumul de cartons et les sanctions automatiques découlant.

14.9 Carton jaune

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

Quiconque reçoit un 5^e carton jaune durant la même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.

Quiconque reçoit au cours d'une même compétition plus de 5 cartons jaunes, est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition et pour chaque carton jaune supérieur à 5. En outre, son cas pourra être soumis au Comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel décide s'il doit lui décerner une sanction supplémentaire.

Quiconque reçoit au cours d'un même match 2 cartons jaunes est automatiquement expulsé du match en cours, suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. La sentence automatique

sera augmentée d'un match pour chaque cas de récidive. Ces avertissements ne sont pas enregistrés au cumul des cartons jaunes, mais plutôt cumulé pour 2 cartons jaunes indépendamment. Si un joueur reçoit un carton rouge direct après avoir reçu auparavant un carton jaune, le carton jaune est enregistré de même que le carton rouge.

En outre, son cas pourra être soumis au Comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction supplémentaire d'au plus 5 matchs.

Quiconque est expulsé doit quitter le terrain et n'a pas accès à la zone technique.

14.10 Carton rouge

Quiconque reçoit au cours d'une compétition 1 carton rouge est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. Des suspensions supplémentaires pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

Les sanctions mentionnées aux articles 14.6 et 14.7 ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales applicables dans les cas impliquant les batailles, blessures ou violence physique.

Quiconque est expulsé doit quitter le terrain et n'a pas accès à la zone technique.

14.11 Membre suspendu

Tout membre sous l'effet d'une suspension est suspendu de toute activité de soccer.

La suspension peut être plus longue selon les décisions prises par le comité de discipline de la LSILLL.

Les matchs de suspension supplémentaires doivent être purgés avec l'équipe où le joueur ou l'entraîneur a commis l'infraction.

14.12 Suspension joueur réserve

Un joueur réserve qui a été sanctionné par un carton rouge ou qui est sous le coup d'une suspension automatique, devra purger la suspension prévue avec l'équipe avec laquelle il a été expulsé et ne pourra pas jouer pour quelque équipe que ce soit tant que la suspension ne sera pas terminée.

14.13 Interdit aux abords du jeu

Tout joueur, entraîneur ou gérant qui est sous le coup d'une suspension ne peut se trouver aux abords de la surface de jeu. Il peut assister au match mais doit se trouver dans les estrades.

14.14 Amende carton

Une amende selon le tableau des amendes sera imposée .

14.5 Purgation d'une suspension

Toute suspension doit être purgée dans la Ligue.

La suspension sera considérée comme non purgée si l'article 11.1.1 n'est pas respecté.

14.18 Sanction non purgée

Toute suspension encourue en cours de saison hivernal doit être purgée en saison hivernal même si cette suspension devait se prolonger dans l'année qui suit l'année de l'infraction.

Le coordonnateur publiera en début de saison la liste des suspensions à purger.

15- PROTÊT

15.1 Dépôt du protêt

Tout protêt devra être signalé à l'arbitre avant, pendant ou à la fin de la partie, indiquée sur la feuille de match et signée par l'entraîneur réclamant. Un protêt pourra également être déposé par écrit, dans le premier jour ouvrable suivant l'incident, auprès des responsables de la compétition.

Pour être pris en considération, un protêt doit ;

- être confirmé par écrit et accompagné du montant selon le tableau des frais.
- Sous peine de déchéance, être envoyé par correspondance officielle au comité responsable de la compétition dans les 2 jours ouvrables suivant l'incident qui a donné naissance au protêt, et être accompagnée du montant prévu au tableau des frais. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.
- Une copie du protêt doit être envoyée par correspondance officielle par le club protestataire, dans les 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 à l'article 15.1 le protêt sera considéré comme étant irrecevable et le dépôt sera retourné après avoir déduit 20\$ pour les frais d'administration.

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.

15.2 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.

15.3 Montant relié au protêt

Lorsqu'un protêt est débouté, le montant déposé est confisqué. Si le plaignant a raison, le montant déposé lui sera remis.

15.4 Appel du protêt

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

16 – Comité de discipline

Le comité de discipline de la LSILLL 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 la FSQ.

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

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

17- Sanctions

17.1 Sanctions automatiques

Sous réserve de l'application des règlements de la Fédération, suite à **une expulsion du match par l'arbitre (carton rouge direct)**, toute personne à qui sera reprochée d'avoir commis une ou plusieurs des infractions décrites ci-dessous se verra imposer automatiquement, **en plus du match de suspension automatique pour le carton rouge**, les sanctions suivantes:

- a) Langage ou geste abusif ou insultant, blesser ou causer des lésions corporelles, cracher, pousser ou bousculer ou tenter de le faire, user ou tenter de faire usage de violence physique ou faire des menaces de sévices corporels envers un arbitre. : 5 matchs de suspension
- b) Cracher vers un joueur ou personnel d'équipe : 4 matchs de suspension
- c) Bagarre ou conduite violente : 3 matchs de suspension
- d) Langage ou geste abusif, violent ou insultant envers toute personne. : 2 matchs de suspension
- e) Commettre un faute grossière. : 2 matchs de suspension
 - a. Tacle qui met en danger l'intégrité physique d'un adversaire.
 - b. Tout joueur qui assène un coup à un adversaire lorsqu'ils disputent le ballon, de devant, de côté ou de derrière, avec une jambe ou les deux, avec une force excessive et de nature à compromettre la sécurité de l'adversaire, se rend coupable d'une faute grossière.

17.2 Sursis provisoire

En cas d'erreur flagrante dans le processus d'attribution d'une sanction automatique, il est possible d'obtenir **un sursis provisoire sur simple communication** avec le coordonnateur de la ligue qui doit référer le cas immédiatement au directeur de discipline ou toute personne désignée par lui. La décision est alors prise en temps utile pour permettre au joueur d'être autorisé à jouer, le cas échéant. Le sursis provisoire est valide jusqu'au prononcé du sursis d'exécution (art. 17.5) ou de l'annulation de la sanction automatique.

17.3 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.

17.4 Sursis d'exécution

Dans le cas d'une suspension automatique de 3 matchs et plus, **une demande de sursis d'exécution** peut être déposée par toute personne qui désire contester la décision de l'arbitre dans les 2 jours de la prise de connaissance de la sanction automatique imposée en sus du match de suspension automatique pour le carton rouge, SELON LA PROCÉDURE PRÉVUE POUR LE DÉPÔT D'UN PROTET. (art.15)

17.5 Ordonnance de sursis

Le Directeur de discipline ou toute personne désignée par lui peut, le cas échéant, émettre **l'ordonnance de sursis** en attendant l'audition du protêt. Le seul critère justifiant cette décision sera le sérieux des motifs de contestation.

17.6 Sanctions au classement

Toute équipe qui accumulera durant la saison 3 cartons rouges ou 10 cartons jaunes ou 3 fois 2 cartons jaunes dans un même match **se verra retirer un (1) point au classement**, en sus de toute autre sanction. Un point supplémentaire sera aussi retiré pour chaque nouveau carton rouge et 5 cartons jaunes dans un même match ainsi que 10 autres cartons jaunes accumulés durant la même saison. Une amende sera imposée aux équipes pour toute accumulation selon le tableau des amendes.

17.7 Les sanction par le comité de discipline

Les suspensions infligées par le Comité de discipline ne peuvent se confondre avec celles prévues comme automatiques par les articles précédents des présents règlements. Les suspensions sont effectives dès que le coordonnateur de la ligue communique avec les parties impliquées. Elles sont aussi confirmées par écrit dans les 10 jours suivant l'audition par un courrier postal.

Toute suspension devra être purgée dans la saison ou elle est appliquée. Dès la saison 2015-2016, 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.

18- Modifications aux règlements

Réservé

19- Cas non prévus

Les cas non prévus dans les règlements sont tranchés par le coordonnateur de la ligue.

Annexe 1 Tableau des frais

Adhésion à la Ligue

Coût au formulaire d'inscription

Annexe 2 Tableau des amendes

Absence de la liste de joueurs sur PTS	20\$ (article 3.4)
Joueurs non assignés à une équipe ou liste de joueur qui ne respecte pas le nombre minimum / maximum	1er match :10\$ 2 ^e match : 20\$ (article 3.4)
Forfait 1 ^{ère} offense	25\$ (article 13.1)
Forfait 2 ^{ème} offense	25\$ (article 13.1)
Forfait 3 ^{ème} offense	50\$ (article 13.1)
Retrait d'une équipe après la date limite d'inscription	75% du total de l'inscription (article 4.3)
Retrait d'une équipe après publication des horaires	Montant total de l'inscription (article 4.3)

Carton jaune

Accumulation de 10 cartons	50\$ (article 17.6)
Accumulation additionnelle par tranche de 5 cartons	25\$ (article 17.6)

Carton rouge

Accumulation de 3 cartons	50\$ (article 17.6)
Accumulation additionnelle par tranche de 1 carton	10\$ (article 17.6)

2 Cartons jaunes même match

Accumulation de 3 x 2 cartons	40\$ (article 17.6)
Accumulation additionnelle par tranche de 10x2 cartons	10\$ (article 17.6)

Annexe 3 Formulaire d'adhésion (pour les clubs seulement)

Les formulaires sont disponibles sur les sites web :

www.soccerlaurentides.ca et www.soccer-lanaudiere.qc.ca/ et www.soccer-laval.qc.ca/

Annexe 4

Bijoux, Orthèses & Plâtres (LOI 4)

BIJOUX

La loi 4 des lois du jeu portant sur l'équipement des joueurs stipule :

«Un joueur ne doit pas porter d'équipement potentiellement dangereux pour lui ou tout autre joueur (y compris tout type de bijou).»

Les **SEULES** exceptions sont :

- Bracelet Medic Alert – recouvert d'un bandeau protecteur (bandeau de sueur)
- Les lunettes de vision

«Tout type de bijou (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) est strictement interdits et doit être ôtés. **Recouvrir les bijoux de sparadrap [ou autre] n'est pas autorisé.**»

ORTHÈSES & PLÂTRES

Concernant les équipements médicaux comme les plâtres ou les orthèses, la loi 4 des lois du jeu stipule que :

«- En plus de l'équipement de base, un joueur peut en utiliser un supplémentaire si toutefois son objectif est de protéger son intégrité physique et **si cet équipement ne comporte aucun danger ni pour lui ni pour aucun autre joueur.**

- Tout type de vêtement ou équipement supplémentaire **doit être inspecté par l'arbitre** et confirmé comme non dangereux.

- Compte tenu des **matériaux souples, légers et rembourrés** dont elles sont composées, les protections modernes telles que casques, masques faciaux, genouillères et coudières ne sont pas considérées comme dangereuses et sont donc autorisées.»

Ce qui veut dire que les orthèses en plastique, métal ou autres matériaux composites (particulièrement celles pour les genoux) ainsi que les plâtres **doivent être enlevés ou recouverts adéquatement avant le début du match.**

L'objectif de ces articles est de protéger l'intégrité physique du joueur, **mais ils peuvent tout de même représenter un danger pour les autres joueurs si ceux-ci entrent en contact avec ces types de protection.**

SOLUTIONS

Ces prothèses peuvent être portées, mais elles doivent être recouvertes d'un matériau adéquat. Les matières les plus souvent utilisées pour recouvrir ces aides sont le papier bulle, les composantes en mousse et le plus souvent utilisé est la styromousse.



De plus, il y a des orthèses et des plâtres sportifs faits de matériaux souples et légers disponibles sur le marché qui permettent d'aider les jeunes joueurs à pratiquer leur sport favori tout en ne présentant aucun danger de blessure pour les autres joueurs. Cependant, il faut s'assurer que le matériel ne présente pas un danger pour les autres joueurs et que les surfaces rigides de ces orthèses comme le plastique, le carbone ou le métal, sont recouvertes adéquatement.



ÉLASTIQUES POUR CHEVEUX

Il est permis conformément à la loi 4 de porter un élastique pour retenir les cheveux. Cependant, **cet équipement ne doit comporter aucun danger ni pour le joueur ni pour aucun autre joueur.**

Les petits bandeaux élastiques (lacets) de marque Adidas, Nike, Puma, etc. sont acceptés ainsi que les élastiques faits à partir de bande non tissée hypo allergène, communément appelés « pré-tape ».

