



Règlements et Lois

Adopté Comité LIZ 2: **2 avril 2013**

LES CHANGEMENTS AUX ARTICLES SONT INDIQUÉS PAR UN TRAIT GRAS DANS LA MARGE.

TABLE DES MATIÈRES

LEXIQUE	3
GÉNÉRALITÉS	4
1. STRUCTURE DE LA LIGUE	4
1.1. PROMOTION ET RELEGATION	5
2. ADMINISTRATION DE LA LIGUE	5
3. RÉGLEMENTATION	5
4. COMPÉTITION	6
4.1. COMPÉTITION INTERIEURE.....	6
5. ENREGISTREMENT DES ÉQUIPES	6
5.1. PAIEMENT.....	7
5.2. JOUEUR.....	8
5.3. LIBÉRATION DES JOUEURS	9
5.4. ENTRAÎNEUR	9
6. CALENDRIER	10
6.1. CHANGEMENT AU CALENDRIER	11
7. CLASSEMENT	12
7.1. COUPE (SERIES FINALES)	13
8. PROTÊT	13
9. APPEL	14
10. DISCIPLINE	15
11. LOIS DU JEU	18
11.1. TERRAIN	18
11.2. BALLON.....	19
11.3. NOMBRE DE JOUEURS, ENTRAÎNEURS, JOUEURS RESERVE ET A L'ESSAI, GENERALITES	20
11.4. JOUEURS MUTES, RESERVE ET A L'ESSAI	21
11.5. ÉQUIPEMENT	23
11.6. ARBITRE.....	23
11.7. ASSISTANT ARBITRE.....	24
11.8. DUREE DU MATCH, FEUILLES DE MATCH, RETARD ET ABSENCE	24

Lexique

FSQ :	Fédération de Soccer du Québec
LIZ2:	la Ligue Interrégionale Zone #2, la ligue juvénile de classe AA
Ligue :	le terme ligue désigne LIZ2
Club:	regroupement des équipes d'une même ou plusieurs ville
Équipe :	regroupement de joueurs
Joueur :	tout individu féminin ou masculin d'une équipe, inscrit(e) sur la feuille de partie, autre que les entraîneurs
Remplaçant:	tout individu féminin ou masculin d'une équipe, inscrit(e) sur la feuille de partie, autre que les entraîneurs, qui est sur le banc et qui ne participe pas au jeu en cours;
Dirigeant, Entraîneur :	tout individu qui occupe le rôle d'entraîneur, d'instructeur, de responsable, d'assistant, de gérant et/ou de signataire sur la feuille de la partie pour une équipe
Arbitre :	individu disposant de l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois et règlements du soccer avant, pendant et après la partie
Spectateur :	tout individu aux abords du terrain autre que les entraîneurs, les joueurs et les arbitres
Catégorie :	classement des joueurs et des équipes selon leur âge
Classe :	classement des joueurs et des équipes selon leur habileté de jeu, correspondant au niveau de compétition
Comité de Révision :	Comité composé des présidents ou représentants désignés par les présidents des régions membres de la LIZ 2
Comité de Compétition:	Comité de la LIZ 2, formé par les régions membres selon les ententes
Centre d'administration:	Situé au secrétariat de la région hôte, opère sous la direction et la responsabilité du registraire et du commissaire de la ligue.
Registraire:	personne responsable de l'affiliation des membres ainsi que de la vérification de l'éligibilité de ceux ci.
Commissaire:	personne responsable de l'application des règlements de ligue et de coordination des différents secteurs.

Généralités

1. Par souci de simplification, c'est le genre masculin qui est utilisé dans le libellé du présent document. Lorsqu'il s'agit de joueurs, de dirigeants, d'arbitres, d'arbitres assistants, des officiels, les deux sexes sont concernés.
2. Lorsqu'un acte doit être posé à une date limite décrétée par les règlements/statuts de la ligue et/ou de la FSQ et que cette date coïncide avec un jour férié, l'acte peut être posé légalement le jour ouvrable qui suit immédiatement le jour férié. Les samedis et dimanches sont des jours fériés, de même que les autres jours fériés reconnus, aux règlements généraux de la FSQ.
3. Dans tous les cas où une date est précisée, la date d'envoi est celle indiquée sur l'enveloppe lors de l'oblitération du timbre par le bureau de poste. Les marques des compteurs ne sont pas acceptables comme preuves de qualification.
4. Sauf lorsque précisé autrement par les statuts ou les règlements de la ligue, le code de procédures « Morin » sera utilisé lors de délibérations.
5. Des demandes de changements de nom de club ou d'équipe ne seront considérées qu'avant le début de la saison, dans un délai acceptable pour la ligue.
6. Tout club est tenu de présenter le meilleur alignement possible en tout temps et de ne pas influencer déloyalement le résultat d'un match. Toute enquête faite à la demande d'un club pourrait conduire à des sanctions advenant la culpabilité du club accusé.
7. Un chèque de 100\$ doit accompagner toute demande d'enquête. Ce montant sera retourné advenant la culpabilité du club accusé.
8. Tout joueur ou club qui sera trouvé coupable d'avoir agi déloyalement ou d'avoir été impliqué dans un cas de corruption sera suspendu pour une période d'au moins un (1) an, de façon permanente, ceci en plus d'une amende décidée par le Conseil d'Administration de la ligue.
9. Tous les membres de la ligue ne pourront référer leurs différends avec la ligue de même que ceux d'autres membres de la ligue auprès d'un tribunal de justice civile. Tous les différends devront être référés à la ligue.

1. Structure de la ligue

1. Dans la LIGUE LIZ 2 AA, le format de jeu soccer à 9 est pratiqué dans la catégorie U-11. Le format de jeu soccer à 11 est pratiqué dans les catégories U-12 et plus. Le développement régional est à la charge des Associations régionales qui décideront pour les autres classes de compétition.
2. La ligue comprend les catégories U-11 à U-21, féminines et masculines.
3. La ligue accepte les équipes inscrites par les régions participantes selon les règlements de la FSQ et les critères de promotion établis par chaque région.

4. Deux places sont réservées pour chaque région.
5. Pour être reconnu comme club AA, un club doit respecter les critères suivants :
 - a) posséder un lieu physique pour le siège social officiel du club ;
 - b) avoir la jouissance de terrains homologués et adéquats pour les entraînements et la compétition ;
 - c) avoir accès à des installations adéquates intérieures pour les entraînements et la compétition, le cas échéant ;
 - d) avoir un terrain pourvu d'une zone technique ayant des places assises de part et d'autre de la ligne médiane, séparées pour les deux équipes, permettant d'accueillir les remplaçants et les entraîneurs.

1.1. Promotion et relégation

1. Chaque région participante détermine son mode de promotion.
2. Pour les besoins de la compétition, une région peut promouvoir plus de deux équipes après approbation du Comité de Compétition de la LIZ 2.
3. La ligue se réserve le droit de reléguer une équipe qui occupe au classement final une dernière ou avant-dernière place.
 - a. La région de l'équipe reléguée devra remplacer celle-ci par une équipe d'un autre club.

2. Administration de la ligue

1. Le centre d'administration de la ligue est situé au secrétariat de la région hôte et opère sous la direction et la responsabilité du Commissaire de la ligue.
2. Toutes les affaires de la ligue doivent se faire par l'entremise du centre d'administration, endroit où les documents de la ligue sont conservés.
3. La ligue ne peut disposer de ses biens et fonds que dans les seuls buts pour lesquels elle existe.
4. Tout cas de maraudage rapporté à la ligue sera transféré à la FSQ et traité selon les règlements régionaux et provinciaux en vigueur.

3. Réglementation

1. Les règlements de la ligue sont rédigés par le Comité de la LIZ 2.
2. Tout changement apporté aux règlements de la LIZ 2 doit être approuvé par la majorité simple des membres réunis.
3. Pour les cas d'urgence il sera possible de voter des changements de règlement ou des résolutions pour des cas non prévus par courriel. La réponse des membres est obligatoire et doit être adressée à tous.
4. Les cas non prévus dans les présents règlements ou statuts de la ligue sont tranchés par l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue.

5. En absence de réunion du comité de compétitions de la LIZ 2 la Ligue peut amender et modifier des articles du présent règlement pour être conforme avec les règlements de la Fédération de Soccer du Québec.

4. Compétition

1. En juvénile, dans chaque zone, le championnat d'une catégorie d'âge de même sexe ne peut compter qu'une division. Si nécessaire, elle peut être composée de plusieurs groupes. La composition des groupes ne peut pas être décidée en fonction du niveau des équipes.
2. Le championnat d'une catégorie d'âge ne peut être organisé que si au moins 5 équipes y participent.
3. L'équipe classée première au classement final homologué de la saison régulière sera déclarée championne de sa division.
4. Spécificités de la catégorie U13 : les championnats de la catégorie U13 sont soumis à certaines exigences supplémentaires définies dans les règles de fonctionnement de la Fédération.
5. Les équipes championnes de la saison régulière dans les catégories U14, U15, U16, U17 et U18 doivent obligatoirement participer à la Coupe des Champions Provinciaux AA.
6. La ligue assume les frais d'inscription des équipes à la Coupe des Champions Provinciaux AA auprès de la FSQ.
7. La ligue pourra organiser les compétitions suivantes :
 - a. Championnats et séries de fin de saison extérieures (la Coupe AA),
 - b. Un tournoi de l'accessibilité.
 - c. Un tournoi pour les équipes de la ligue et celles de l'extérieur,
 - d. Championnats et séries de fin de saison intérieures.

4.1. Compétition intérieure

1. La ligue peut modifier, ajouter ou biffer des articles du présent règlement pour rencontrer les exigences des compétitions intérieures.
2. Pour être valide, ces changements doivent s'appliquer seulement aux compétitions intérieures, ne doivent pas contredire le règlement général de la FSQ.
3. Une copie de ces changements doit être fournie à tous les membres de la ligue participants à la compétition et en règle avant le commencement de la compétition.

5. Enregistrement des équipes

1. Pour toute infraction au règlement d'enregistrement incluant la libération et le transfert des joueurs, l'équipe fautive pourrait être déclarée forfait et pourrait être passible des sanctions prévues.

2. Une personne dont le nom apparaît sur les documents officiels remplis et soumis par les équipes à la ligue, est considérée comme faisant partie d'une équipe
3. Le cahier de charges doit être envoyé au plus tard à la date spécifiée, sans quoi l'équipe pourrait se voir exclue du championnat, ou encore assujettie à des fortes pénalités financières.
4. Le cahier des charges doit inclure
 - a. Les noms des officiers signataires pour les libérations ou transferts des joueurs,
 - b. Tous les noms des officiers du club (administrateurs),
 - c. Tous les noms du personnel des équipes,
 - d. La couleur dominante de l'équipe.
5. Les clubs doivent faire connaître par écrit au centre d'administration toute modification aux informations fournies.
6. Retrait d'équipe – les amendes suivantes sont applicables :
 - 200 \$ pour tout retrait après le début du travail sur le calendrier. Le Commissaire de la ligue doit annoncer le début du travail sur le calendrier au plus tard une semaine à l'avance.
 - 400 \$ pour tout retrait après la publication du calendrier préliminaire
 - 600 \$ pour tout retrait après la publication du calendrier final.
7. Un club sera tenu responsable des inconvénients qui surviendront suite à une modification non communiquée à la ligue.
8. Un joueur et tout personnel d'équipe est considéré affilié seulement lorsque son ARS a validé son enregistrement.
9. Enregistrement des joueurs : le nom d'un joueur déjà assigné avec une équipe de la Ligue ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe de la Ligue.
10. Avant d'affilier un joueur, un club a l'obligation de s'assurer que le joueur n'est pas déjà affilié avec un autre club.
11. Une équipe doit enregistrer par équipe, auprès de la ligue, au moins une semaine avant le début de chaque saison d'activités extérieures un minimum de douze (12) joueurs pour le soccer à 9 et un minimum de quatorze (14) joueurs pour le soccer à 11. Au courant de la saison, une équipe ne peut avoir plus de vingt (20) joueurs pour le soccer à 9 et vingt-cinq (25) joueurs pour le soccer à 11 affiliés.
12. Liste des joueurs : La liste des coordonnées des joueurs, entraîneurs et gérants de chaque équipe doit être complétée sur PTS-Registrariat une semaine avant le début de la saison. Une équipe dont la liste de joueurs n'a pas été complétée dans le délai prévu va perdre sa première partie de championnat par forfait.
13. Tout transfert de joueur d'une équipe à une autre doit être effectué via PTS-Registrariat avant le 15 juillet de l'année. Le transfert doit être confirmé par courriel à la ligue, adressé à la fois au commissaire et à l'adjoint, avant que le joueur commence à jouer avec sa nouvelle équipe.
14. Les équipes devront faire connaître à la ligue avant le début de la saison la couleur de leur équipement pour les matchs disputés à domicile.

5.1. Paiement

1. Les montants dus à la ligue sont payables par chèques.

2. Les chèques seront tous déposés en bloc à la date prévue dans le Cahier de Charges de la Ligue.
3. Chaque chèque devra contenir les informations suivantes :
 - a. Provenance (nom du club ou de l'équipe). S'il s'agit d'un chèque personnel, indiquez pour quel club ou équipe est effectuée le paiement.
 - b. Date
 - c. Identifiez le paiement (affiliation à la ligue, etc...)
4. Le montant des amendes reçues lors des activités de la Ligue sera communiqué aux clubs et aux équipes via un devis détaillé émis par le département Compétitions.
 - a. En cas de contestation par le club sur une partie ou la totalité de la facture, un délai de quinze (15) jours est accordé au club pour présenter par écrit son désaccord.
 - b. Le club peut également demander à rencontrer l'autorité de la ligue
 - c. Après délibération, la ligue prendra alors une décision qui sera sans appel.
 - d. Le montant des amendes imposées à un club devra être payé à chaque fois qu'une facturation est émise, selon les procédures en vigueur à l'ARS Rive-Sud.
5. Tous les paiements dus à la ligue sont payables dans les quinze (15) jours suivant la réception de la facture détaillée ou de la date fixée pour les paiements des items mentionnés dans le budget provisoire.
 - a. Passé ce délai de quinze (15) jours, le club fautif pourra être suspendu par la Ligue de toute activité de la ligue jusqu'au règlement des sommes dues.
 - b. Les matchs prévus durant la période de suspension seront considérés forfait à l'adversaire et les amendes prévues pourront être imposées par la Ligue.

5.2. Joueur

1. Sont éligibles à jouer dans la ligue, les joueurs :
 - a. qui ont l'âge requis par catégorie selon les règlements de la FSQ

Tableau des catégories d'âge 2013

<u>Catégorie</u>	<u>Éligibilité</u>	<u>année de naissance</u>	
U11	U11	nés	en 2002
U12	U12	nés	en 2001
U13	U13	nés	en 2000
U14	U14	nés	en 1999
U15	U15	nés	en 1998
U16	U16	nés	en 1997
U17	U18	nés	en 1996
U18	U18	nés	en 1995
U21	U21	nés	en 1992-93-94
Senior	U-35	nés	en 1994 et avant
Vétéran	O-35	nés	en 1977 et avant

- b. Qui ont obtenu leur libération du club pour lequel ils s'alignaient, lorsque applicable.
- c. Qui ont obtenu leur transfert (si applicable) conformément aux règles de la ligue
- d. Qui ont signé un formulaire d'adhésion de joueur de la FSQ pour la saison d'activités courantes.

- e. Qui ont leur carte d'affiliation de joueur dûment valide pour la saison d'activités courantes par leur association régionale.
 - f. Qui ne sont pas sous le coup d'une suspension décrétée par l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue ou de toute autre instance d'autorité.
 - g. Qui ont obtenu la permission écrite de leur région d'appartenance (si applicable).
2. Conformément aux règlements de la FSQ, les doubles *surclassements* sont interdits.
- a. Pour toute infraction aux règlements de *surclassements*, l'équipe fautive est déclarée forfait et elle est passible des sanctions prévues.
 - b. Le surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégorie(s) immédiatement supérieure(s) à la sienne.
 - c. 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 U10 à U16. L'ARS pourra accorder le double surclassement sur réception des documents suivants :
 - i. formulaire de demande de surclassement,
 - ii. autorisation parentale,
 - iii. autorisation médicale à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé ainsi que le formulaire d'affiliation.
 - iv. bordereau d'affiliation
 - v. le formulaire doit être envoyé à la Fédération lorsque celle-ci le demande.
 - d. Le surclassement de plus de quatre (4) catégories n'est pas autorisé.
3. Pour toute infraction au règlement, les sanctions suivantes seront imposées :
- a. Tous les matchs où une équipe a alignée un joueur inéligible sont forfait à l'adversaire.
 - b. Si une équipe a alignée un joueur qui a été enregistré sous de fausses représentations, le match est forfait à l'adversaire.
Nonobstant les autres sanctions prévues au présent règlement, le club pourra être pénalisé tel que stipulé dans les règlements de discipline de la FSQ.
 - c. Toute équipe ayant utilisé un joueur sous une fausse identité ou par fraude à l'enregistrement sera déclaré forfait général. L'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue pourra demander, en plus de la relégation automatique de cette équipe, son exclusion de la ligue.
 - d. Les joueurs qui composent une équipe sont ceux dont les noms apparaissent sur la liste enregistrée par le club. Le nom d'un joueur ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe de la ligue.

5.3. Libération des joueurs

- 1. Les coûts de préformation et transfert sont appliqués suivant la réglementation prévue des Associations Régionales de Soccer et celle de la FSQ.

5.4. Entraîneur

1. Responsabilité des équipes : toute équipe est sous la responsabilité d'au moins un (1) entraîneur affilié qui peut être assisté d'adjoints affiliés. Les entraîneurs et les adjoints doivent détenir la certification requise par la Fédération pour l'année en cours afin d'avoir le droit de diriger l'équipe et d'être au banc avec les joueurs.
2. L'entraîneur d'une équipe doit détenir au minimum la certification S2, S3, S7 et Compétition Intro, Partie A. L'entraîneur et tous les entraîneurs adjoints doivent être dûment affiliés avec carte d'affiliation.
3. Une équipe doit avoir un entraîneur ou un entraîneur adjoint dûment affilié pour l'année d'activité en cours présent dans la zone technique pour chaque match, sauf en senior, s'il prend part au match également à titre de joueur.
4. L'entraîneur du groupe doit être présent sur le banc pour au minimum 50 % (cinquante pourcent) des parties de son équipe. En cas contraire l'équipe pourra perdre des parties par forfait.
 - a. En cas de remplacement pour la saison, l'entraîneur remplaçant doit également détenir la certification minimale requise pour être pris en compte dans le calcul du 50% minimal de présences de l'entraîneur du groupe.
5. Stage de recyclage : chaque entraîneur de Ligue AA est obligé de participer au stage de recyclage annuel. Ce stage pourra être offert par la région d'affiliation des entraîneurs ou par la Ligue. Le sujet de ce stage peut être imposé par le secteur technique de la Fédération.
6. Dans la catégorie U13, l'entraîneur de l'équipe doit se conformer à l'article 35.4.1 des règles de fonctionnement de la FSQ. Si l'entraîneur d'une équipe est remplacé en cours de saison, le nouvel entraîneur doit se conformer à l'article 35.4.1 des règles de fonctionnement à partir de la date de son entrée en fonction.

6. Calendrier

1. L'homologation du calendrier établi par le Commissaire se fera après consultation auprès des clubs participants.
2. Les modalités et différentes versions du calendrier des matchs seront établies par le Commissaire de la Ligue et confirmés par le Comité de Compétition en début d'année.
3. Les équipes devront se conformer aux journées de compétition fixées pour les matchs.
 - a. Un tableau des journées de compétition est conçu en partenariat entre les différentes instances; soit les ligues juvéniles, ligue senior et le comité de compétition et l'arbitrage.
4. En aucun temps un match ne peut être mis à l'horaire après 21h.
5. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18h30, sauf lors d'un congé civique ou avec approbation des participants.
6. Durant la période scolaire, aucun match impliquant des équipes juvéniles et exigeant un déplacement de cent kilomètres ou plus ne peut avoir lieu du lundi au jeudi, ni le dimanche après 18h00, sauf s'il y a entente entre les équipes concernées et autorisation de leur Ligue AA.
7. Une équipe ne peut jouer deux (2) matchs à moins de 48 heures d'intervalle en saison régulière sauf si elle donne son consentement.

8. Lors de l'établissement du calendrier, une équipe peut demander de jouer contre chaque autre équipe avant de commencer les matchs retour.

6.1. Changement au calendrier

1. Seul le Commissaire et/ou le Comité de la LIZ 2 détient le pouvoir de remettre ou de faire un changement à la version finale du calendrier.
2. Aucune demande de changement de match ne sera acceptée en dehors des cas prévus par les règlements.
3. Un match prévu au calendrier qui est annulé ou interrompu dû à un terrain non disponible ou impraticable, ou pour d'autres raisons exceptionnelles, sera repris de la manière suivante :
 - a. Les équipes doivent arriver à une entente de reprise dans les 7 jours suivant la date originellement prévue de la partie.
 - b. Cette entente devra parvenir au Commissaire dans les dix (10) jours suivant la date originellement prévue de la partie.
 - c. Le responsable de l'équipe receveuse vérifie la disponibilité des plateaux (terrains).
 - d. Le responsable de l'équipe receveuse contacte le responsable de l'équipe visiteuse et ils concluent ensemble une entente sur la reprise de cette partie (date, heure, terrain).
 - e. Un responsable de l'équipe visiteuse confirme par courriel au responsable de l'équipe receveuse la teneur de l'entente (date, heure, terrain,).
 - f. Le responsable des compétitions du club receveur confirme par courriel au Commissaire de la ligue la teneur de l'entente (date, heure, terrain,). Pour éviter la controverse, il est obligatoire de faire suivre au commissaire le courriel confirmant l'entente de l'équipe visiteuse.
 - g. Une fois ce délai écoulé, si aucune entente ne survient le Commissaire de la ligue imposera une date, une heure, un terrain pour ce match. La décision du Commissaire est sans appel.
 - h. Après vérification de la disponibilité des arbitres, le Commissaire autorisera la reprise de cette partie par retour des courriels et parallèlement modifiera le calendrier.
4. Par ailleurs, une équipe peut avec un délai de quinze (15) jours et pour une cause exceptionnelle, solliciter par écrit un changement de date. L'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue sera le seul juge quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles.
5. Tout changement de date apporté au calendrier par l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue devra être communiqué aux équipes concernées au moins soixante-douze (72) heures à l'avance. Par ailleurs, les responsables des équipes ont la responsabilité de vérifier le calendrier officiel affiché sur internet.
6. Si un club ou une ville présente deux équipes dans une même division, tous les matchs entre ces deux équipes seront disputés au début de chaque cycle aller-retour.
7. Une équipe peut, avec soixante-douze (72) heures d'avis, demander un changement de terrain ou d'horaire. La ligue doit confirmer le changement aux équipes concernées au moins vingt-quatre (24) heures à l'avance. Dans tous les cas où un déplacement important est à prévoir pour l'équipe visiteuse le Commissaire peut refuser le changement.
8. En cas de force majeure, les délais prévus pourront être modifiés par l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue.

9. Pour tout changement relié au calendrier original ou pour le non-respect des procédures et délais de la ligue des frais d'administration de 150\$ peuvent être applicables.

7. Classement

1. Le classement se fera par l'addition des points:
 - a. match gagné : 3 points
 - b. match nul : 1 point
 - c. match perdu : 0 point
 - d. match défaut : 0 point
 - e. match forfait : -1 point
2. Une équipe qui perdra par défaut verra ses buts marqués au cours du match annulés. L'équipe déclarée gagnante bénéficie du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle a marqués.
3. Un match perdu par forfait le sera par le compte de 0 à 3 ou par le résultat enregistré sur le terrain si la différence dans ce dernier est plus élevée.
4. Passé un délai de vingt et un (21) jours, le résultat de tout match disputé est final et homologué d'office, peu importe l'irrégularité, sauf en cas de protêt déposé selon la réglementation de la compétition, de fraude ou de cas jugés exceptionnels par le comité responsable de la compétition. Toutefois, le club fautif pourra se voir imposer les amendes prescrites par la réglementation pour chaque infraction.
5. Si deux (2) équipes sont à égalité au classement à la fin de la saison, elles seront départagées de la façon suivante :
 - a. le plus grand nombre de points dans les matchs ayant opposés les deux équipes concernées;
 - b. la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs (a);
 - c. le plus grand nombre de victoires au classement;
 - d. la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes au classement;
 - e. l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts;
 - f. tirage au sort.
6. Si trois (3) équipes sont à égalité de points, le classement du championnat est établi de la façon suivante :
 - a. le plus grand nombre de points dans les matchs opposant les trois équipes concernées;
 - b. la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs;
 - c. le plus grand nombre de victoire au classement;
 - d. la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes au classement;
 - e. l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts;
 - f. tirage au sort.

7. 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.

7.1. Coupe (Séries Finales)

1. La Coupe représente la continuité de la saison régulière. Ce n'est pas une nouvelle compétition distincte.
2. Seulement les 8 premières équipes du classement de la saison régulière participeront à la Coupe (les séries de fin de saison). Le paiement des arbitres lors de la première ronde éliminatoire – quarts des finales - est à la charge des équipes.
3. L'équipe la mieux classée au championnat affronte dans un match suicide celle qui est la moins bien classée : 1 v 8; 2 v 7; 3 v 6; 4 v 5.
4. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match,
 - a. le match est prolongé pour une durée maximale de deux (2) périodes de dix (10) minutes;
 - b. si l'égalité persiste après les 2 périodes de 10 minutes, des tirs de réparation sont effectués selon les règlements de la FIFA.
5. Aucun joueur à l'Essai ni joueur Descendu ne peut être utilisé pour les séries de fin de saison.
6. Un joueur, régulier ou réserve, peut jouer avec une seule équipe durant les Séries Finales. Un joueur ne peut pas jouer avec deux équipes durant les Séries. En cas contraire, il sera considéré comme un joueur inéligible et la partie sera perdue par forfait.
7. Un joueur suspendu lors de la saison régulière est suspendu pour la Coupe aussi. Toute suspension obtenue lors d'un match de la saison régulière et qui n'a pas pu être purgée en totalité pendant la saison régulière devra être purgée lors des matchs de Coupe.
8. Le dossier des avertissements (cartons jaunes) est transféré de la saison régulière aux Séries Finales. À titre d'exemple, un joueur qui a deux cartons jaunes pendant la saison régulière et qui obtient un troisième en première ronde des Séries sera suspendu pour la prochaine partie des Séries.
9. Une équipe qui utilise un joueur inéligible sera éliminée de la Coupe. Une équipe ayant gagné des médailles et/ou un trophée mais qui a utilisé un joueur inéligible sera pénalisée par le retrait du trophée et par une amende de \$300.
10. Les trophées, plaques ou médailles mises en compétition ne peuvent s'identifier à un parti, à une organisation ou à une association politique.
11. C'est la ligue qui garde les trophées qui seront mis en compétition dans celle-ci. La ligue fait graver, à ses frais, les noms des récipiendaires.
12. Les trophées en compétition sont ceux établis par l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue.

8. Protêt

1. Pour être pris en considération, un protêt doit être déposé selon les modalités suivantes :

- a. L'envoi doit être effectué dans les deux (2) jours ouvrables suivant le match en question.
 - b. Il doit être déposé par un responsable dûment autorisé du club.
 - c. Il doit être acheminé au responsable de la compétition.
 - d. Il doit être envoyé par correspondance. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.
 - e. Une copie de la correspondance officielle doit être envoyée, sous la même forme et dans le même délai, par le réclamant à l'autre club / regroupement impliqué dans le match en question.
2. Tout dépôt d'un protêt doit être accompagné par le dépôt d'un chèque du club à l'ordre de l'ARSRS en valeur de \$100.
 3. Dans tous les délais prévus dans le présent chapitre, le jour qui marque le point de départ n'est pas compté, le jour qui marque le point d'arrivée n'est pas compté. Si le jour d'arrivée tombe un jour férié, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant.
 4. En traitant de tout protêt, le comité de discipline de la ligue tiendra compte de toutes les informations en possession du club demandeur qui, si elles avaient été utilisées d'une façon normale, auraient pu prévenir le protêt.
 5. Un protêt ne doit porter que sur une seule plainte. Plusieurs plaintes dans la même partie doivent faire l'objet d'autant de protêts.
 6. Pour toute infraction aux articles 8.5 à 8.9, le protêt sera considéré comme irrecevable, sans possibilité d'appel. Si le dépôt a été reçu, il sera remboursé après avoir déduit les frais d'administration tels que prévus au Tableau des frais. Si le dépôt a été facturé, il sera ajusté en conséquence.
 7. Si le comité de discipline de la ligue donne raison au plaignant, le dépôt exigé lui sera remis. Lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le comité de discipline de la ligue, le dépôt n'est pas remboursé.
 8. Les procédures de dépôt et les délais peuvent être modifiés par les responsables d'une compétition pour répondre à une situation urgente.

9. Appel

1. Toute organisation (club) qui se croit lésée par une décision du commissaire de la ligue peut aller en appel et être entendue par le comité d'appel de la ligue.
2. L'appel doit être déposé au bureau de la ligue dans les 7 jours ouvrables suivant la date de la décision du commissaire
3. L'appel doit contenir un texte relatant précisément et de façon claire les motifs de l'appel et exposant les principaux arguments au soutien de ses prétentions.
4. Si par exception ou sur demande de l'une ou l'autre des parties, le comité d'appel juge nécessaire de tenir une audition, il convoque les parties.
5. L'appel doit être accompagné d'un dépôt de 150 \$ (à l'ordre de l'ARSRS). Le cachet de la poste fait seule foi de la date d'expédition.
6. Si le comité d'appel donne raison au plaignant, le dépôt exigé sera remis.

7. Au contraire, lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté par le comité, le dépôt n'est pas remboursé.
8. Toute organisation ou individu qui se croit lésé par une décision du comité de discipline de la ligue ou d'appel peut aller en appel et être entendue par le comité de discipline de la FSQ.

10. Discipline

1. Toutes les sanctions disciplinaires (cartons) seront comptabilisées par la ligue.
 2. Les responsables des équipes (entraîneur, gérant, etc.) sont obligés d'être au courant du dossier d'avertissements et des suspensions de tout joueur qui participe à une rencontre de leur équipe. Aucun avis ne sera émis par la Ligue concernant les suspensions automatiques – dues au cumul des avertissements ou suite à une élimination d'une partie.
 3. Un joueur ou un dirigeant devra purger les sanctions automatiques qui en découlent à l'intérieur même de la division dans laquelle les infractions aux lois du jeu se sont produites.
 4. Un joueur qui est expulsé lorsqu'il évolue en tant que réserviste ou à l'essai devra purger sa suspension lors du prochain match de l'équipe pour laquelle il évoluait lorsqu'il a été expulsé. Le même principe s'applique lorsqu'il s'agit des cartons jaunes qui par accumulation mènent à une suspension.
 5. Un joueur, entraîneur ou autre dirigeant suspendu ne peut pas évoluer pour aucune équipe avant d'avoir purgé sa suspension.
 6. L'utilisation d'un joueur ou responsable suspendu entraîne la perte automatique de la partie par forfait. Le joueur ou responsable devra purger sa suspension lors de la prochaine partie de l'équipe.
 7. Cartons jaunes
Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique par série de trois (3) cartons jaunes.
 8. Carton rouge / expulsion
Les sanctions mentionnées aux articles 7 et 8 ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales applicables dans les cas impliquant blessures et/ou violence physique à un joueur.
Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique lorsqu'il reçoit un carton rouge direct. En outre, son cas sera jugé par le comité de discipline de la compétition et le joueur pourra écoper d'une suspension supplémentaire.
Si un joueur encourt 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.
- a. Expulsion pour Brutalité ou Insulte : Lorsqu'un joueur ou entraîneur est expulsé d'une partie pour un geste brutal sans ballon (coup de poing, coup de pied, coup de tête), 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.
- b. En tout temps un joueur *peut* être appelé à se présenter devant le comité de discipline de la ligue.
 - c. Pour toute expulsion suite à un événement impliquant un arbitre juvénile, identifié par un écusson spécifique (U18 et moins), les sanctions automatiques seront doublées. Il est également recommandé au comité de discipline régional, et provincial, de doubler toute sanction accordée en cas de culpabilité.
 - d. Lorsqu'un joueur reçoit un carton jaune avant d'être expulsé d'une partie (carton rouge direct), le carton jaune sera comptabilisé dans son total de la saison.
 - e. Toutes ces suspensions automatiques surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.
9. 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 2 'brutalité' ou au point 3 'craché' ou au point 6 'propos injurieux' du guide universel à l'usage des arbitres des lois du jeu.
- a. Seulement les joueurs ou dirigeants exclus pour les point 2, 3, ou 6 de la lois 12 tel que mentionné ci dessus seront convoqués.
 - b. 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.
 - c. Un joueur ou dirigeant exclu pour une des raisons précitées sera auditionné et systématiquement inclus à l'agenda du comité de discipline.
 - d. L'incident ou l'infraction aux lois du jeu devra avoir eu lieu lors d'une partie débutée plus de 7 jours précédant le lundi de la tenue du comité de discipline (toutes les causes des parties jouées lors du 2^{ième} dimanche inclusivement, précédant ce lundi seront entendues). Par le fait même, si un événement reprochable survient à l'intérieur de ces mêmes 7 jours, cet événement sera à l'agenda du comité de discipline du mois suivant.
10. Une personne qui a le devoir de se présenter au comité de discipline doit confirmer l'heure prévue de son audition au centre d'administration de la ligue. Il est possible de rejoindre le centre d'administration de la ligue au bureau de l'Association Régionale de Soccer de la Rive Sud
11. En fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre, dans les cas sans facteur aggravant, l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue pourra appliquer les sanctions disciplinaires automatiques tel que prévues.
12. Une personne graciée se verra confirmer la sanction disciplinaire correspondante à la faute commise.
- a. Cette confirmation se fera de façon verbale par le centre d'administration de la ligue au moment où l'intimé tentera de confirmer l'heure de son audition.
 - b. Par la suite le centre d'administration de la ligue confirmera le tout par courriel au responsable du club.

13. Tout joueur suspendu par le comité de discipline de la ligue ou de l'organisme mandaté par celle-ci est exclu de toutes activités sanctionnées et/ou reconnues par la ligue jusqu'à la fin de sa suspension.
14. Nonobstant les articles respectifs des règlements généraux de la FSQ, la procédure pour un examen de cas disciplinaire par le comité nommé est la suivante:
 - a. Le comité de discipline ou l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue étudiera les plaintes, si ces dernières sont recevables, les intéressés seront convoqués à une audition. Suivant la gravité des cas, le dossier peut être transféré à la FSQ.
 - b. Le plaignant et l'intimé dûment convoqués doivent se présenter devant le comité de discipline à la date et au lieu prévu par ce dernier.
 - c. Des témoins visuels seront autorisés, le "oui-dire" n'est pas accepté.
 - d. Dans le cas du plaignant un rapport (écrit, vidéo, etc.) pourra servir d'acte d'accusation. Dans le cas où, la personne inculpée ou un représentant de son club ne se présenterait pas à l'audition, le cas pourra être traité *in absentia*. Dans certains dossiers (plus grave), le comité de discipline pourra suspendre l'intimé de toutes activités de soccer (sous sa juridiction) jusqu'à ce que cette personne demande une audition.
 - e. Un rapport disciplinaire n'est pas nécessaire quand le comité de discipline de la ligue demande à un membre d'une équipe de se présenter devant le comité
15. Tout club et/ou membre dûment affiliés à la FSQ et qui seront reconnus coupables, assumeront les frais et les amendes. Les frais d'audition sont ceux prévus dans le tableau de frais de l'ARSRS.
16. Les suspensions infligées par le comité de discipline de la ligue ne peuvent se confondre avec celles prévues comme automatiques par les articles précédents du présent règlement.
17. Les sanctions disciplinaires devront être communiquées verbalement par le commissaire aux clubs des joueurs suspendus et confirmées ensuite par écrit.
18. Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre des activités de la ligue la suspension sera purgée au début de la saison d'activités suivante de la ligue.
 - a. Le joueur pourra être, dans ce cas, autorisé à jouer entre-temps.
 - b. Si un joueur visé par le paragraphe précédent était sous le coup d'une telle suspension reportée au moment où il n'est plus membre d'un club appartenant à la ligue, il verrait son dossier disciplinaire référé à la fin de la saison à l'association régionale dont il relève le cas échéant.
19. Toute personne liée à une équipe – entraîneur, gérant, responsable de club - est sujette aux mêmes règlements disciplinaires que les joueurs.
 - a. Dans ce cas, le comité de discipline de la ligue pourra imposer une amende monétaire au club, en plus de toute autre sanction.
20. En tout temps et pour quelque raison que se soit qu'il juge suffisamment grave, le comité de discipline peut convoquer un joueur ou une personne liée à une équipe ou à un club et appliquer les sanctions qu'il juge appropriées.
21. Frais automatiques pour accumulation de cartons jaunes et pour toute expulsion :
 - i. Cartons Jaunes
 - 50\$ lorsqu'une équipe accumule 20 cartons jaunes dans une saison.
 - Ensuite, 10\$ pour chaque carton jaune additionnel.
 - ii. Expulsions pour les joueurs
 - 10\$ pour chaque expulsion suite au cumul de deux cartons jaunes dans une même partie.

- 20\$ pour chaque expulsion directe suite à un carton rouge sans brutalité.
- 50\$ pour chaque pour chaque expulsion directe suite à un carton rouge avec brutalité.
- 100\$ pour une récidive avec brutalité.
- iii. Expulsions pour les entraîneurs
 - 50\$ en tout temps.
 - 100\$ pour les cas de brutalité
- iv. Club
 - Lorsqu'une équipe dépasse cinq expulsions directes (cartons rouges), avertissement écrit et amende de 100\$ au club.

11. Lois du jeu

- À l'exception des modifications stipulées dans les règlements généraux de la FSQ ou dans ce présent document, les règles du jeu publié par la FIFA sont appliquées.
- Ce document représente les lois et les règlements de la LIZ 2. Pour toutes lois, situations ou cas non décrit dans ce document, il faut se référer aux Lois en vigueur de la FIFA.

11.1. Terrain

1. Obligations des clubs : le club qui reçoit est l'organisateur du match et prend charge de toutes les obligations qui en découlent.
2. Les terrains utilisés par la Ligue sont ceux soumis par les clubs, puis acceptés et homologués par la Fédération ou la Ligue. En tout temps durant la saison, la Fédération ou la Ligue se réserve le droit de retirer l'homologation d'un terrain qui ne répond plus à leurs exigences.
3. Les parties de soccer à 11 doivent être disputées sur des terrains spécifiques au soccer à 11 qui respectent les lois du jeu de la FIFA.
4. 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 dans le but de jouer à 9, soit d'une longueur qui s'étend d'une surface de réparation à l'autre et d'une largeur identique à celle du terrain à 11.
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 doivent être de dimension identique à celles des terrains à 11, telles que décrites dans les lois du jeu FIFA.
6. Le terrain de jeu doit
 - a. être régulièrement et visiblement tracé,
 - b. posséder 4 drapeaux de coin réglementaires,
 - c. avoir des installations sanitaires adéquates et des vestiaires pour les équipes et les officiels.
7. Les buts : les dimensions des buts sont celles prévues dans les lois du jeu FIFA. Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Aucun match ne pourra avoir lieu sans filet.

8. Emplacement joueurs & entraîneurs : 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.
9. 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.
10. 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 le club receveur sera sanctionné par une amende en valeur de 25 \$. Les amendes ne sont pas cumulatives pour une même partie.
11. En tout temps, lorsqu'une équipe qui visite fait la demande d'avoir accès aux vestiaires avant et après la partie le club receveur devrait, lorsque possible, offrir l'accès aux vestiaires. Lorsqu'une équipe qui visite et qui doit voyager une distance de 100km et plus fait la demande d'avoir accès à des vestiaires le club receveur est obligé d'offrir l'accès aux vestiaires. En cas contraire le club receveur sera sanctionné d'une amende de \$150. Pour les deux situations mentionnées, la demande d'accès aux vestiaires devra parvenir au club receveur au minimum deux semaines avant la partie. La ligue doit obligatoirement être copiée sur la demande.
12. 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 dangereux, installations dangereuses et sans autre alternative viable
 - Buts sans filets
 - Installation d'éclairage non fonctionnelle lors du déroulement d'une partie sans éclairage naturel suffisant et sans autre alternative viable.
 - 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.
13. 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.
14. La ligue peut demander un changement de terrain à une équipe si elle juge que les installations ne répondent pas aux exigences de la ligue.
 - a. À défaut d'obtempérer, l'équipe perdra ses matchs par forfait et les sanctions prévues seront appliquées.

11.2. Ballon

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. La ligue pourrait obliger l'utilisation des ballons d'un commanditaire.
2. Le ballon # 4 doit avoir une circonférence de 63 cm à 66 cm.
3. Le ballon # 4 est utilisé pour la catégorie U-13 et moins.
4. Le ballon # 5 doit avoir une circonférence de 68 cm à 71 cm.

5. Le ballon # 5 est utilisé pour les catégories U-14 et plus
6. Dans l'éventualité d'une compétition entre des joueurs de catégorie U-13 et U-14, le ballon # 5 serait utilisé.

11.3. Nombre de Joueurs, Entraîneurs, Joueurs Réserve et à l'Essai, Généralités

1. Peuvent prendre part à un match et être présent sur le banc d'une équipe :
 - a. un maximum de trois (3) dirigeants munis d'un passeport dûment validé
 - b. un maximum de dix-huit (18) joueurs éligibles et physiquement aptes à jouer d'un passeport dûment validé. Ce maximum est aussi valide pour le soccer à 9 pour la saison 2013.
2. Une équipe doit aligner au moins six (6) joueurs pour le soccer à 9 et sept (7) joueurs pour le soccer à 11 sur le terrain pour débiter et durant toute la durée d'un match.
3. **Les substitutions** sont illimitées et s'effectuent lors des arrêts de jeu de la façon suivante :
 - À la mi-temps
 - Suite à un but,
 - Avant la reprise du jeu par un coup de pied du but,
 - Lorsqu'un joueur est blessé
 - Pour les catégories U-11 et U-12 les changements sont également possibles lors des touches offensives. Si l'équipe en possession du ballon décide d'effectuer un changement l'autre équipe peut également effectuer un changement.
 - L'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre selon les règles en vigueur à la FIFA.
4. Une équipe ayant commencé un match et ne pouvant plus présenter six (6) joueurs pour le soccer à 9 et sept (7) joueurs pour le soccer à 11 sur le terrain perd la partie par défaut.
5. Les équipes doivent clairement identifier leur capitaine par le port d'un brassard sur un bras.
6. Avant chaque match, les équipes doivent présenter à l'arbitre les cartes d'affiliation dûment validés de tous les joueurs y compris celui des remplaçants et dirigeants.
7. Vérification des cartes d'affiliation: l'entraîneur, le gérant ou le capitaine d'une équipe peut demander de vérifier les cartes d'affiliation de l'équipe adverse en présence de l'arbitre tant que celui-ci les a en sa possession.
8. Si un joueur ou un dirigeant de l'équipe ne peut présenter sa carte d'affiliation dûment validé pour quelque raison que ce soit, ou exceptionnellement une permission écrite de la Ligue, cet individu ne peut pas prendre part au match ou être présent au banc des joueurs de l'équipe.
9. Tout joueur ou dirigeant prenant part à un match sans pouvoir présenter sa carte d'affiliation dûment validée, ou exceptionnellement une permission écrite de la Ligue, est déclaré inéligible et la partie considérée perdue par forfait.
10. Tout joueur qui se présente après le début du match doit être contrôlé par l'arbitre avant le début de la deuxième demie afin de pouvoir prendre part au match. Tout joueur qui n'est pas contrôlé avant le début de la deuxième demie ne peut pas prendre part au match. C'est la responsabilité du joueur et du responsable de l'équipe concernée de se présenter devant l'arbitre en possession de la carte d'affiliation et de demander le contrôle par l'arbitre.
11. Une équipe doit avoir un entraîneur ou un entraîneur adjoint dûment affilié pour l'année d'activité en cours présent dans la zone technique pour chaque match, sauf en senior, s'il prend part au match également à titre de joueur.
12. Présence d'un entraîneur : aucune équipe ne peut débiter un match sans la présence d'au moins un entraîneur affilié. Si un entraîneur est expulsé dans un match l'impliquant,

l'entraîneur assistant ou le gérant remplace l'entraîneur expulsé pour la fin du match. Si l'équipe n'a ni entraîneur assistant, ni gérant, le match est suspendu et l'équipe fautive perd le match par forfait.

13. Tout dirigeant, joueur ou entraîneur suspendu ou expulsé d'une équipe ne peut se tenir du même côté du terrain que le banc des joueurs. Un dirigeant expulsé doit adopter un comportement responsable, ne pas rentrer sur le terrain avant la fin de la partie et ne pas donner des consignes aux joueurs. Toute infraction doit être rapportée au comité de discipline de la ligue pour action disciplinaire appropriée.
14. Si une équipe fait jouer un joueur ou un dirigeant dont le nom ne figurait pas sur la feuille de match de l'équipe pour cette partie, le match est déclaré forfait à l'adversaire.
15. Si une équipe a fait jouer un joueur inéligible à cause d'une suspension connue, le match est déclaré forfait à l'adversaire.
16. Si une équipe, qui a été avisée, fait jouer un joueur dont l'autorité de la ligue ne reconnaît pas l'éligibilité, le match est déclaré forfait à l'adversaire.

11.4. Joueurs Mutés, Réserve et à l'Essai

1. Une équipe ne peut pas faire jouer plus de 4 joueurs mutés dans un même match. L'utilisation d'un joueur muté doit être clairement indiquée sur la feuille de match. Pour chaque joueur non-identifié sur la feuille de match comme étant Muté l'équipe fautive sera pénalisée par une amende de \$50.
2. Les joueurs à l'essai lors d'un match ne sont pas considérés comme des joueurs mutés lors du match en question.
3. Tout joueur muté en classe locale ne peut pas jouer des matchs dans une classe supérieure l'année de son transfert.
4. Lorsqu'un joueur de Réserve ou à l'Essai est utilisé par une équipe, cette équipe doit l'indiquer clairement sur la feuille de match, dans l'espace prévu à cet effet. Pour chaque joueur non-identifié sur la feuille de match comme étant Réserviste ou à l'Essai l'équipe fautive sera pénalisée par une amende de \$25.
5. Une équipe ne peut utiliser comme joueur réserve, ou à l'essai, ou joueur invité, un joueur sous le coup de toute suspension.
6. Une équipe peut utiliser un maximum de 3 joueurs à l'Essai par partie.

7. Joueurs de 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.

Exemples :

⇒ Une équipe U-14 de classe AA peut utiliser des joueurs provenant de son club de catégorie : U-14 classe A et local; U- 13 classe AA, classe A et local; U-12 classe AA, A et local.

⇒ Un joueur U-11 affilié à une équipe U-12 A ou AA pour la saison en cours peut évoluer en tant que joueur réserve pour l'équipe U-11 AA de son club.

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 accompagne la demande.

L'utilisation des joueurs se fait comme suit :

- a) Dans le respect des catégories d'âges imposées par la Fédération, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif.
- b) Pour descendre d'une classe de compétition, un joueur doit attendre un délai de sept (7) jours à partir de son dernier match.
- c) Un joueur ne peut participer dans un même championnat à plus de six (6) matchs pour une équipe de classe inférieure.
- d) Le nombre de joueurs venant d'une classe de compétition supérieure qui peuvent être utilisés dans un championnat, pour la durée de la saison, est de six (6).
- e) Dans un même match, il ne peut y avoir que deux (2) joueurs ou moins venant d'une classe supérieure.
- f) Un joueur ne peut descendre que d'une seule classe de compétition.
- g) 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 classe de compétition supérieure à la sienne.
- h) À l'intérieur de sa classe de compétition, un joueur peut évoluer pour son club dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne, sans aucune restriction sauf celles imposées par les règlements de la sécurité dans les sports. De plus le joueur n'est pas assujéti au délai de sept (7) jours.

8. **Un joueur « À L'ESSAI »**

- a) Un joueur « à l'essai » est défini comme un joueur provenant d'un autre club de la même association régionale, provenant de classe égale ou inférieure et de catégorie égale ou inférieure et si de catégorie égale, de division inférieure.
- b) En tout temps, on ne peut pas utiliser à l'essai un joueur qui se trouve sur la liste officielle d'une équipe avec laquelle on est en compétition directe (même division ou lorsque des divisions ont des matchs croisés).
- c) Un joueur « à l'essai » est limité à trois (3) matchs par saison d'activités.
- d) Chaque match pour lequel une équipe utilise un joueur « à l'essai » lorsque le joueur a déjà joué 3 matchs, sera déclaré forfait.
- e) Toute équipe qui aura joué le 2/3 de son championnat ne pourra plus aligner un joueur « à l'essai ».
- f) Aucun joueur « à l'essai » ne peut être utilisé pour les séries de fin de saisons.
- g) Le joueur « à l'essai » doit remettre avant le début du match le formulaire prescrit par la FSQ signé par le responsable-en-chef de son équipe à l'officiel de la partie sinon ce joueur sera inéligible.

11.5. Équipement

1. L'équipe qui visite a la responsabilité de vêtir les joueurs de chandails d'une couleur différente de ceux de l'équipe receveuse. Un refus entraîne la perte du match par forfait.
2. Le gardien de but doit porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.

11.6. Arbitre

1. Les arbitres et les arbitres assistants sont assignés par un des responsables suivants :
 - a. les responsables de l'assignation des différentes régions qui composent la LIZ 2,
 - b. les responsables de l'assignation des clubs,
 - c. par voie de délégation de pouvoirs.
2. Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant : un arbitre ne peut officier dans une catégorie et/ou division où il est aussi enregistré comme joueur, entraîneur, gérant ou s'il y a un membre de sa famille sur une des équipes d'un match auquel il est assigné.
3. L'équipe receveuse doit acquitter 100% des frais d'arbitrage, lorsqu'elle est clairement identifiée comme équipe receveuse au calendrier originel. En cas d'annulation de la partie avant le premier coup de sifflet, les arbitres auront droit à 50% des frais d'arbitrage.
4. Peu importe l'endroit du match, chaque équipe devra acquitter 50% des frais d'arbitrage :
 - a. lors de reprises de matchs prévues par la ligue.
 - b. lors des séries de fins de saisons (pour les parties inférieures aux demi-finales), soit :
 - i. les quarts de finales,
 - ii. les huitièmes de finales, etc...
 - c. lors de matchs spéciaux : matchs de classements, tournoi de l'accessibilité, etc...
5. L'arbitre et les arbitres assistants devront être présents sur le terrain trente (30) minutes avant l'heure prévue du match.
6. L'arbitre devra s'assurer que seront inscrites lisiblement sur la feuille de match les informations suivantes;
 - a. Le numéro du match.
 - b. La date du match.
 - c. Le nom du terrain.
 - d. La division du match.
 - e. Heure prévue du coup d'envoi du match.
 - f. Heure à laquelle le match a débuté.
 - g. Si l'heure prévue et l'heure débutée sont différentes. Il est impératif d'indiquer clairement la raison qui justifie ce retard.
 - h. Nom des équipes pour ce match (receveur, visiteur).
7. L'arbitre doit
 - a. Identifier la feuille de match de chaque équipe.
 - b. Vérifier les noms, numéros de cartes d'affiliation, photos des joueurs et des dirigeants de l'équipe.
 - c. Vérifier les cartes d'affiliations des joueurs et dirigeants purgeant une suspension et dont le nom est inscrit à l'endroit prévu à cette fin.
 - d. S'assurer que les avertissements et /ou expulsions correspondent bien au numéro de l'individu fautif et soit lisible sur la copie qu'il remettra à l'équipe du joueur sanctionné.

- e. Conserver pour fin de vérification les cartes d'affiliation jusqu'à la fin du match.
 - f. À la fin du match, signaler les noms des joueurs ou dirigeants n'ayant pas présenté à l'arbitre leur carte d'affiliation respective.
 - g. Inscrire tout commentaire pertinent dans l'espace prévue à cet effet
 - h. Inscrire tout manquement au terrain et aux installations
 - i. S'assurer que les responsables des équipes signent la feuille de match après avoir bien pris note de son contenu à la fin de la partie.
 - j. Remettre les cartes d'affiliation.
 - k. Remettre la bonne copie de la feuille de match aux équipes (instructions au bas de la feuille de match à ce sujet.)
8. Une enveloppe affranchie et adressée au centre d'administration de la ligue vous sera remise par l'équipe receveuse au début du match
 9. L'arbitre doit poster au centre d'administration de la ligue dans les quarante-huit heures (48) qui suivent le match, la feuille de match ainsi que toute autre rapport concernant la partie.
 10. Aucun paiement ne sera versé aux arbitres pour la saison extérieure après le 31 décembre de l'année correspondant à la saison extérieure. En cas de litige, les officiels auront jusqu'au 30 novembre pour demander par écrit au centre d'administration de la ligue jusqu'à ce que les ajustements soient faits. Le Conseil d'Administration de la ligue aura trente (30) jours suivants l'envoi de la réclamation pour régler le litige ou pour convoquer une audition.
 11. Son autorité et l'exercice des pouvoirs qui lui sont conférés par les lois du jeu.
 12. Ses décisions concernant des faits survenus dans le courant du match, sont sans appel pour autant que cela concerne le résultat du match
 13. À défaut d'arbitre,
 - a. L'arbitre assistant senior prendra la responsabilité du match.
 - b. En cas d'absence des deux (2) arbitres précités, l'arbitre junior officiera.
 - c. 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 plus tard.
 - d. Si un arbitre remplaçant qualifié a été identifié et a confirmé sa présence dans un délai de 30 minutes, les 2 équipes doivent attendre l'arrivée de l'arbitre remplaçant.

11.7. Arbitre Assistant

1. A défaut d'arbitre assistant, l'arbitre désignera des arbitres assistants si nécessaire.
2. L'arbitre senior encadrera les tâches aux arbitres assistants pendant le match.
3. En cas d'ingérence non justifiée ou de conduite répréhensible d'un arbitre assistant, l'arbitre renoncera à ses services et prendra ses dispositions pour le faire remplacer.

11.8. Durée du match, Feuilles de Match, Retard et Absence

1. Pour les catégories éligibles, un match comporte deux périodes égales de
 - a. U11 et U12 = 2 X 30 minutes
 - b. U13 et U14 = 2 X 35 minutes
 - c. U15 et U16 = 2 X 40 minutes
 - d. U17 et U18 = 2 X 45 minutes
2. Match interrompu : 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.

Catégorie	durée minimale pour qu'un match soit valide
U-11	45 minutes
U-12	45 minutes
U-13 & U-14	53 minutes
U-15 & U-16	60 minutes
U-17 et plus	68 minutes

Feuilles de Match

3. La feuille de match et toutes les cartes d'affiliation doivent être remises à l'arbitre au plus tard 15 minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.
4. Les feuilles de matchs utilisées devront être celles fournies par la ligue et portant le logo de celle-ci.
 - a. Il est à noter que tout joueur ou dirigeant sous le coup d'une suspension doit être inscrit sur la feuille de match dans l'espace réservé à cette fin (observations). À défaut de quoi une amende de \$50 sera imposée à l'équipe fautive.
5. Tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent, d'au moins huit (8) pouces de haut (20 cm), apposé dans le dos du maillot.
6. Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de faire rayer le nom de tout joueur qui n'a pas endossé l'uniforme pour le match en question.
7. Toute amende reliée aux équipes et ses installations devra être signalée sur la feuille de match et les copies présentées aux équipes.
8. À la fin de la partie les responsables de chaque équipe doivent vérifier le contenu de la feuille de match, doivent s'assurer que toute erreur est indiquée à l'arbitre et ensuite signer la feuille de match.
9. Il ne peut être formulé de protêt au sujet du terrain de jeu après le coup d'envoi.
10. Les deux équipes qui disputent une partie sont responsables de s'assurer que dans les 48 heures suivant l'heure prévue d'une partie, un membre de leur organisation saisira sur le système informatique (PTS-Ligue) le résultat et les informations pertinentes à cette partie. La pénalité pour tout retard est de \$25.
11. Responsabilités des équipes
 - a. Tout club et équipe a la responsabilité d'assurer la protection des officiels assignés à un match, de leur arrivée au lieu du match à leur départ du lieu du match.
 - b. Joueur blessé : chaque équipe a la responsabilité de faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou un hôpital.
 - c. Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres avant, durant et après le match.
 - d. Trousse de premiers soins : c'est la responsabilité des équipes d'avoir une trousse de premiers soins adéquate.

12. Toute équipe qui se présente sur le terrain avec un équipement inadéquat ou qui n'est pas prête à débiter le match à l'heure prévue, recevra une amende en valeur de \$100. Pour être applicable, cette infraction doit être signalée sur la feuille de match.
13. Seulement dans les cas de force majeurs une équipe fautive pénalisée peut faire appel au près du commissaire pour récupérer cette amende. Dans une telle situation, l'équipe(s) a 7 jours une fois la partie homologuée (PTS) pour faire appel. Cet appel doit se faire par courrier recommandé ou encore par courriel.

Retard et/ou Absence

14. Si l'heure prévue et l'heure débutée de la rencontre ne correspondent pas, alors l'arbitre doit identifier l'équipe ou les équipes responsables le cas échéant.
15. Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas six (6) joueurs pour les soccer à 9 et sept (7) joueurs pour le soccer à 11 pour commencer le match, le forfait peut être réclamé par l'équipe présente sur le terrain quinze (15) 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 deux (2) équipes. Les cas de force majeure seront étudiés par le comité de gestion de la LIGUE qui rendra une décision finale et sans appel. 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).
16. Si une équipe perd à trois reprises ou plus pour la cause précitée, elle sera convoquée par la ligue et passible de sanctions supplémentaires.
17. Si une équipe refuse de jouer un match, de le terminer ou si elle néglige de se présenter sur les lieux et de jouer un match originalement prévu au calendrier ou qui a été remis par l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue, elle perd automatiquement le match par forfait et se verra pénalisée de la façon suivante :
 - a. 300\$ d'amende à la première offense.
 - b. 300\$ d'amende à la deuxième offense en plus de comparaître devant l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue.
 - c. Après le 15 Août, l'amende sera de 500\$ à la première offense.
 - d. En cas de récidive après le 15 Août, l'amende sera de 500\$ en plus de comparaître devant l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue.
 - e. En tout temps, le moitié du montant de l'amende sera versée à l'autre équipe impliquée dans la partie.
 - f. Recommandation à l'autorité ayant juridiction à l'espèce de la ligue d'expulsion en cas de récidive.
 - g. Une équipe qui perd par forfait pour ne s'être pas présentée à une partie prévue à l'étranger (chez l'équipe adverse), devra, s'il y a lieu, jouer la partie retour à l'étranger.