

**LIGUE DE SOCCER
HIVER
LAVAL
LAURENTIDES
LANAUDIÈRE**

RÈGLEMENTS D'OPÉRATION 2015-2016



Préambule

La direction de la Ligue Laval-Laurentides-Lanaudière est responsable de l'interprétation des présents règlements ou de l'application de règlements nécessaires et non spécifiés dans les présents règlements. Aux fins d'interprétation du présent règlement, l'emploi du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit absolument pas une attitude discriminatoire à l'égard de l'un ou l'autre genre.

Partie 1 Règlement administratif

1 Enregistrement des équipes, cotisation et cautionnement

- 1.1 Pour inscrire ses équipes, un Club doit être membre en règle selon les règlements de la Fédération de Soccer du Québec. Le club enregistre ses équipes à la date déterminée par la ligue et inscrite au cahier d'inscription de la saison d'hiver.
 - 1.2 Toute inscription doit être accompagnée des frais d'inscription sinon l'inscription ne sera pas considérée complète.
 - 1.3 Tout club qui n'a pas remis son cahier d'inscription dans les délais requis pourra être refusé.
 - 1.4 Les âges reconnus pour la saison en cours sont ceux définis dans le cahier d'inscription
 - 1.5 La sélection régionale U-13 destinée à représenter sa région aux Jeux du Québec ou au tournoi des sélections régionale ne pourra s'inscrire à la ligue.
 - 1.6 Une équipe qui se retire de la Ligue après son inscription sera pénalisée selon le tableau des frais. Aucun remboursement des frais d'inscriptions ne sera considéré dès le début de la confection des calendriers. La date de celle-ci est déterminée dans le cahier d'inscriptions.
 - 1.7 Un club qui enregistre plus d'une équipe dans la même catégorie doit identifier clairement à quelle équipe appartient chacun des joueurs.
 - 1.8 Lorsqu'un club enregistre plus d'une équipe dans la même catégorie, chaque équipe devra porter un nom différent.
 - 1.9 Toute équipe provenant de l'extérieur des régions Laval, Laurentides, Lanaudière devra posséder un permis de voyage et une autorisation de leur zone de compétition.
 - 1.10 Les équipes inscrites doivent être enregistrées dans PTS-REG au moment du dépôt du cahier d'inscription
 - 1.11 L'inscription de l'équipe dans PTS-REG devra respecter les règles suivantes
 - 1.11.1 Nom du club
 - 1.11.2 Si plus d'une équipe dans la même catégorie, le nom du club sera suivi d'un numéro ou du nom de l'équipe
 - 1.11.3 Suivi de la catégorie
 - 1.11.4 Pour se terminer par le sexe
- Exemple : Monteuil 13M, FC Challenger Rafale 14M, FC Challenger Avalanche 14M

2 Inscription des joueurs et éligibilité

- 2.1 Tout joueur, pour être éligible à être inscrit sur la feuille de match, doit être affilié à son ARS et être muni d'un passeport de la FSQ valide pour la saison en cours et ne pas être sous le coup d'une suspension.
- 2.2 Les joueurs et entraîneurs réguliers devront être affiliés à leur club pour prendre part à un match.
- 2.3 Le nombre de joueurs ayant évolué en « AAA » pendant la saison d'été précédente est de quatre par équipe. Ils doivent être assignés à leur équipe, via PTS-REG, le dernier vendredi avant le début de la saison.
- 2.4 Réserve
- 2.5 Les passeports d'hiver doivent être conformes avec le club pour qui il évolue .
- 2.6 Réserve

3 Réserviste et joueur à l'essai

- 3.1 Un joueur ayant évolué en « AAA » pendant la saison d'été précédente et qui n'est pas assigné à une équipe le vendredi avant le début de la saison ne peut être réserviste et sera considéré joueur inéligible.
- 3.2 Les joueurs à l'essai sont interdits pour l'hiver et ce dans toutes les catégories.
- 3.3 Tous les joueurs qui sont affiliés avec un club peuvent prendre part à un match à condition de respecter la réglementation de la fédération pour les joueurs réserve.
- 3.4 Réserve
- 3.5 Réserve
- 3.6 Réserve

4 Qualification des entraîneurs

- 4.1 Toute personne, pour être éligible à être inscrite sur la feuille de match et être présente au banc, doit être affiliée à son ARS et être munie d'un passeport d'entraîneur ou de moniteur ou de gérant de la FSQ valide pour la saison en cours et ne pas être sous le coup d'une suspension.
- 4.2 Il est fortement recommandé que tout entraîneur détienne un certificat d'entraîneur émis par l'ACS.

Partie 2 Règlements de jeu de la Ligue

5 Règles de jeu

- 5.1 À l'exception des modifications stipulées dans les règlements généraux de la Fédération ou dans ces règlements, les règles de jeu sont celles édictées dans les lois du jeu publiées par la FIFA.
- 5.2 Si le ballon est envoyé au plafond (ou filet) 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 filet). 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 de la faute fut commise.
- 5.3 Pour les matchs de soccer à 7 et de soccer à 9 : Les glissades et les tacles sont interdits à moins de trois mètres d'un adversaire, sauf pour le gardien dans sa surface de réparation. Une glissade ou un tacle correctement effectué selon les lois du jeu FIFA sera considéré comme une faute passible d'un coup franc indirect et ne donnera donc pas lieu à un coup de pied de réparation (penalty) si est effectué par l'équipe défensive dans sa surface de réparation. Par contre, un tacle mal exécuté au sens des lois du jeu FIFA sera considéré comme une faute passible d'un coup franc direct et donnera lieu à un coup de pied de réparation (penalty) si est effectué par l'équipe défensive dans sa surface de réparation.»
- 5.4 Pour les matchs de soccer à 7 et de soccer à 9 : 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 de la faute fut commise.
- 5.5 Pour les matchs de soccer à 7 et de soccer à 9: Lors de l'exécution des coups francs, d'un coup de pied de coin ou d'un coup pied de but, les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 6 mètres du ballon.
- 5.6 Pour les matchs de soccer à 7 et de soccer à 9 : Le point de réparation est situé sur la ligne délimitant la surface de réparation parallèle à la ligne de but, aligné avec le centre du but comme précisé dans la loi FIFA.
- 5.7 Réservé
- 5.8 Réservé
- 5.9 Un joueur ou un entraîneur expulsé (carton rouge ou 2 cartons jaunes dans le même match) doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique. Un joueur expulsé ne peut pas être remplacé par un autre joueur.
- 5.10 Pour les matchs de soccer à 7 : La loi 11 (Hors-jeu) ne sera pas appliquée.

6 Calendrier

- 6.1 Les équipes se conforment au calendrier officiel publié chaque année par la Ligue.
- 6.2 Seule la Ligue détient le pouvoir de remettre un match ou de faire un changement à la version définitive du calendrier.
- 6.3 Une équipe ne peut pas refuser de jouer un match prévu au calendrier sous peine de forfait.
- 6.4 Aucune date d'absence (black-out) ne sera accordée.
- 6.5 Aucune demande de changement de match ne sera acceptée.
- 6.6 Seul le coordonnateur de la ligue peut remettre un match

7 BALLONS

- 7.1 Les ballons, qui devront être conformes pour toutes les équipes, sont fournis par l'équipe qui reçoit. En outre, l'équipe qui reçoit doit tenir à la disposition de l'arbitre d'autres ballons de rechange.
- 7.2 Les catégories U10 à U13 utiliseront des ballons de grosseur 4.
- 7.3 Les catégories U14 et les suivantes utiliseront des ballons de grosseur 5
- 7.4 Pour les regroupements U13 . U14, le ballon de grosseur 5 sera utilisé

8 ÉQUIPEMENTS

- 8.1 Les joueurs devront porter les souliers autorisés par le propriétaire du centre intérieur
- 8.2 Les équipes devront faire connaître à la Ligue, avant le début de la saison, la couleur de leur équipement.
- 8.3 En cas de conflit de couleur :
 - 8.3.1 Si l'équipe receveur porte les couleurs établis a son cahier de charge, l'équipe visiteur doit changer de couleur, sans quoi elle perdra par forfait.
 - 8.3.2 Si l'équipe receveur ne porte pas les couleurs établis a son cahier de charge , c'est l'équipe receveur qui doit changer de couleur de chandail, sans quoi elle perdra par forfait.
- 8.4 L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux- mêmes ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tous genres, ainsi qu'aux lunettes de vision non sportives(loi 4).
- 8.5 Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des chandails identiques identifiés par un numéro différent apposé dans le dos du maillot. L'équipement de base obligatoire comprend : un maillot, une culotte, des bas, des protège-tibias, et des souliers qui ne peuvent causer des blessures. Les protège-tibias doivent offrir un degré de protection suffisant. L'utilisation de ruban adhésif sera tolérée dans le cas où il n'y aurait pas de numéro ou encore 2 numéros identiques dans une même équipe.

Sanction : Tout joueur enfreignant ces articles (8.3 ou 8.5), sera exclu du terrain pour mettre son équipement en ordre et il ne lui sera pas permis de revenir avant de s'être présenté à l'arbitre qui devra s'assurer lui-même que l'équipement du joueur est en ordre. Le joueur ne pourra pénétrer sur le terrain que lorsque le ballon aura cessé d'être en jeu et qu'il aura obtenu l'autorisation de l'arbitre.

9 LE MATCH

9.1 Le nombre de joueur dans un match

	U12	U13-U14	U15 à Senior
<i>Joueurs maximum sur le terrain</i>	9 joueurs	11 joueurs	7 joueurs
<i>Joueurs minimum sur le terrain</i>	6 joueurs	7 joueurs	5 joueurs
<i>Joueurs maximum sur la feuille de match</i>	16 joueurs	16 joueurs	16 joueurs

- 9.2 Pendant un match, les entraîneurs et responsables d'équipe sont limités à un maximum de 3 personnes identifiées sur la feuille de match.
- 9.3 Un entraîneur ou un responsable d'équipe doit être présent au banc à chaque match et pour toute la durée du match. Ils doivent être munis d'un passeport dûment valide pour la saison

courante d'activités. Les équipes devront obligatoirement avoir un entraîneur (non-joueur) présent en tout temps au banc. Au niveau senior, une équipe pourra présenter uniquement des entraîneurs/joueurs et il ne sera donc pas nécessaire qu'un des entraîneurs soit présent au banc en tout temps s'il y en a un sur le terrain de jeu (agissant comme joueur).»

- 9.4 Toute personne présente au banc des joueurs, autres que celles prévues aux règlements, sera exclue par l'arbitre. L'entraîneur a la responsabilité de s'assurer du respect de cette règle.
- 9.5 Un match est considéré comme joué si l'arbitre arrête le match lorsqu'une équipe n'a plus le nombre minimum de 5 joueurs requis par le règlement de la Ligue. Cette équipe perdra par forfait.
- 9.6 Les substitutions sont illimitées, l'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre, et auront lieu lors des situations suivantes
 - 9.6.1 Après un but;
 - 9.6.2 lors d'un coup de pied de but;
 - 9.6.3 lors d'une rentrée de touche offensive (l'autre équipe peut également changer des joueurs après que l'équipe offensive ait demandé le changement)
 - 9.6.4 mi-temps
 - 9.6.5 lorsqu'un joueur est blessé (tous les joueurs peuvent changer). 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.
- 9.7 Le match doit débuter à l'heure prévue au calendrier et doit être joué à l'intérieur de 55 minutes, incluant la pause entre les 2 demies (25 minutes chaque demie). Dans tous les cas, l'arbitre est le seul habilité à contrôler le temps.
- 9.8 La pause de la mi-temps sera d'au moins cinq (5) minutes. Cette pause peut être écourtée par l'officiel en charge si le juge nécessaire.
- 9.9 Une équipe qui quitte le terrain avant la fin d'un match perdra par forfait. Le cas sera soumis au comité de discipline.
- 9.10 Les équipes sont responsables de la protection des arbitres et des officiels. Toute infraction à cet article sera confiée au comité de discipline provincial.
- 9.11 Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, durant et après chaque match.
- 9.12 Toute équipe qui ne se présente pas sur le terrain correctement équipé et prête à commencer le match à l'heure prévue au calendrier sera mise à l'amende selon le tableau des frais. Cette infraction doit être signalée sur la feuille de match pour être punissable.
- 9.13 Une équipe qui ne se présente pas ou qui n'a pas le nombre de joueurs requis pour commencer un match, 10 minutes après le début de l'heure prévue, sera déclarée forfait. Dans cette circonstance, le reste du temps alloué pour ce match pourra être utilisé par les entraîneurs. 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 qui rendra une décision sans appel, dans les 5 jours ouvrables.
- 9.14 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 Ligue décidera de la validité du match.
- 9.15 Il est de la responsabilité de l'entraîneur de s'assurer que les partisans de son équipe soient dans les gradins. En l'absence de gradins, ceux-ci doivent être à au moins 3 mètres de la ligne de touche opposé du banc des joueurs.

10 LES FEUILLES DE MATCH

- 10.1 L'entraîneur de chaque équipe a l'obligation avant de se présenter à son match, d'imprimer une

feuille de match à partir de 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.

10.2 Tous les passeports des joueurs inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'arbitre ou au délégué au moins 15 minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

10.3 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.

10.4 Si un numéro de passeport n'est pas inscrit sur une feuille de match, une amende sera infligée selon le montant fixé au tableau des frais. Le forfait sera appliqué s'il est démontré que le joueur ou membre du personnel d'équipe n'a pas de passeport valide pour l'année en cours ou s'il est sous le coup d'une suspension.

10.5 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 son passeport et de son équipement avant le coup d'envoi de la deuxième demie

10.6 Aucun joueur ou entraîneur ne peut participer à un match, s'il ne présente pas son passeport à l'arbitre.

11 Envoi des feuilles de match

11.1 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.

12 Demande de révision après confirmation de résultat

12.1 Dans les 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 ligue111@videtron.ca, demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et correction applicable. Dès ce délai expiré, aucune révision ne sera acceptée.

Partie 3 Arbitres

13 L'arbitre désigné pour un match doit être affilié à son club ou à son association régionale. Il doit avoir en sa possession son passeport et devra le présenter aux entraîneurs des équipes, en compétitions, 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. L'arbitre doit faire respecter les règlements de la FIFA, de la Fédération de Soccer du Québec et de la ligue LLL. Leurs décisions concernant des faits survenus dans le courant du match seront sans appel.

14 Protection des arbitres.

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

15 Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant.

15.1 Un arbitre ne peut pas officier un match d'une catégorie ou division dans lesquelles il est enregistré comme joueur ou entraîneur ou gérant ou s'il a un lien filial direct avec un des membres d'une équipe.

16 Responsabilité de l'arbitre

16.1 Tout arbitre dûment assigné doit se présenter au terrain au moins 25 minutes avant le début d'un match. Un arbitre sera assigné pour les matchs de soccer à 7 et 3 pour les matchs de soccer à 9 et soccer à 11. En cas d'absence d'un ou plusieurs arbitres, les arbitres et/ou le délégué devront tenter de trouver un ou des remplaçants. Si cela s'avère impossible, le match devra tout de même avoir lieu.

16.2 Avec l'aide du délégué, il doit procéder aux vérifications d'usage et se doit de commencer le match à l'heure prévue.

- 16.3 L'arbitre doit faire signer la feuille de match par l'entraîneur ou le capitaine qui aura fait la vérification des joueurs avec lui.
 - 16.4 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.
 - 16.5 Il doit faire un rapport écrit pour toute expulsion donnée durant un match et pour tout événement qui survient avant, pendant ou après un match.
 - 16.6 Il doit faire parvenir son rapport au coordonnateur de la Ligue dans les 48 heures suivant le match par courrier, fax, courriel ou en main propre.
 - 16.7 Pour tout autre événement, il doit remettre un rapport écrit au coordonnateur de la Ligue lorsque celui-ci lui en fait la demande.
 - 16.8 Il est dans l'obligation d'entrer les résultats du match qu'il a arbitré sur PTS-REF dans les 48 heures suivant la fin du match selon les directives du coordonnateur de la Ligue.
 - 16.9 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, selon le montant fixé au tableau des frais, ou être suspendu.
 - 16.10 Les amendes sont automatiques et facturées à l'organisme qui a assigné l'arbitre fautif. Les ARS devront établir une politique.
 - 16.11 L'arbitre a l'obligation de porter un maillot de couleur différente des joueurs. Les gardiens de but ont l'obligation de porter un maillot de couleur différente de l'arbitre
- 17 Aucune personne autre qu'un représentant de la Ligue ou l'arbitre en chef ne doit pénétrer dans le vestiaire des arbitres, et ce, en tout temps. Tout entraîneur ne peut pénétrer sans l'accord des arbitres, dans le vestiaire de ces derniers, sous peine de sanctions.

Partie 5 Saison régulière

- 18 Le classement se fera par l'addition des points :
- | | | |
|--------|---------------|----------|
| 18.1.1 | Match gagné | 3 points |
| 18.1.2 | Match nul | 1 point |
| 18.1.3 | Match perdu | 0 point |
| 18.1.4 | Match forfait | -1 point |
- 19 Un match perdu par forfait le sera par le compte de 3 à 0.
- 20 Une équipe qui se voit pénalisée de forfait de match comme sanction à une irrégularité perdra les points de match auxquels elle avait droit ainsi que les buts marqués par elle au cours du match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points de match et du plus grand nombre de buts entre les 3 buts automatiques et les buts qu'elle a marqués.
- 21 Si 2 équipes sont à égalité de points, le classement des équipes est établi de la façon suivante :
- 21.1 En tenant compte du nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes ex æquo.
 - 21.2 En tenant compte de la différence entre le total de buts marqués et le total de buts concédés entre chaque équipe ex æquo.
 - 21.3 En tenant compte du « goal average » qui est le quotient du nombre total de buts marqués sur le total des buts concédés par chaque équipe ex æquo. (moyenne de buts alloués par match)
 - 21.4 L'avantage sera donné à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au classement général
 - 21.5 En faisant procéder à des tirs de barrage entre les équipes ex æquo

- 22 Si 3 équipes sont à égalité de points, le classement est établi de la façon suivante :
- 22.1 La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes déterminera la prédominance.
 - 22.2 En tenant compte du « goal average » qui est le quotient du nombre total de buts marqués sur le total des buts concédés par chaque équipe ex æquo. (moyenne de buts alloués par match)
 - 22.3 L'avantage sera donné à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts;
 - 22.4 Chacune des équipes est désignée par la lettre A, B ou C. Trois mini matchs composés de 5 coups de pied de réparation. Au cours de ces mini matchs, l'équipe A jouera contre l'équipe B; l'équipe B contre l'équipe C et l'équipe C contre l'équipe A. À la fin de ces 3 mini matchs, le classement sera déterminé en fonction des critères 22.1 à 22.2 ci-dessus
- 23 Si une équipe se retire pendant la saison régulière, tous les matchs joués contre elle ne comptent plus pour le classement final. Cette équipe est marquée d'un « X » dans les statistiques du classement final.

Partie 6 Séries éliminatoires et finales de Coupe

- 24 Forme des séries : Les 4 premières équipes aux classements du championnat participent aux séries éliminatoires. Tous les matchs sont à élimination directe.
- 25 Aucun match de séries éliminatoires, de barrage ou de finale ne pourra être remis. Seule la Ligue détient le pouvoir de remettre un match.
- 26 En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match éliminatoire et de finale, 5 tirs de réparation sont effectués selon les règlements de la FIFA.
- 27 Pour les matchs de séries éliminatoires ou de finale de Coupe, aucun retard n'est permis aux équipes.
- 28 Une équipe qui ne se présente pas à un match de séries éliminatoires, de barrage ou de finale de Coupe se verra infliger une amende dont le montant est fixé au tableau des frais et le match sera perdu par forfait.

Partie 7 Protêts et appels

- 29 Tout protêt ou plainte ne pourra être déposé sans l'accord du club de l'équipe plaignante.
- 30 Tout protêt ou appel d'une décision du coordonnateur sera examiné par le comité de discipline de la ligue.
- 31 Tout protêt doit être au préalable inscrit sur la feuille de match et envoyé par courrier recommandé, dans les 3 jours qui suivent l'incident au coordonnateur de la Ligue, avec une copie conforme à la partie en cause, en décrivant le plus exactement possible la nature de la plainte. Tout appel d'une décision du coordonnateur doit être envoyé par courrier recommandé dans les 3 jours qui suivent la décision.
- 32 Un protêt ne doit porter que sur une seule plainte dans le même match, plusieurs plaintes dans le même match doivent faire l'objet d'autant de protêts.
- 33 Autant que possible, le comité de discipline rend sa décision dans les 14 jours suivants et en informe les parties.
- 34 Le comité de discipline peut demander à entendre l'une ou l'autre des parties lors d'une audition. Les convocations seront faites selon les normes établis dans les règles de fonctionnement du comité de discipline de la ligue.
- 35 Tout protêt ou appel d'une décision du coordonnateur doit être accompagné d'un dépôt, dont le montant est fixé au tableau des frais, lequel sera remboursé si le comité de discipline donne raison au

club plaignant. Lorsque le protêt est débouté par le comité de discipline, le dépôt est confisqué.

- 36 Pour les séries éliminatoires, tout protêt doit être déposé au bureau de la Ligue dans les 24 heures suivant le match. Le comité aura 24 heures pour rendre sa décision et celle-ci sera sans appel.
- 37 Pour qu'un protêt durant les séries soit valide, il faut que toutes les autres conditions soient remplies.
- 38 Pour la demi-finale et la finale, un protêt doit être déposé dès la fin du match au coordonnateur de la ligue.
- 39 La décision sera rendue après le dépôt et elle sera finale.

Partie 8 Sanctions

- 40 Toute infraction disciplinaire de la part des joueurs ou des dirigeants de club peut être examinée par le comité de discipline. Le comité de discipline pourra imposer les sanctions suivantes :
 - 40.1 Suspension totale ou partielle des activités de soccer pour une période donnée.
 - 40.2 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.
 - 40.3 Amende (lorsque l'accusé n'est pas un joueur d'âge mineur)
 - 40.4 Sentence suspendue
 - 40.5 Recommandation d'un dépôt de garantie à la ligue par le club du joueur ou du dirigeant;
- 41 Un match sera déclaré perdu par forfait lorsqu'une équipe se verra imposer plusieurs expulsions de joueurs qui porteraient le nombre de joueurs sur le terrain en deçà du nombre requis indiqué à la section 9.1. L'arbitre devra mettre fin au match le cas échéant.
- 42 Tout joueur ou dirigeant expulsé est automatiquement suspendu pour le match suivant.
- 43 Toute équipe qui ne peut commencer un match se verra imposer une amende de \$250 en plus du forfait.
- 44 Réserve
- 45 Tout joueur ou entraîneur ayant accumulé 3 cartons jaunes et ce à chaque tranche de trois cartons jaune est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.
- 46 Tout joueur ou entraîneur ayant accumulé au cours du même match 2 cartons jaunes se verra expulsé du match et pénalisé de la même façon que s'il avait obtenu un carton rouge. Aux fins de statistiques, un carton rouge sera comptabilisé.
- 47 Chaque tranche de 20 cartons jaunes sera sanctionnée d'une amende de \$50.00, chaque tranche additionnelle de 10 cartons jaune sera sanctionnée d'une amende \$50.00.
- 48 Une amende pour chaque expulsion (carton rouge) sera imposée aux clubs. Le montant de l'amende est fixé au tableau des frais.
- 49 Toute suspension qui n'a pu être purgée durant la saison en cours doit être purgée dès la saison suivante à laquelle ce joueur ou entraîneur participe. Le joueur ou entraîneur doit purger cette suspension avec l'équipe pour laquelle il obtint cette suspension. Donc, il ne peut prendre part à aucun match avec une autre équipe incluant sa propre équipe tant que sa suspension n'a pas été purgée, sinon il est inéligible.
- 50 Tout club alignant un joueur ou un entraîneur inéligible durant la saison perd par forfait tous les matchs joués par ce joueur ou entraîneur et recevra une amende dont le montant est fixé au tableau des frais.
- 51 Toute amende non prévue sera fixée par la Ligue et le comité direction.

52 Tout club est responsable des amendes imposées à ses membres.

SANCTIONS AUTOMATIQUES (LLL)

1. 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, violent ou insultant envers un arbitre âgé de moins de 18 ans : 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.
2. En cas de 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. 5) ou de l'annulation de la sanction automatique.
3. 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.
4. Dans le cas d'une suspension automatique de 4 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. (article 17 règlements Ligue LLL 2012)
5. Le Directeur de discipline ou toute personne désignée par lui peut, le cas échéant, émettre l'ordonnance de sursis en attendant l'audition du protêt. Le seul critère justifiant cette décision sera le sérieux des motifs de contestation.

SOCCKER À 11... APPLICATION DES LOIS FIFA SOCCKER à NEUF (9) RÈGLEMENTS et LOIS DU JEU

Buts.

La ligue de soccer à 9 est le fruit d'une concertation entre le comité de gestion de la ligue, les entraîneurs cadre de chaque région et des comités d'arbitrage régionale. Le but est de fournir un complément aux programmes de développement des clubs et des régions.

Ces pour atteindre ces objectifs qu'il n'y a pas de classement, pas de liste de joueurs maximum ou minimum, ni de série de fin de saison. Nous désirons vous laissez le plus de l'altitude possible pour développer vos joueurs, cependant il est obligatoire que chaque joueur soit affilié au club pour lequel il évolue.

Généralités.

Tous les règlements précédents cette section s'appliquent, à l'exception des adaptations suivantes pour le soccer à 9.

53 Inscriptions des joueurs et éligibilité

53.1 Il n'y a pas de nombre minimum ou maximum de joueurs à inscrire dans PTS-REG le dernier vendredi avant le début de la saison

54 Réserviste et joueurs à l'essai

54.1 Aucun joueur à l'essai ne peut participer à un match.

55 La feuille de match.

55.1 Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match et qui se présentent à l'arbitre peuvent participer au match peu importe à quel moment ils se présentent au match.

56 Le match

56.1 Le nombre de joueurs dans un match est de 9 incluant le gardien de but.

56.2 Le minimum de joueur pour que le match soit valide est de 7.

56.3 La règle du hors jeu sera appliqué (voir document joint en annexe).

57 Les arbitres.

57.1 Trois arbitres sont assignés pour chaque match, dont un sera considéré comme l'arbitre et les deux autres comme arbitre-assistants.

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

57.3 Un match devant se dérouler sous le contrôle de 3 arbitres ne pourra pas être annulé si l'un d'eux est absent. Par contre, si 2 des 3 arbitres sont absents et non remplaçables, l'arbitre présent devra décider s'il se sent apte à officier le match et informer les équipes de sa décision. 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.

57.4 Si aucun officiel ne se présente, les 2 équipes pourront s'entendre sur le choix d'un autre arbitre présent (affilié à la FSQ); cela exclut les entraîneurs des deux équipes impliquées dans

le match.

TABLEAU DU NOMBRE DE JOUEURS MUTÉS POUVANT PRENDRE PART AUX MATCHS

*VOIR RÈGLEMENTS RÈGLES DE FONCTIONNEMENT DE LA FÉDÉRATION DE SOCCER DU QUÉBEC, SECTION "CIRCULATION DES JOUEURS" (en vigueur depuis novembre 2014) #35.8

CATÉGORIES	CLASSE	CLASSE	CLASSE	CLASSE
	LOCALE	A	AA	AAA
U-4 À U-8	illimité	n/a	n/a	n/a
U-9	illimité	2	n/a	n/a
U-10	illimité	2	n/a	n/a
U-11	illimité	2	n/a	n/a
U-12	illimité	2	2	n/a
U-13	illimité	3	3	n/a
U-14	illimité	4	4	n/a
U-15	illimité	4	4	4
U-16	illimité	4	4	4
U-17	illimité	6	6	6
U-18	illimité	6	6	6
U-21	illimité	illimité	illimité	illimité
SÉNIOR	illimité	illimité	illimité	illimité
0-30F/0-35M	illimité	illimité	illimité	illimité

Annexe 1 Rappel loi du jeu

Hors-jeu Être en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi.

Un joueur se trouve en position de hors-jeu quand :

- ✓ il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et le avant-dernier adversaire
- ✓ Un joueur ne se trouve pas en position de hors-jeu quand :
- ✓ il se trouve dans sa propre moitié de terrain ou il se trouve à la même hauteur que le avant dernier adversaire ou
- ✓ il se trouve à la même hauteur que les deux derniers adversaires.

Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement :

- ✓ sur un coup de pied de but ou
- ✓ sur une rentrée de touche ou
- ✓ sur un coup de pied de coin.

La position de hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est touché par un coéquipier, le joueur prend une part active au jeu en :

- ✓ intervenant dans le jeu,
- ✓ interférant avec un adversaire,
- ✓ tirant un avantage de cette position

Voir le document sur : http://fr.fifa.com/mm/document/afdeveloping/refereeing/law_11_offside_fr_47384.pdf

Fautes et comportement antisportif.

Infractions et sanctions

Tous les coups francs prévus comme sanction sont **directs**.

- ✓ donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
- ✓ faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire
- ✓ sauter sur un adversaire
- ✓ charger un adversaire
- ✓ frapper ou essayer de frapper un adversaire
- ✓ bousculer un adversaire
- ✓ tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
- ✓ tenir un adversaire
- ✓ cracher sur un adversaire
- ✓ toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface de

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation, commet l'une des quatre fautes suivantes :

- ✓ garder le ballon en sa possession pendant plus de six secondes avant de le lâcher des mains,
- ✓ toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur,
- ✓ toucher le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier,
- ✓ toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

Un coup franc est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- ✓ joue d'une manière dangereuse
- ✓ fait obstacle à l'évolution d'un adversaire
- ✓ empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains.

Rentrée en touche

Un but ne peut être marqué directement par une rentrée en touche. Les rentrées en touche se font avec les mains et suivent les directives de la loi 15 des lois du jeu.

Coup de pied de but

Les joueurs de l'équipe adverse devront être à l'extérieur de la surface de réparation et au moins 5 mètres du ballon.

Règlements d'opération Hiver 2015-2016 Ligue Laval-Laurentides-Lanaudière

Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de but, mais uniquement contre la équipe adverse.

Coup de pied de coin

Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de coin, mais uniquement contre la équipe adverse.

Annexe 2 Tableau des amendes

Règlement d'hiver		
Article 1.6	Une Équipe qui se retire de la Ligue après le 16 Septembre.	Le coût de son inscription
	Une Équipe qui se retire après la confection des calendriers	Le cout de son inscription +1000 \$
Article 2.2	Inscription des équipes	250\$ / match
Article 10.4	Numéro de passeport manquant sur la feuille de match	25\$ / passeport
	Maximum par feuille de match	250\$
Article 16.3	Laisser jouer un joueur sans passeport (arbitre)	10\$
	Non respect des délais, non réponse à la demande du coordonnateur	10\$
Article 36	Dépôt pour protêt	50\$
Article 47	Avertissement par tranche de 20 cartons par équipe	50\$
	Chaque tranche additionnelle de 10 cartons jaunes	50\$
Article 42	Expulsion joueur	25\$
Article 42	Expulsion entraîneur	25\$
Article 43	Équipe qui ne peut commencer un match	250\$
Article 50	Joueurs ou entraîneurs inéligibles	100\$
	Tout forfait (sauf article 43)	100\$