



## RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION - 2020

### PRÉAMBULE

*Les présents règlements sont un complément aux règlements de Soccer du Québec.  
Ces derniers constituent la référence de base et doivent être respectés en tout temps.*

*L'ignorance de règlements ne pourra en aucun cas justifier le non-respect de ces derniers.*

*S'il y a lieu, le comité de compétitions de l'ARSSO a le pouvoir de décider de tout cas non prévu ou tout autre article des présents règlements laissant place à l'interprétation.*

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

*Exceptionnellement cette année, les articles non applicables sont hachurés en gris*

## Article - 1 RÈGLES D'AVANT MATCH

---

### 1.1 Responsabilités des équipes

Un joueur ou entraîneur ne peut prendre part à un match à moins d'avoir : Son nom inscrit sur la feuille de match présenté sa carte d'affiliation à un officiel ou s'il n'est pas en possession de sa carte d'identité électronique ou avoir reçu l'autorisation par écrit de participer sans carte d'identité par l'ARSSO en charge de la compétition. Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'entraîneur de faire rayer le nom de tout joueur qui n'a pas participé au match en question.

### 1.2 Personne autorisées à prendre place dans la zone technique

Chaque équipe peut inscrire sur sa feuille de match un maximum de dix-huit (18) joueurs valide, pour le soccer à 9 et à 11, puis un nombre de quinze (15) joueurs pour le soccer à 7. Un maximum de trois entraîneurs / personnels munis d'une carte d'affiliation électronique dûment validé peuvent prendre part à un match et être présent sur le banc d'une équipe. Le non-respect de cette règle résulte d'un match perdu par défaut.

1.3 Aucun match ne peut commencer sans la présence d'un entraîneur éligible. Si durant le match, une équipe n'est plus en mesure d'avoir dans la zone technique un entraîneur / personnels d'équipe, inscrit sur la feuille de match, le match sera arrêté et l'équipe fautive perdra par forfait.

1.4 Tout joueur qui se présente après le début du match doit être contrôlé par l'arbitre avant le début de la deuxième mi-temps afin de pouvoir prendre part au match. Tout joueur qui n'est pas contrôlé avant le début de la deuxième mi-temps ne sera pas éligible à participer au match.

NON APPLICABLE CETTE ANNÉE

1.5 Pour tous les matchs impliquant des équipes de catégorie U-9 à senior, un délai de 15 minutes et une seconde sera accordé à toute équipe pour aligner le nombre minimum de joueurs et débiter le match, cinq (5) joueurs en soccer à 7, (6) joueurs pour le soccer à 9, et 7 joueurs en soccer à 11.

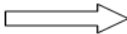
1.6 Une équipe de catégorie U9 et U10 qui perd un match par défaut (irrégularité) en vertu de l'article 1.5 se verra imposer une amende de 50\$ cependant pour les catégories de U11 à Senior l'amende sera de 100\$ pour une première infraction en saison régulière. Toutefois pour la seconde infraction pour une équipe U9 U10 une amende de 100\$ et pour les U11 et Senior 150\$ cependant lors de sa troisième infraction, et selon la décision du comité de compétition, l'équipe pourra être suspendue pour le reste de la saison, en plus de se voir imposer une amende supplémentaire.

1.7 Une équipe qui déclare forfait donc qui ne se présente pas se verra imposer une amende de 200\$ pour la première infraction et 300\$ pour les infractions subséquentes, de plus les frais d'arbitrage seront assumés en totalité par l'équipe selon l'article 1.5 et ou 1.7. passé le délai de l'article 1.5 les équipes présentes doivent remplir et remettre les feuilles les feuilles de match à l'arbitre, si les deux équipes ne se présente pas au match dans un délai imparti, les articles 1.5 et 1.7 seront appliqués aux deux équipes.

### 1.8 Qualification des entraîneurs :

Le niveau de qualification requise pour les entraîneurs, tel que définis par l'ARS

Entraîneur d'équipe U9  Stade 2

Entraîneur d'équipe U10 à U12  Stade 3

Entraîneur d'équipe U13 à U18  $\Longrightarrow$  Stade 7

L'entraîneur qualifié devra avoir un taux de présence minimale de 50% plus 1, dans le cas échéant une amende de 90\$ sera facturée à l'équipe fautive.-Non applicable cette année

- 1.9 Une amende de dix (10\$) dollars sera imposée à l'équipe qui complèterait mal sa feuille de match.
- 1.10 Seule la feuille de match officielle de l'ARSSO doit-être utilisée, sauf sur avis écrit au préalable par l'ARS. Une amende de vingt-cinq (25\$) dollars sera imposée pour la première offense et trente (30\$) dollars pour les fois subséquentes.
- 1.11 Une équipe commettant une irrégularité quant à l'éligibilité d'un joueur ou de son personnel d'équipe inscrit sur la feuille de match perdra son match par défaut et se verra imposer une amende de cent 100\$ dollars, et son cas pourrait être référé au comité de discipline.
- 1.12 **Vérification des cartes d'affiliations électroniques**  
Jusqu'à la signature de la feuille de match qui a lieu après le match, tout membre du personnel d'une équipe peut demander à l'arbitre de vérifier les noms sur la feuille de match de l'équipe adverse et indiquer toute irrégularité à l'arbitre, qui doit l'inscrire sur la feuille de match. Toute personne autorisée par la Ligue peut également exiger de vérifier les cartes d'affiliations électroniques et ce, en tout temps.
- 1.13 Le personnel d'équipe a la responsabilité de suivre les suspensions et statistiques de son équipe sur PTS-LIGUE. Au début de l'année, la ligue publiera sur [www.TSIsports.ca](http://www.TSIsports.ca) la liste complète des suspensions reportées avant le début de la saison.

## Article 2 - ENREGISTRMENT ET ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

---

### 2.1 CIRCULATION DES JOUEURS

À la fin de son affiliation à un club, un joueur est libre de s'affilier au club de son choix. Cependant tout joueur qui change de club, est considéré comme un joueur muté pendant deux années d'activité consécutives.

Les seules exceptions pour ne pas être muté sont :

- ✓ la non-affiliation de son club pour la période d'affiliation en cours
- ✓ Le retour du joueur à son dernier club d'affiliation pour lequel il n'était pas considéré comme joueur muté.

Le nombre de joueurs mutés qui peuvent prendre part dans un même match est défini dans le tableau ci-dessous. Les ligues locales et A doivent réglementer le nombre de joueurs mutés qui peuvent prendre part dans un même match, sauf pour la catégorie senior.

À l'exception d'une équipe qui aurait reçu l'autorisation de l'ARS

catégorie	classe	classe	classe	classe
	<b>locale</b>	<b>A</b>	<b>AA</b>	<b>AAA</b>
U6 à U8	illimité	n/a	n/a	n/a
U9 /U10	illimité	4	n/a	n/a
U11 F	illimité	4	n/a	n/a

U11 M	illimité	4	n/a	n/a
U12 F	illimité	4	2	n/a
U12 M	illimité	4	2	n/a
U13 F	illimité	4	3	n/a
U13 M	illimité	4	3	n/a
U14 F	illimité	4	4	4
U14 M	illimité	4	4	4
U15 F	illimité	4	4	4
U15 M	illimité	4	4	4
U16 F	illimité	4	4	4
U16 M	illimité	4	4	4
U17 F	illimité	6	6	6
U17 M	illimité	6	6	6
U18 F	illimité	6	6	6
U18 M	illimité	6	6	6
Senior F	illimité	illimité	illimité	illimité
Senior M	illimité	illimité	illimité	illimité

2.2 Les joueurs qui composent une équipe juvénile sont ceux possédant une carte d'affiliation électronique en règle, dont les noms apparaissent sur la liste de (PTS-Registrariat), à l'exception des joueurs réserve et des équipes de catégories U9 à U12 évoluant dans le championnat de l'ARSSO ou autre, doit être inscrit sur la liste officielle d'équipe.

2.3 **Tout transfert de joueur d'une équipe à une autre et ajout de joueurs doit être effectué via PTS-Registrariat avant le 15 juillet de l'année à l'exception des catégories U9 à U12. Le transfert doit être confirmé par courriel à la ligue, avant que le joueur commence à jouer avec sa nouvelle équipe.**

### 3. Article 3 - UTILISATION DES JOUEURS

---

3.1 *Les joueurs à l'essai sont interdits*

3.2 **Joueur Permis :** Désigne un joueur senior d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de son club d'affiliation pour participer à des activités organisées par d'autres clubs et/ou regroupements de soccer.

3.3 **Joueur Réserve :** Désigne un joueur du même club ou regroupement de soccer qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club ou regroupement de soccer, de catégorie supérieure ou égale à

sa catégorie d'affiliation et de classe égale ou supérieure à sa classe d'affiliation et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe.

**IMPORTANT : Le mouvement de joueurs (réserviste) entre équipes d'un même club évoluant dans la même division ou le même groupe n'est pas permis à l'exception des catégories U12 et moins**

**3.4** Une équipe masculine peut aligner un maximum de cinq (5) joueurs féminins pour la saison, seulement pour les catégories U-12 et moins.

**3.5** Le surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégories supérieures à la sienne.

**3.6** Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé que pour un joueur de catégorie U10 à U16. Sur réception des documents suivants: attestation médicale à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé ainsi que le formulaire d'affiliation. **L'ARS, acceptera le double sur classement que pour deux (2) joueurs par équipe seulement** si les conditions exigées sont respectées.

**Le surclassement de plus de quatre (4) catégories n'est pas autorisé.**

## Article 4 - LES ÉQUIPES

---

**4.1** Chaque équipe doit être constamment et conformément vêtue aux couleurs de son club, association ou regroupement. Les joueurs doivent porter l'uniforme complet (maillot, short et les bas) aux couleurs de leur équipe. Le gardien de but doit porter des couleurs différentes des équipes en présences.

CLUB	COULEUR	CLUB	COULEUR
BEAUHARNOIS	VERT/LIGNÉ BLANC	ORMSTOWN	ROUGE
CHÂTEAUGUAY	NOIR /SARCELLE	SOULANGES	ROYAL/ RAYÉ BLANC
HOWICK-ST-MARTINE	MARRON	ST-STANISLAS	BLANC/ROYAL
KAHNAWAKE	JAUNE/NOIR	VALLEYFIELD	NOIR/NOIR
MERCIER	MARINE/BLANC		

---

**En cas de couleurs jugées similaires par l'arbitre l'équipe visiteuse doit changer ses couleurs.**

**4.2** Le capitaine de chaque équipe doit être identifié par le port d'un brassard.

### **4.3 Nombre de joueurs :**

#### **Soccer à 7 (catégories U-9 et U-10)**

- **Un club a l'obligation d'enregistrer par équipe, un minimum de 10 joueurs**
- Le nombre maximum de joueurs habillés est de quinze (15) par équipes.
- **Le nombre minimum de joueurs habillés est de cinq (5) par équipes, dans le cas échéant le match sera perdu par défaut.**
- Le nombre total pouvant être assignés dans PTS est dix-huit (18)

#### **Soccer à 9 (catégories U-11 et U12)**

- **Un club a l'obligation d'enregistrer par équipe, un minimum de 12 joueurs**
- Le nombre maximum de joueurs habillés est de dix-huit (18) par équipes

- Le nombre minimum de joueurs habillé est de six (6) par équipes, dans le cas échéant le match sera perdu par défaut.
- Le nombre total pouvant être assignés à l'équipe dans PTS est de vingt (20)

#### **Soccer à 11 (catégories U-13 à Senior)**

- **Un club a l'obligation d'enregistrer par équipe, un minimum de 14 joueurs**
- Le nombre maximum de joueurs habillés est de dix-huit (18) par équipes
- Le nombre minimum de joueurs habillé est de sept (7) par équipes, dans le cas échéant le match sera perdu par défaut.
- Le nombre total pouvant être assignés à l'équipe dans PTS est de vingt-cinq (25)

**4.4** Durant la partie, le gardien de but pourra être remplacé par un de ses coéquipiers.  
**Toutefois un joueur expulsé ne pourra être remplacé.**

**4.5 Inscription des équipes :** la date limite d'inscription des équipes est déterminée dans l'échéancier de l'année en cours.

**4.6** Les frais d'inscriptions des équipes doivent être payés à l'ARS sur réception de la facture dans les délais prévus au tableau des frais. Un club qui retire une équipe après LA DATE BUTOIR TEL QUE PRÉVUE À L'ÉCHÉANCIER perd ses frais d'inscription.

### **5. Libération «A» HORS RÉGION**

---

#### **5.1 S'applique seulement aux - catégories U-9 U10 -U11- U12 et le Senior**

Pour les libérations des catégories applicables hors région dans la classe «A» le club devra obligatoirement inscrire une équipe de même groupe d'âge que l'équipe qui est libéré hors-région. (Modifié en CA du 18 janvier 2015)

Pour toute libération juvénile le club devra avoir un directeur technique actif certifié selon les exigences de Soccer Québec.

### **6. Les rencontres**

---

#### **La durée de chaque match :**

U-9/ U-10 : 2 X 25 minutes

U-11/U-12: 2 X 30 minutes

U-13/U-14: 2 X 35 minutes

U-15/U-16: 2 X 40 minutes

U-17 à Senior : 2X 45 minutes

***Lors d'un match si le différentiel de 7 - 0 est obtenu l'entraîneur de l'équipe concernée pourra demander à l'arbitre de mettre fin au match.***

#### **6.1 Retard, forfait et remise de match**

Un match retardé pour quelque raison que ce soit ne doit jamais empiéter sur le temps d'un match qui se joue immédiatement après. Si le temps minimum réglementaire ne peut être respecté, le match sera reporté à l'horaire.

Si pour quelque raison que ce soit, le match a été arrêté avant le temps réglementaire, le directeur de compétition décidera de son issue.

6.2 Pour être considéré valide, un match doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75%) du temps normal et s'il y a temps supplémentaire, lui aussi doit durer (75%) du temps prévu. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans tout autre cas, le comité de discipline qui a juridiction sur la compétition décidera de la validité du match. Fournir à ses membres l'assistance administrative et technique nécessaire et à favoriser la participation de ses membres aux différents comités nécessaire à son bon fonctionnement.

**La durée de chaque match pour qu'il soit considéré valide :**

- U-9/ U-10 : 35 minutes
- U-11/U-12 : 45 minutes
- U-13/U-14 : 53 minutes
- U-15/U-16 : 60 minutes
- U-17 à Senior : 68 minutes

6.3 Refus de jouer, si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match prévu au calendrier ou qui a été remis par la LIGUE 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.

6.4 Tout match déclaré gagner par défaut ou par forfait résulte en un pointage de 5 à 0, et l'équipe qui perd un match par forfait se verra retirer un point au classement.

6.5 Toute décision quant au forfait, défaut ou autre issue d'un match doit être homologuée par le responsable des compétitions ou le comité des litiges pour avoir plein effet. Passé un délai de (21) jours, le résultat de tout match disputées final et homologuer d'office, peu importe l'irrégularité, sauf dans le cas de protêt déposé selon la réglementation de la compétition.

6.6 **Remise de mach :** Une équipe qui désire une remise de match, devra faire sa demande avec le responsable de son club celui-ci s'occupera de compléter le document réservé à cet effet et de l'acheminer par courriel à l'ARS dix (10) jours avant la date initiale assignée au calendrier un montant de vingt-cinq dollars (25\$) dollars sera exigé (Sauf sélection régionale) pour chaque remise. Lors d'une reprise de match l'assignation du terrain et l'endroit sera déterminée par la ligue. À partir du 1<sup>er</sup> juillet, un montant de cinquante dollars (50\$) sera exigé pour chaque remise de match. Le match devra être repris dans les quatorze (14) jours suivant la date normalement prévue au calendrier à moins d'indisponibilité de terrain. Attention : aucune remise de match ne sera considérée entre le 17 et 31 juillet à l'exception de la catégorie des TSR.

6.7 Joueur invité sur une sélection : Toute équipe ayant, (1) un joueur retenu pour la sélection régionale, le jour d'un match prévu au calendrier de la LIGUE, peut demander par écrit à la LIGUE, au moins soixante-douze heures (72h) heures à l'avance, le report du match à la LIGUE.

**6.8 Arbitre**

- a) Un arbitre qualifié est désigné pour diriger chaque match.
- b) Son autorité et l'exercice des pouvoirs lui sont conférés par les lois du jeu.
- c) Ses décisions concernant des faits survenus au courant du match, seront sans appel pour autant que cela concerne le résultat du match.

- e) Au soccer à 7, à **défaut d'arbitre**, chaque entraîneur devra faire office d'arbitre.
- f) L'entraîneur de l'équipe receveuse officie la première mi-temps,
- g) L'entraîneur de l'équipe visiteuse officie la deuxième mi-temps.
- h) Au soccer à 9 et à 11, à défaut d'arbitre,
- i) En cas d'absence des deux (2) arbitres précités, l'arbitre junior officiera.
- j) En cas d'absence de tous les arbitres et à défaut de trouver un arbitre qualifié, le match n'a pas lieu et il sera repris ultérieurement.

7. **Autorité de la LIGUE** : Seule la LIGUE peut remettre un match ou faire une modification à la version finale du calendrier. Elle peut accepter ou refuser toutes demandes de modification au calendrier.

## 8. Classement

8.1 Le mode classement se fera par l'addition des points suivants :

- match gagné : 3 points
- match nul : 1 point
- match perdu : 0 point
- match perdu par forfait : -1

Passé un délai de vingt et un (21) jours, le résultat de tout match disputé est final et homologuer d'office, peu importe l'irrégularité, sauf dans le cas de protêt déposé selon la réglementation de compétition.

**8.1.1 - Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou déclarée forfait général en cours d'épreuves, les buts marqués et alloués et les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre cette équipe seront annulés.**

8.2 Si deux (2) équipes sont à égalité de points, le classement est établi de façon suivante :

- A) L'équipe avec le plus grand nombre de victoire.
- B) le plus grand nombre de point dans les matchs ayant opposés les deux équipes concernées
- C) La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs (B).
- D) L'équipe ayant accordé le moins de but
- E) Tirage au sort

8.3 Si trois (3) équipes sont à égalité de points, le classement est établi de façon suivante :

- A) Le plus grand nombre de victoire au classement;
- B) Le plus grand nombre de points dans les matchs opposant les trois équipes concernées;
- C) La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs;
- D) L'équipe ayant accordé le moins de but
- E) Tirage au sort.

8.4 Toute équipe qui s'inscrit à une compétition en remplacement d'une autre, devra assumer les



résultats au classement obtenus par l'équipe remplacée si les compétitions sont déjà commencées. Par contre toute amende ou sanction imposée à l'équipe remplacée avant son retrait restera la responsabilité de cette dernière.

#### **8.5 Formule de qualification pour les séries**

Les équipes qui participeront aux séries finales (la fin de semaine suivant la fête du travail) seront ajustées en fonction du nombre d'équipe par division

Pour une division de 5 à 7 équipes, les 4 premiers participeront.

Pour une division de 8 à 10 équipes, les 6 premiers participeront comme suit : un match ¼ final - 3 vs 6 et 4 vs 5. Demi-finale - 1 vs gagnant ¼ final moins bien classé et 2 vs gagnant ¼ final mieux classé.

**Pour les catégories U-9, U-10, U11 et U12 «Formule tournoi lors des séries juvénile».**

#### **8.5.1 - Les équipes gagnantes des demi-finales s'affronteront en finale Or.**

**Les équipes perdantes des demi-finales s'affronteront en finales Bronze sauf en senior**

8.6 Aucun protêt ne sera accepté lors des séries finales (modifié en CA février-2011)

8.7 Une équipe qui déclare forfait pour un match des séries éliminatoires de fin de saison, se verra Imposer une amende de trois cent (350\$) 500

#### **8.8 Coupe des Grands A «RÉSERVÉ»**

La Coupe des Grands A s'adresse aux équipes championnes de la saison régulière.

Et se déroulera la troisième fin de semaine de septembre. Les règlements seront affichés sur le site web.

### **9. Règle d'après match SÉRIE ET FINALE**

**En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match de série éliminatoire**

**Une séance de tirs au but sera effectuée selon les règlements de la FIFA**

**En cas d'égalité à la fin d'un match de finale : le match est prolongé pour une durée de deux (2) périodes de cinq (5) minutes : si l'égalité persiste après 2 x 5 minutes on procèdera à une séance de de tirs au but selon les règlements de la FIFA.**

- Formule tournoi pour les catégories U9 U10 U11 et U12

#### **9. Règle d'après match SÉRIE ÉLIMINATOIRE, FINALE et FESTIVAL U9-U10-U11et U12**

**a) En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match de série éliminatoire;**

**Une séance de tirs au but sera effectuée selon les règlements de la FIFA.**

**b) En cas d'égalité à la fin d'un match de finale (Or ou Bronze);**

**Le match est prolongé pour une durée de deux (2) périodes de cinq (5) minutes : si l'égalité persiste après 2 x 5 minutes, une séance de tirs au but sera effectuée selon les règlements de la FIFA.**

**c) Pour le FESTIVAL U9 U10 U11 et U12**

**En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match ; une séance de tirs au but sera effectuée selon les règlements de la FIFA**

- 9.1 Le temps de prolongation minimum réglementaire est d'une durée d'au moins 75% de la prolongation réglementaire prescrite. .
- 9.2 S'il y a encore égalité après les prolongations réglementaires, on procédera aux tirs au but tels que prévus dans la loi FIFA.
- 9.3 Dans toute compétition, le Comité des compétitions peut décider d'une autre méthode de départage, à condition d'en aviser tous les clubs et regroupements participants avant le début des compétitions.
- 9.4 Le Comité des compétitions peut décider d'une autre méthode de classement, à condition d'en aviser toutes les équipes participantes avant le début des compétitions.
- 9.5 En cas d'égalité à la fin d'une compétition, un classement supplémentaire sera effectué entre les équipes à égalité.

#### 9.6 IMMÉDIATEMENT APRÈS LE MATCH

L'entraîneur désigné de chaque équipe doit se présenter à l'arbitre aussitôt que le match est terminé : il s'assure que les informations inscrites (buteurs, sanctions, amendes) par l'arbitre soient identiques et conformes dans les trois parties de la feuille de match des deux équipes. Après la vérification, les responsables signent les feuilles de match. L'entraîneur doit obligatoirement rentrer les statistique de la rencontre dans les 48 heures suivants la partie dans le cas contraire une amende sera appliquée à l'équipe fautive (10\$).

### 10. Discipline

---

Tout joueur, entraîneur ou personnel d'équipe expulsé par l'arbitre doit quitter immédiatement le terrain.

- 10.1 Toutes les équipes sont responsables de la bonne conduite de leurs joueurs, entraîneurs, personnel et spectateurs. Elles doivent prendre les précautions nécessaires pour empêcher les individus d'assaillir verbalement ou physiquement les officiels et joueurs adverses, avant, pendant et après le match. Si ces précautions nécessaires ne sont pas prises, l'équipe pourra être suspendue et devra comparaître devant le comité de discipline qui décidera des sanctions appropriées.

Carton / Jaune	2 <sup>ème</sup> Carton /Jaune	Carton / Rouge	Match de suspension
	1		1
		1	1
		2	3
		3	5
3			1
5			3
7			5

---

Entraîneur Personnel d'équipe

Carton / Jaune	2 <sup>ème</sup> Carton / Jaune	Carton / Rouge	Match de suspension
	1		1
		1	3
		2	5
		3	5
3			1
5			3
7			5

10.2 Tout joueur qui cumule trois (3) avertissements se voit automatiquement suspendu pour le prochain match suivant, exception faite des matchs où ledit joueur aurait été expulsé.

10.3 Si un joueur qui reçoit deux cartons jaunes dans le courant de la même rencontre et est de ce fait exclu, ces avertissements ne sont pas enregistrés, mais bien l'exclusion pour deux avertissements. Si un joueur reçoit un carton rouge direct après avoir reçu auparavant un carton jaune, l'avertissement est enregistré de même que l'exclusion directe.

10.4 Tout joueur, qui est expulsé d'un match, se voit automatiquement suspendu pour le prochain match.

10.5 **Tout entraîneur et ou personnel d'équipe qui est expulsé d'un match, se voit automatiquement suspendu pour les trois (3) prochains matchs, important dans la catégorie Senior un joueur entraîneur se verra suspendu dans les deux fonctions**

10.6 Première expulsion entraîneur (dans la saison) 100\$

Pour chaque Expulsion subséquente entraîneur) 200\$

10.7 Toute suspension encourue en cours de championnat doit être purgée en championnat même si cette suspension devait se prolonger sur le championnat de l'année qui suit l'année de l'infraction.

**Aucune sanction automatique ne peut être portée en appel**

10.8 **Un joueur** qui a été sanctionné par un carton rouge ou qui est sous le coup d'une suspension automatique, devra purger la suspension prévue dans cette fonction et avec l'équipe avec laquelle il a été expulsé et ne pourra pas jouer pour aucune autre équipe tant que la suspension ne sera pas terminée.

10.9 Toute équipe ayant fait jouer un joueur suspendu perdra son match **par défaut** 5-0 et se verra retirer 1 point au classement. De plus, le joueur fautif recevra une suspension additionnelle.

10.10 Les cartons donnés à un joueur/entraîneur en senior sont cumulatifs.

**10.11** Expulsion pour Brutalité ou Insulte : Lorsqu'un joueur ou entraîneur est expulsé d'une partie pour un geste brutal sans ballon, pour avoir craché sur quelqu'un, pour avoir utilisé un langage abusif, pour avoir incité à la violence, pour avoir proféré des menaces, ou des insultes à caractère raciste, ou toute autre geste de violence physique ou verbale envers qui que ce soit il se verra automatiquement imposer une suspension de **trois (3)** parties. Dans le cas d'une récidive pour ce genre de geste la suspension automatique sera de cinq **(5) parties**. De plus, si la ligue le juge nécessaire le cas pourrait être soumis au comité de discipline. En tout temps, pour les cas considérés graves, la ligue se réserve le droit d'empêcher un joueur de jouer en attente de sa sanction.

10.12 Un joueur ou dirigeant exclu (carton rouge), sera convoqué au comité de discipline si celui-ci est exclu pour une des raisons mentionnées à la loi 12 fautes et comportement antisportif paragraphe des fautes passibles d'exclusion (carton rouge) pour la raison citée au point 10.10 brutalité, craché ou propos injurieux du guide universel à l'usage des arbitres des lois du jeu.

10.13 C'est la responsabilité des équipes de s'assurer que l'arbitre inscrive clairement la raison de l'exclusion (carton rouge) sur la feuille de match

## **11. Sanction Équipe**

---

11.1 Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou déclare forfait général en cours d'épreuve

- il est procédé à l'annulation des résultats de tous ses matchs, joués ou non joués

- les points obtenus contre cette équipe ne sont pas attribués

- les buts de ces matchs ne sont plus comptabilisés au classement des buteurs

- les sanctions (cartons et suspensions) encourues sont maintenues

- et se verra imposer une amende de trois cent cinquante dollars (350)

11.2 Une équipe qui se retire volontairement quinze (15) jours avant le début de la saison se verra imposer une amende de deux cent dollars (200) en plus des frais d'inscription.

11.3 Si un responsable ou un membre d'une équipe retire ses joueurs du terrain ou refuse de continuer un match, pour quelque raison que ce soit, l'équipe perdra automatiquement le match par forfait. De plus, elle devra payer *une amende de cent cinquante dollars (150\$)* à la première infraction de la saison et sera suspendue à la seconde. Le comité de discipline se réserve le droit d'imposer d'autres sanctions additionnelles.

## **12 PROTÊT**

---

Toute infraction aux règlements doit être signalée à l'arbitre avant, pendant ou à la fin du match. Elle sera indiquée sur la feuille de match. Une plainte peut aussi être déposée par écrit, **et envoyée par courriel** le premier jour ouvrable suivant l'infraction, auprès du responsable de la ligue.

12.1 Pour être prise en considération par le responsable de la ligue ou le comité des litiges une plainte doit être confirmée par le dépôt d'un protêt. *Tout protêt doit être accompagné d'un dépôt de cent dollars (100.00\$) adressé par courrier à l'ARSSO. Dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'infraction allouée. Une copie de protêt doit être envoyée par courrier recommandé et ou **courrier électronique** dans les mêmes délais au club, association ou regroupement adverse.*

- 12.2 L'étude des protêts traités par le comité de litige se fera à huit clos, alors que ceux traités par le comité de discipline se feront conformément à la procédure établie dans les règlements de discipline.
- 12.3 Un protêt ne doit porter que sur une seule infraction. Chaque motif de protêt doit faire l'objet d'autant de protêts.
- 12.4 Pour toute infraction aux articles 12.1 12.2 12.3 et 12.4, le protêt sera considérée irrecevable.
- 12.5 Lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté, le dépôt est confisqué. Si le plaignant a gain de cause, le dépôt lui sera rendu.
- 12.6 Toute décision peut être portée en appel, selon la procédure établie dans les règlements des comités de ligue.

### 13 Sécurité

---

- 13.1 Chaque club est responsable de la conduite du personnel de ses équipes sur le terrain. Si l'une des infractions mentionnées plus haut a été commise par l'un des membres du personnel d'une équipe, cette dernière est traduite devant le comité de discipline pour ne pas avoir assumé cette responsabilité correctement et elle est passible, si elle est reconnue coupable, d'une amende minimale de 100\$ et d'une valeur de (500\$) à la première infraction. En cas de récidive au cours de la même saison, l'équipe peut, en plus d'être condamnée à une amende, voir ses dirigeants suspendus pour cinq ans au maximum. Le comité de discipline pourra aussi lorsqu'il reconnaît une équipe coupable, accorder la victoire à l'équipe adverse.
- 13.2 Les deux équipes doivent assurer la sécurité des joueurs et des officiels sur le terrain pour tout événement se produisant avant, pendant ou après un match. Si l'une ou l'autre des équipes fait défaut d'assumer cette responsabilité, elle sera traduite devant le comité de discipline et elle se verra imposer, si elle est trouvée coupable, *une amende minimale de 100\$ et d'une valeur maximale de (500\$) à la première infraction*. En cas de récidive au cours de la même saison, l'équipe peut en plus d'être condamnée à une amende, voir ses dirigeants suspendus pour cinq (5) ans au maximum.
- 13.3 La zone des spectateurs doit être située à une distance minimale de trois (3) mètres de l'aire de compétition. Cette zone doit être clairement délimitée.
- 13.4 Conditions atmosphériques: Un match ne doit pas se dérouler sur un terrain dont la surface est gelée ou lors d'un orage électrique
- 13.5 Boissons alcoolisées : Lors de compétitions organisées ou sanctionnées par l'ARSSO, aucune boisson alcoolisée ne peut être vendue à proximité du site de compétition. La consommation d'alcool est aussi interdite dans les estrades et dans les aires réservées aux joueurs et aux officiels.

### 14 Les lois du JEU

---

- 14.1 Terrain de jeu
- 14.2 Obligations des clubs : le club qui reçoit est l'organisateur du match et prend charge de toutes les obligations qui en découlent.
- 14.3 Sécurité : lors de toute partie de la Ligue le club receveur, en tant qu'organisateur de la partie, est responsable du déroulement de la partie dans un cadre sécuritaire. Toutefois, l'équipe visiteuse a la responsabilité de collaborer avec l'organisateur de la partie pour assurer un cadre sécuritaire.

14.4 Lors des matchs, le club qui reçoit doit prendre les moyens adéquats afin de placer d'un côté du terrain les entraîneurs et les joueurs et de l'autre les spectateurs

14.5 Les terrains utilisés par la Ligue sont ceux soumis par les clubs, puis acceptés et homologués par la Ligue. En tout temps durant la saison, la Ligue se réserve le droit de retirer l'homologation d'un terrain qui ne répond plus à ses exigences

14.6 Le terrain de jeu doit

- a. être régulièrement et visiblement tracé,
- b. posséder 4 drapeaux de coin réglementaires,
- c. avoir des bancs pour les équipes,
- d. avoir des installations sanitaires adéquates

15

15.1 Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Aucun match ne pourra avoir lieu sans filet.

15.2 Pour les irrégularités suivantes : terrain mal tracé, manque de drapeaux de coin, filets de but endommagés, manque de bancs pour les joueurs et manque d'installations sanitaires l'arbitre devra l'indiquer sur la feuille de match.

15.3 L'arbitre et/ou le propriétaire du terrain est le seul qualifié pour déclarer un terrain impraticable et / ou en interdire l'accès.

- a. Dans l'éventualité où le propriétaire offre une alternative face au terrain, les équipes devront s'y conformer. En cas d'annulation de la partie par l'arbitre pour les raisons suivantes la partie sera reprise sur le terrain de l'équipe visiteuse.
  - Terrain mal tracé, lignes non-visibles et sans autre alternative viable
  - Terrain non-disponible, occupé par un autre locataire, et sans autre alternative viable
  - Terrain impraticable, dangereux, installations dangereuses et sans autre alternative viable
  - Buts sans filets
  - Installation d'éclairage non fonctionnelle lors du déroulement d'une partie.
  - Mention : par alternative viable on entend un terrain homologué, qui se trouve à proximité du site de la partie originale et disponible pour jouer à l'intérieur d'un délai de temps raisonnable.

15.4 La ligue peut demander un changement de terrain à une équipe par le biais de son club si elle juge que les installations ne répondent pas aux exigences de la ligue. À défaut d'accepter, l'équipe perdra ses matchs par forfait et les sanctions prévues seront appliquées.

16 Dimensions des terrains

#### Soccer à 7

a) Le terrain de jeu doit être rectangulaire et avoir les dimensions suivantes :

Longueur : 50 à 60 mètres    Largeur : 30 à 45 mètres

b) Les buts doivent avoir les dimensions suivantes :

Largeur : 5.50 mètres par    Hauteur : 1.80 mètres

c) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 6 mètres de rayon

d) La surface de réparation doit être délimitée

A chaque extrémité du terrain, deux (2) lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 5.5 mètres de chaque montant de but.

Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une largeur de 7.30 mètres et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

Un point de pénalité sera tracé à 7 mètres de la ligne de but.

e) Coup de pied de but

Lors d'un coup de pied de but en soccer à 7, donc en U9 et U10, l'équipe adverse doit se placer derrière la ligne médiane du terrain. L'équipe peut avancer dans la moitié adverse uniquement à partir du moment où le gardien de but a touché le ballon pour effectuer le coup de pied de but.

Seuls les gardiens de but peuvent remettre le ballon en jeu sur coup pied de but.

**Sanction :** Si les joueurs avancent au-delà de la ligne médiane avant que le gardien de but a touché le ballon pour le remettre en jeu le coup de pied sera repris. Si ceci se répète l'arbitre accordera un avertissement à l'équipe fautive.

### Soccer à 9

Les parties de soccer à 9 seront disputées sur un terrain spécifique pour le soccer à 9 ou sur un terrain de soccer à 11 modifié pour le soccer à 9.

5. Dimensions et spécifications des terrains pour le soccer à 9 :

a. Longueur minimum : 57 m. longueur maximum : 87 m.

b. Largeur minimum : 45 m. largeur maximum : 60 m.

c. Les surfaces de réparation, buts, cercle central et tracés de tir de coin, doivent être de dimension identique à celles des terrains à 11, telles que décrites dans les lois du jeu FIFA.

### Soccer à 11

Le terrain de jeu doit être rectangulaire et avoir les dimensions suivantes :

Soccer à 11    Longueur : 90 à 120 mètres    Largeur : 45 à 90 mètres

Les buts doivent avoir les dimensions de buts :

Soccer à 11    Largeur : 7.32 mètres par    Hauteur : 2.44 mètres

Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Aucun match ne pourra avoir lieu sans filet. Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 9.15 mètres de rayon.

La surface de réparation doit être délimitée :

À chaque extrémité du terrain, deux (2) lignes perpendiculaires à la ligne de but seront tracées à 16.5 mètres de chaque montant de but. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une largeur de 16.5 mètres et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but. Un point de pénalité sera tracé à 11 mètres de la ligne de but.

#### 16.1 Ballon

Pour les matchs de catégories U-9 à U-13 inclusivement, un ballon numéro quatre (4) est utilisé. Pour les matchs de catégories U-14 à senior inclusivement, un ballon numéro cinq (5) est utilisé. Les ballons de match sont obligatoirement ceux fournis par la Ligue, amende de 25\$ pour le non-respect.

16.2 Les substitutions peuvent être demandées lors des situations suivantes

- après un but,

- lors d'un coup de pied de but,
- lors d'une rentrée de touche offensive puis l'autre équipe peut faire une demande de substitution,
- mi-temps,
- lorsqu'un joueur est blessé, les substitutions de joueurs pendant les matchs sont illimitées. Pour les substitutions, l'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre.
- **Les substituions doivent être fait par le centre du terrain**