



**Règlements : 2026**

**Ligue Juvénile Lanauadière**

**EN PLUS DES RÈGLEMENTS 2026 DE L'ARSL, LES ÉQUIPES DOIVENT  
ÉGALEMENT RESPECTER EN TOUT TEMPS LES RÈGLES DE FONCTIONNEMENT  
DE SOCCER QUÉBEC**

## TABLE DES MATIÈRES

<b>OBJECTIFS</b> .....	<b>3</b>
<b>1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES</b> .....	<b>3</b>
<b>2. DEMANDE D’AFFILIATION</b> .....	<b>4</b>
<b>3. INSCRIPTION DES GROUPES DE JOUEURS</b> .....	<b>4</b>
<b>4. ENREGISTREMENT DES JOUEURS</b> .....	<b>5</b>
<b>5. PARAMÈTRES DE LA SAISON</b> .....	<b>5</b>
<b>6. ENTRAINEURS ET GÉRANTS D’ÉQUIPE</b> .....	<b>5</b>
<b>7. ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER</b> .....	<b>5</b>
<b>8. CHANGEMENTS AU CALENDRIER</b> .....	<b>6</b>
<b>9. MATCH ANNULÉ</b> .....	<b>6</b>
<b>10. CATÉGORIES D’ÂGE ET CLASSES DES ÉQUIPES</b> .....	<b>7</b>
<b>11. SURCLASSEMENT DES JOUEURS</b> .....	<b>7</b>
<b>12. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS ET DES ENTRAINEURS</b> .....	<b>8</b>
<b>13. LES RÈGLES DU JEU</b> .....	<b>8</b>
<b>14. NOMBRE DE JOUEURS</b> .....	<b>9</b>
<b>15. NOMBRE D’ENTRAINEURS</b> .....	<b>9</b>
<b>16. LE BALLON</b> .....	<b>10</b>
<b>17. LES ARBITRES</b> .....	<b>10</b>
<b>18. DURÉE DU MATCH</b> .....	<b>11</b>
<b>19. RETARD</b> .....	<b>11</b>
<b>20. FEUILLES DE MATCH</b> .....	<b>12</b>
<b>21. CLASSEMENT ET STATISTIQUES</b> .....	<b>13</b>
<b>22. CAUSES DE FORFAIT ET SANCTIONS</b> .....	<b>14</b>
<b>23. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES SOCCER À 7 ET À 9</b> .....	<b>15</b>
<b>24. L’ÉQUIPEMENT DES JOUEURS</b> .....	<b>15</b>
<b>25. COUPE JOHN BELLINI</b> .....	<b>16</b>
<b>26. DISCIPLINE</b> .....	<b>16</b>
<b>27. APPEL</b> .....	<b>17</b>
<b>28. INFRACTIONS ET SANCTIONS</b> .....	<b>18</b>
<b>29. CAS NON PRÉVUS</b> .....	<b>19</b>
<b>30. AMENDEMENTS</b> .....	<b>ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.</b>
<b>31. DISCIPLINE (SANCTIONS ADDITIONNELLES)</b> .....	<b>19</b>
<b>SOMMAIRE : TABLEAU DES SUSPENSIONS, FORFAITS ET AMENDES</b> .....	<b>21</b>
<b>MÉMO LOI 4 – ÉQUIPEMENT DES JOUEURS</b> .....	<b>22</b>

## **OBJECTIFS**

Les objectifs du présent règlement relatif à la structure de compétition de l'ARSL sont les suivants :

- a) \_\_Permettre à tous les joueurs d'évoluer dans un réseau de compétition adapté à leur capacité et intérêt et ainsi répondre aux besoins des joueurs dans leur développement;
- b) \_\_Valoriser le soccer régional en permettant aux joueurs de démontrer leurs habiletés;
- c) \_\_Permettre aux entraîneurs d'acquérir de l'expérience en dirigeant un équipe à la mesure de leurs compétences;
- d) \_\_Permettre aux arbitres d'améliorer leurs compétences en gravitant dans les différents niveaux de compétition.

### **1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES**

#### APPLICATION

Le présent règlement concerne les différentes activités de la Ligue de soccer Lanaudière.

#### COMPATIBILITÉ AVEC LES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX, PROVINCIAUX ET INTERNATIONAUX

Les règlements de la FIFA (Fédération Internationale de Football Association), de SQ (Soccer Québec) et de l'ARSL (Association Régionale de Soccer Lanaudière) s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques du présent règlement.

#### INTERPRÉTATION

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin et sont sans rapport avec le sexe et ne traduisent absolument pas la discrimination envers l'un ou l'autre sexe.

#### COMMUNICATIONS

Toute correspondance sera envoyée à un responsable par club mandaté par celui-ci afin de servir de répondant officiel à la ligue. Ce répondant fera le lien et diffusera l'information entre la ligue et les équipes de son club.

#### TERMINOLOGIE

Arbitre	Toute personne dûment affiliée et reconnue comme arbitre ou arbitre assistant avec l'ARSL pour l'année en cours.
ARSL	Association Régionale de Soccer Lanaudière.
ARS	Association régionale de soccer.
Association locale ou club	Désigne un organisme incorporé satisfaisant les critères prévus aux règlements de SQ et de l'ARSL et regroupant des équipes de différentes catégories.
Catégorie (d'âge)	Désigne un des équipes d'âge définis par SQ selon lesquels les joueurs sont divisés aux fins de compétition et indique la catégorie d'âge dans laquelle évolue un athlète (ex. : U-10, U-11, U-12).
Championnat	Désigne un rééquipement de équipes de plusieurs catégories d'âge et classes qui font partie de la Ligue.
Contrevenant	

Division	Désigne toute personne physique ou morale qui est accusée d'avoir enfreint les statuts, les règlements ou les politiques de la Ligue, de l'ARSL ou de SQ
Équipe	Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en équipes différents, répartis par niveaux décroissants et appelés division.
FIFA	Désigne un rééquipement de joueurs d'un club évoluant en compétition.
Équipe	Fédération Internationale de Football Association.
Ligue	Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en équipes de niveaux égaux et appelés équipe.
Lois du Jeu FIFA	Désigne un rééquipement de équipes de même ou plusieurs catégories d'âge permettant d'établir un calendrier.
Responsable D'équipe	Désigne le livret de Lois du Jeu FIFA
SQ	Ce terme désigne soit l'entraîneur, l'entraîneur adjoint ou le gérant d'équipe membre de l'équipe d'encadrement.
U-	Soccer Québec.
	Ce terme signifie « Moins de » (« Under »).

## **2. DEMANDE D’AFFILIATION**

Pour inscrire une équipe dans la Ligue de Soccer Lanaudière, un club doit remplir toutes ces conditions :

2.1 Être un organisme incorporé selon la Loi sur les compagnies;

2.2 Être membre d'une ARS reconnue par SQ;

2.3 S'il provient de l'extérieur du territoire de l'ARSL, détenir de son ARS d'origine une autorisation qui lui permet d'évoluer dans une telle ligue;

2.4 Inscrire l'équipe dans SPORDLE ID Adhésion (fourni par la Ligue) en respectant les échéanciers;

2.5 Posséder le nombre adéquat de terrains de soccer, aménagés et praticables, ou fournir une copie du protocole d'entente permettant l'utilisation de terrains de soccer appartenant à un autre organisme. Les terrains devront être disponibles du début à la fin de la saison incluant la Coupe John Bellini.

## **3. INSCRIPTION DES ÉQUIPES DE JOUEURS**

3.1 Un club qui désire inscrire une équipe de joueur en retard (c.-à-d. après que les calendriers soient transférés dans SPORDLE ID) ou qui retire une équipe après la date limite (c.-à-d. après que les calendriers soient transférés dans SPORDLE ID) se verra infliger une amende (voir Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes).

3.2 Tout équipe de joueurs inscrit doit obligatoirement provenir d'un club affilié.

3.3 En tout temps, il est possible pour la Ligue de refuser l'inscription d'une équipe inscrite en retard.

#### 4. **ENREGISTREMENT DES JOUEURS**

Voir les articles 14.1 et 14.2 pour le nombre de joueurs maximum et minimum qu'une équipe peut habiller pour un match.

4.1 Tous les joueurs, entraîneurs et gérants d'équipe doivent détenir une carte d'affiliation valide pour l'année en cours et présenter leur carte d'affiliation à l'arbitre avant la partie. Aucun joueur, entraîneur ou gérant ne peut être dans la surface technique sans avoir une carte d'affiliation valide (voir l'article 12.1).

#### 5. **PARAMÈTRES DE LA SAISON**

5.1 Un club pourra, avant ou en cours de saison, ajouter un ou plusieurs joueurs à une équipe à condition que ce joueur soit dûment affilié avec le même club.

5.2 Les paramètres de la saison été 2026 se retrouvent ci-dessous:

	Dates Limites	
	<u>Début</u>	<u>Fin</u>
Saison 2026	2026-05-01	2027-04-30
Affiliation	2026-05-01	2027-02-01
Ajouter une nouvelle carte d'affiliation (joueur)	2026-05-01	2027-02-01
Libérer une carte d'affiliation	2026-05-01	2027-02-01
Renouveler une carte d'affiliation	2026-05-01	2027-02-01
Importer une carte d'affiliation	2026-05-01	2027-02-01
Retirer une carte d'affiliation	2026-05-01	2027-02-01

5.3 Ces paramètres sont compatibles avec ceux de SQ

#### 6. **ENTRAINEURS ET GÉRANTS D'ÉQUIPE**

##### 1.1 Responsabilités

6.1.1 Tout équipe est sous la responsabilité d'au minimum un (1) entraîneur. Les entraîneurs, entraîneurs adjoints et gérants d'équipes doivent détenir une carte d'affiliation valide pour l'année en cours et la présenter à l'arbitre avant le match. Aucun entraîneur ne peut être dans la surface technique sans avoir une carte d'affiliation d'entraîneur valide pour l'année en cours.

##### 1.2 Qualification des entraîneurs

	Qualification recommandée par le directeur technique de l'ARSL			
	<b>S1</b>	<b>S2</b>	<b>S3</b>	<b>S7</b>
U-4 / U-5	●			
U-6 à U-8		●		
U-9 à U-12				
U-13 à U-18				

#### 7. **ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER**

7.1 Le nombre de matchs pour les équipes sera de 14\* pour les catégories U9 à U18 et de 12\* matchs pour la catégorie U21.

\* Le nombre de matchs peut varier selon le nombre d'équipes inscrites dans le championnat\*

7.2 Si, dans une catégorie donnée, il y a un nombre insuffisant d'équipes inscrits, la ligue verra à intégrer ces équipes à une autre classe ou catégorie.

7.3 En aucun temps un match ne peut être mis à l'horaire après 21h15. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18h30. Ceci ne s'applique pas lors d'un jour férié.

7.4 Les heures du début d'un match par catégorie d'âge sont :

<b><u>Catégorie</u></b>	<b><u>À Partir de :</u></b>	<b><u>Au Plus Tard :</u></b>
<b>U-09</b>	18H30	19H30
<b>U-10</b>	18H30	19H30
<b>U-11</b>	18H30	20H00
<b>U-12</b>	18H30	20H00
<b>U-13</b>	18H30	20H30
<b>U-14</b>	18H30	20H30
<b>U-15</b>	18H30	20H30
<b>U-16</b>	18H30	21H00
<b>U-18</b>	19H00	21H15
<b>U-21</b>	19H00	21H15

## **8. CHANGEMENTS AU CALENDRIER**

8.1 Toute demande de modification du calendrier officiel doit être reçue par la ligue. Si la ligue approuve la demande, la ligue est responsable d'aviser immédiatement les personnes concernées.

8.2 Une fois que le calendrier est publié dans Spordle Page, il est final et aucune remise de match ne sera considérée.

8.3 Les seules raisons qui seront prises en considération pour des remises de matchs sont :

8.3.1 Terrain impraticable ou dangereux. Seul l'arbitre ou la municipalité peut déclarer un terrain impraticable et, par conséquent, en interdire l'utilisation.

8.3.2 Terrain non homologué;

8.3.3 L'arbitre ne se présente pas pour un match.

8.3.3.1. Aucun match de soccer à 7 et à 9 ne sera repris par manque d'arbitre.

8.4 Une remise de match doit être fixée dans un délai de 14 jours. Le coordonnateur régional des compétitions fera lui-même la remise du match et sa décision sera sans appel.

8.5 Un délai de trois (3) jours pourra être accordé par le coordonnateur des compétitions régional si le match était prévu dans la dernière semaine de la saison.

## **9. MATCH ANNULÉ**

9.1 À moins d'avis contraire de la Ligue, aucune partie ne peut être annulée ou remise.

9.2 Partie annulée pour cause d'intempéries :

9.2.1 La partie doit être arrêtée pour cause de tonnerre, d'éclair ou si la température met en danger la sécurité des athlètes et des entraîneurs. Seulement l'arbitre a l'autorité pour prendre cette décision.

9.3 Procédure en cas d'arrêt de partie pour cause d'intempéries :

9.3.1 Si 70% de la partie est complétée, le match sera considéré valide (voir article 18.5.2).

9.4 Quand un match prévu au calendrier a été remis parce que le terrain n'était pas disponible ou qu'il était impraticable, l'équipe receveur a le devoir de reprendre le match selon la procédure établie.

9.5 Lorsqu'un match est annulé et repris à cause d'un manque d'arbitre, le match sera remis sur le terrain de l'équipe visiteur. Aucun match de soccer à 7 et à 9 n'est repris en raison d'un manque d'arbitre.

## 10. **CATÉGORIES D'ÂGE ET CLASSES DES ÉQUIPES**

10.1 La Ligue encadre les équipes des catégories U-09 à U-18.

La catégorie d'une équipe est déterminée par l'âge des joueurs qui en font partie, comme établi par les règlements de SQ :

### Juvenile

U-04	4 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-05	5 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-06	6 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-07	7 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-08	8 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-09	9 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-10	10 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-11	11 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-12	12 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-13	13 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-14	14 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-15	15 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-16	16 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-17	17 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-18	18 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition
U-21	21 ans ou moins au 31 décembre de l'année de compétition

10.2 Les formats de jeu sont les suivants :

	<b>Soccer à 7</b>	<b>Soccer à 9</b>	<b>Soccer à 11</b>
U-09 et U-10	■		
U-11 et U-12		■	
U-13 à U-21			■

10.3 Classes

Classe locale :	Ligue Lanaudière
Classe régionale A (LR):	Ligue Laval, Lanaudière et Laurentides
Classe interrégionale AA (LDIR) :	Ligue Laval, Laurentides, Lanaudière et La Mauricie
Classe AAA (LDP/LSEQ/PLSJQ) :	Ligue de Soccer Élite du Québec

10.5 Une équipe féminine inscrit dans quelque catégorie et classe que ce soit est composée que de joueuses féminines (aucun joueur masculin ne peut jouer avec une équipe féminine).

## 11. **SURCLASSEMENT DES JOUEURS**

Désigne l'affiliation d'un joueur inscrit dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne.

11.1 Simple surclassement : désigne l'affiliation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégories d'âge supérieures à la sienne.

11.2 Double surclassement : désigne l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories d'âge supérieures à la sienne. Le double surclassement ne peut seulement être accordé pour un joueur d'U-10 à U-16. L'ARS pourra accorder le double surclassement suite à la réception du formulaire de demande de surclassement et de l'autorisation parentale. (Voir RF SQ 5.2)

11.3 Un joueur peut être assigné à une équipe d'une catégorie supérieure à son âge selon le tableau :

<u>Âge du joueur</u>	<u>Peut être assigné aux catégories</u>
U-08	U-09, U-10
U-09	U-10, U-11
U-10	U-11, U-12
U-11	U-12 et U-13/U-14 avec autorisation (article 11.4)
U-12	U-12 et U-13/U-14
U-13	U-13/U-14 et U-15/U-16 avec autorisation (article 11.4)
U-14	U-13/U-14, U-15/U-16
U-15	U-15/U-16 et U-17/U-18 avec autorisation (article 11.4)
U-16	U-15/U-16, U-17/U-18 et Senior avec autorisation (article 11.4)
U-17	U-17/U-18 et Senior
U-18	U-17/U-18 et Senior
U-21	U-17/U-18 et Senior

11.4 Un joueur ne peut jouer dans une classe inférieure à la sienne durant la saison et les séries de fin de saison (Coupe John Bellini).

## **12. ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS ET DES ENTRAINEURS**

12.1 Tous les joueurs, entraîneur(s) et gérants d'équipes participant à un match doivent être affiliés et en possession d'une carte d'affiliation de SQ et doivent être inscrits sur la feuille de match sous peine de forfait et d'amendes (voir Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes). Ces cartes d'affiliation devront être remises physiquement à l'arbitre ou être présentées sur la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur l'accès à Spordle Play de l'équipe avant chaque partie ou avant que l'athlète pénètre sur le terrain. Aucune reproduction électronique d'une carte d'affiliation ne sera acceptée.

12.1.2 Un joueur ne peut participer au match avec un équipe s'il a déjà joué un match dans la même division avec un autre équipe. Un forfait sera appliqué au 2<sup>e</sup> équipe qui utilise un joueur ayant joué dans la même division au cours de l'année.

12.2 Un joueur qui arrive après le début de la partie, mais avant le coup d'envoi de la deuxième période, est autorisé à jouer, à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match avant le début du match et qu'il se prête à la vérification de son affiliation et de sa tenue de jeu avant le coup d'envoi de la deuxième période. Un joueur qui arrive après le début de la deuxième période ne peut pas participer au match.

12.3 Pour les catégories juvéniles, un officiel d'équipe doit être présent dans la surface technique à chaque match et pour toute la durée du match. Si, durant le match, une équipe n'est plus en mesure d'avoir, dans la surface technique, un officiel d'équipe, le match est arrêté et l'équipe se verra imposer un forfait.

12.4 Seul un officiel d'équipe peut demander de vérifier les cartes d'affiliation de l'équipe concurrent, et ce en présence de l'arbitre. La vérification se fera avant le match, à la mi-temps ou après la fin du match, selon l'arbitre.

12.5 La règle des mouvements de joueurs, doit être respecté selon les normes établis par SQ. Dans les catégories U-9 à U-12, il peut y avoir que 2 mutés par divisions et par sexe. Dans les catégories U13 et plus, tout mouvement est permis sans restriction.

## **13. LES RÈGLES DU JEU**

13.1 À l'exception des modifications apportées par la Ligue, les règles du jeu sont celles de la FIFA.

13.2 Pour tous les matchs, la poignée de main officielle aura lieu avant le début du match.

### 13.3 Joueurs

13.3.1 Les substitutions de joueurs pendant un match sont illimitées et doivent se faire aux arrêts de jeu suivants avec l'accord de l'arbitre : aux touches offensives, après un but, avant un coup de pied de but, à la mi-temps ou à un arrêt pour joueur blessé (seulement le ou les joueurs blessés). Lorsque l'équipe offensive se prévaut de son droit de substitution lors d'une touche, l'autre équipe peut aussi procéder à des substitutions.

13.3.2 Un joueur dont le nom n'est pas rayé par l'arbitre est un joueur réputé présent. Il est de la responsabilité des officiels d'équipes de s'assurer que les joueurs absents sont correctement rayés.

## **14. NOMBRE DE JOUEURS**

14.1 Le nombre maximum de joueurs habillés et inscrits sur une feuille de match par match est fixé à :

- 20 joueurs par équipe (soccer à 11)
- 18 joueurs par équipe (soccer à 9)
- 16 joueurs par équipe (soccer à 7)

14.2 Le nombre minimum de joueurs habillés et inscrits sur une feuille de match par match est fixé à :

- 7 joueurs par équipe (soccer à 11)
- 6 joueurs par équipe (soccer à 9)
- 5 joueurs par équipe (soccer à 7)

14.3 Pour avoir le droit d'être dans la surface technique, les joueurs doivent présenter leurs cartes d'affiliation dûment en règle et porter un chandail de match avec un numéro. Il est du devoir des équipes de présenter leurs cartes d'affiliations ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès Spordle Play à l'arbitre au moins vingt minutes avant l'heure prévue du match (voir articles 4.3 et 12.1).

14.4 Il est de la responsabilité de chaque équipe de respecter le nombre de joueurs minimum et maximum. Advenant une situation où le nombre de joueurs minimum ou maximum n'est pas respecté, l'arbitre doit le noter sur la feuille de match afin que la ligue puisse prendre l'action nécessaire. Une équipe qui ne respecte pas le nombre de joueurs minimum ou maximum perdra le match par forfait et se verra imputer une amende.

14.5 Si, pendant le déroulement d'un match, une équipe ne peut pas maintenir le nombre minimum de joueurs aptes à jouer à cause des blessures, des exclusions ou pour toute autre raison, l'arbitre arrêtera la partie. L'équipe perdra son match par forfait.

## **15. NOMBRE D'ENTRAINEURS**

15.1 Une équipe peut avoir un maximum de trois (3) membres du personnel dans la surface technique par match. Le personnel inclut les entraîneurs, les adjoints et les gérants d'équipes. S'il y a plus de trois (3) membres du personnel dans la surface technique, l'équipe perdra automatiquement son match par forfait et se verra imputer une amende.

15.2 En cas d'absence des entraîneurs, un autre entraîneur du même club peut les remplacer, pourvu qu'il ait en sa possession une carte d'affiliation d'entraîneur valide pour l'année en cours et que son nom soit inscrit sur la feuille de match avant le début du match. L'équipe d'un entraîneur qui ne peut pas présenter une carte d'affiliation d'entraîneur avant le match perdra ce match par

forfait et se verra imputer une amende (voir article 22.1.10). Aucun parent ou autre personne, sans une carte d'affiliation d'entraîneur valide pour l'année en cours, ne peut remplacer un entraîneur.

## **16. LE BALLON**

16.2 Un ballon de taille no 4 sera utilisé pour les catégories U-08 à U-13.

16.3 Un ballon de taille no 5 sera utilisé pour les catégories U-14 et plus.

16.4 Le ballon ne pourra être changé pendant la partie qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

16.5 L'équipe receveur doit fournir deux (2) ballons de match. L'équipe visiteur peut devoir fournir les ballons si l'arbitre ne considère pas les ballons de l'équipe receveur conforme.

## **17. LES ARBITRES**

### 17.1 L'ARBITRE

17.1.1 Un arbitre est désigné pour diriger chaque match. Son autorité et l'exercice du pouvoir qui lui sont conférés par les Lois du Jeu commencent dès qu'il pénètre sur le terrain de jeu.

17.1.2 L'arbitre doit s'assurer de l'identité des entraîneurs et des joueurs et ne pas laisser jouer ceux qui ne peuvent pas présenter de carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

17.1.3 Après toute expulsion, l'arbitre remplit le rapport disciplinaire et l'inscrit sur Spordle Play avec la feuille de match.

### 17.2 LE DIRECTEUR À L'ARBITRAGE

17.2.1 Le directeur ou responsable à l'arbitrage de l'ARSL présent sur le terrain a un rôle qui s'apparente à celui du 4<sup>e</sup> officiel, c'est-à-dire qu'il est habilité à :

17.2.1.2 Donner son avis à l'arbitre quant aux sanctions disciplinaires qui doivent être imposées à un entraîneur et/ou un joueur d'une équipe ;

17.2.1.3 Procéder à l'expulsion d'un entraîneur et/ou d'un joueur selon les lois du jeu.

17.2.2 Le directeur ou responsable à l'arbitrage de l'ARSL, au moment de son arrivée près des surfaces techniques, a le devoir de s'identifier aux entraîneurs présents.

### 17.3 ABSENCE DE L'ARBITRE

#### 17.3.1 Soccer à 11

17.3.1.1 En cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre assistant le plus expérimenté peut prendre la responsabilité du match s'il en est apte.

17.3.1.2 En cas d'absence de l'arbitre et des arbitres assistants, les deux équipes présents pourront s'entendre sur la nomination d'une personne pour officier le match. La personne choisie devra avoir suffisamment de sances et de compétences pour officier ce matchsances et de compétences pour officier ce match et doit avoir en sa possession une carte d'affiliation valide pour l'année en cours. Les entraîneurs devront indiquer le nom de cette personne et leur accord sur la feuille de match.

17.3.1.3 Dans le cas où les deux équipes ne s'entendent pas sur le choix d'un officiel, le match sera repris (voir article 9.6).

#### 17.3.2 Soccer à 9

17.3.2.1 En cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre assistant le plus expérimenté peut prendre la responsabilité du match s'il en est apte.

17.3.2.2 En cas d'absence de l'arbitre et des arbitres assistants, les deux équipes présents pourront s'entendre sur la nomination d'une personne pour officier le match. La personne

choisie devra avoir suffisamment de sances et de compétences pour officier ce matchsances et de compétences pour officier ce match et doit avoir en sa possession une carte d'affiliation valide pour l'année en cours. Les entraîneurs devront indiquer le nom de cette personne et leur accord sur la feuille de match.

17.3.2.3 Aucun match ne sera repris en raison de l'absence d'officiels. Les entraîneurs doivent agir en tant que meneur de jeu.

### 17.3.3 Soccer à 7

17.3.3.1 En l'absence de l'arbitre, les deux équipes en présence doivent s'entendre sur la nomination d'une personne pour officier le match. La personne choisie devra avoir suffisamment de connaissances et de compétences pour officier ce match et doit avoir en sa possession une carte d'affiliation valide pour l'année en cours. Les entraîneurs devront indiquer le nom de cette personne et leur accord sur la feuille de match.

17.3.3.2 Aucun match ne sera repris en raison de l'absence de l'officiel. Les entraîneurs doivent agir en tant que meneur de jeu.

## 18. DURÉE DU MATCH

18.1 Voici les temps de jeu pour les matchs pour la saison régulière :

U-09 et U-10	4 X 12 minutes
U-11 et U-12	3 X 20 minutes
U-13 et U-14	2 X 35 minutes
U-15 et U-16	2 X 40 minutes
U-17 et U-21	2 X 45 minutes

18.2 L'arbitre est la seule personne qui prend la décision du temps ajouté selon les lois du jeu.

18.3 La durée de chaque période devra être prolongée pour permettre l'exécution d'un penalty.

18.4 La pause entre les périodes est de cinq (5) minutes pour les catégories U-13 à U-21.

18.5 La pause entre les périodes est de trois (3) minutes pour les catégories U-09 à U-12.

18.6 Si le match est arrêté par l'arbitre avant le temps prévu, mais que le temps joué a dépassé 70% du temps réglementaire, le match sera déclaré comme valide, peu importe le pointage.

U-09 et U-10	à la 33e minute
U-11 et U-12	à la 42e minute
U-13 et U-14	à la 49e minute
U-15 et U-16	à la 56e minute
U-17 et U-21	à la 63e minute

18.7 Un match qui, après la mi-temps, atteindra un différentiel de sept (7) buts en faveur d'une équipe sera arrêté par l'arbitre. La partie ne peut être arrêtée avant la mi-temps. Si les deux équipes souhaitent poursuivre le match, cela se fera à titre hors-concours : le résultat du match demeurera le même que lors de l'arrêt. Cependant, si des sanctions s'ajoutent, elles seront effectives.

18.8 Une équipe qui se retire avant la fin du match se verra imposer un forfait automatique et une amende. Le cas sera transmis au comité de discipline.

## 19. RETARD

19.1 Une équipe perdra son match par forfait, en plus de recevoir une amende, si elle ne peut présenter le nombre minimum de joueurs pour débiter le match 15 minutes après l'heure prévue du coup d'envoi (voir article 14.2).

19.2 Lorsque les deux équipes ont le minimum de joueurs présents requis, selon l'article 14.2, le match débute à l'heure prévue.

19.4 Dans le cas où les deux équipes assignées pour un match ne se présentent pas sur le terrain, après les 15 minutes réglementaires, le forfait est appliqué aux deux équipes.

19.5 Lorsqu'un joueur arrive après le coup d'envoi, il doit obtenir la permission de l'arbitre pour jouer. Pour prendre part au match, le joueur doit avoir son nom d'inscrit sur la feuille de match avant le coup d'envoi, présenter une carte d'affiliation valide et arriver avant le début de la deuxième période.

## **20. FEUILLES DE MATCH**

20.1 L'entraîneur de chaque équipe a l'obligation, avant de se présenter à son match, d'imprimer une feuille de match à partir de Spordle Play. Le nom de tous les joueurs avec leurs numéros de chandails respectifs devra être dûment indiqués.

20.3 Un joueur, entraîneur ou gérant d'équipe qui aurait été vérifié par l'arbitre, mais qui oublierait d'inscrire son numéro de carte d'affiliation sur la feuille de match sera passible d'une amende (selon Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes).

20.5 Après le match, l'arbitre et les arbitres assistants, le cas échéant, doivent noter en caractères d'imprimerie dans les cases appropriées de la feuille de match :

- La marque finale;
- Par un « A » les avertissements décernés;
- Par un « E » les expulsions décernées;
- L'heure à laquelle le match a débuté;
- Les buteurs;
- Toute anomalie du terrain;
- Les incidents qui ont pu survenir pendant le match.

20.6 Au moins 15 minutes avant le match, l'arbitre doit recevoir la feuille de match complétée ainsi que les cartes d'affiliation ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur Spordle Play. Une équipe qui ne peut pas présenter les cartes d'affiliation ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à Spordle Play à l'arbitre avant le début d'un match perdra le match par forfait.

20.7 Un entraîneur qui falsifie ou modifie un renseignement sera automatiquement déclaré inadmissible et son cas sera transféré au comité de discipline.

20.8 Une équipe qui utilise un joueur ou un entraîneur sans carte d'affiliation ou avec une carte d'affiliation non conforme perdra le match par forfait et se verra imposer une amende (selon Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes).

20.9 Tout joueur et entraîneur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme y ayant participé. Il est de la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur et entraîneur qui n'a pas endossé l'uniforme pour le match en question.

20.10 À la fin de la partie, le nom des joueurs absents est définitivement rayé par l'arbitre. Ce dernier complète la feuille de match en inscrivant le résultat du match, les buteurs, les avertissements et les exclusions, s'il y a lieu. Les entraîneurs ont la responsabilité de vérifier la feuille de match. S'il le désire, l'entraîneur peut prendre en photo chaque feuille de match.

20.11 Dans l'éventualité où les entraîneurs d'un ou des deux équipes en présence ne peuvent fournir une feuille de match (Spordle Play), une feuille de papier pourra être acceptée par l'arbitre assigné au match. Il est de la responsabilité de l'entraîneur de s'assurer que tous les renseignements habituellement inscrits sur la feuille originale s'y retrouvent.

20.12 Envoi des feuilles de match

L'arbitre doit entrer les résultats sur Spordle Play dans les 48 heures suivant la fin du match.

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

20.13 Dans les 48 heures suivant la confirmation des résultats du match par l'arbitre sur Spordle Play, l'entraîneur peut, par le biais d'un courriel adressé à ([competitions@soccer-lanaudiere.qc.ca](mailto:competitions@soccer-lanaudiere.qc.ca)) demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires afin d'effectuer la vérification et la correction applicable. Une fois ce délai expiré, aucune révision ne sera acceptée.

20.13.1 Malgré l'article 20.13, aucune demande de révision n'est acceptée pour les matchs de catégorie U-12 et moins.

20.14 Des frais administratifs de 5\$ par match seront chargés au club pour tout match non rentré par un arbitre dans les 7 jours suivants le match.

## **21. CLASSEMENT ET STATISTIQUES**

21.1 Le classement et les statistiques sont disponibles pour les catégories U-14 à U-21. Il n'y a pas de classement ou de statistiques pour les catégories U-13 et moins.

21.2 Il n'y a pas de prolongation lors d'un match nul en saison régulière.

21.3 Les points au classement sont accordés comme suit :

Match gagné :	3 points
Match nul :	1 point
Match perdu :	0 point
Match forfait :	-1 point

### 21.4 RÉSERVÉ

21.5 Une équipe qui accumule un certain nombre de cartons durant le championnat (saison régulière) sera pénalisée par une perte de points de classement de la manière suivante :

20 cartons	perte de trois (3) points de classement
25 cartons	perte de six (6) points de classement
30 cartons	perte de neuf (9) points de classement
35 cartons	Expulsion du championnat

21.5.1 Dans le calcul des cartons, un carton jaune vaut un carton, un carton rouge vaut un carton et deux cartons jaunes au cours du même match vaut un carton rouge pour le calcul de l'article 21.5. Les cartons jaunes, les cartons rouges et les seconds avertissements au cours d'un même match sont additionnés pour les fins de cet article.

21.5.2 Les cartons obtenus lors d'un match déclaré forfait par la suite sont comptabilisés dans le cadre de cet article.

21.6 Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait de match comme sanction à une irrégularité se verra retirer les points du match auxquels elle avait droit et l'annulation des buts marqués au cours de ce match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des trois (3) points au classement, d'une victoire et du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle aura marqués.

21.7 En cas d'égalité des points au classement final de la saison régulière entre deux (2) équipes, la méthode de départage pour le classement des équipes est, par ordre de priorité, la suivante :

21.7.1 En tenant compte des points des matchs joués entre les équipes ex aequo;

21.7.2 La plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs joués entre les deux (2) équipes;

21.7.3 La plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs de la saison;

21.7.4 En donnant l'avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts (BP) au total des matchs joués;

21.7.5 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le plus petit nombre de buts encaissés (BC) au total des matchs joués;

21.7.6 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons rouges (exclusions);

21.7.7 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons jaunes (avertissements);

21.7.8 Si l'égalité persiste toujours entre des équipes dont le classement a une incidence sur le championnat, le départage se fera avec un tirage au sort.

21.7.9 Si l'égalité au classement n'a aucune incidence sur le championnat de la saison, sur la montée ou la relégation de division, les deux équipes seront déclarés ex aequo.

21.7.10 La détermination du jour, du terrain et de l'heure où sera joué ce match se fera après accord entre les équipes concernés et la ligue. Si aucun accord ne survient, c'est la Ligue qui fixera la journée, le terrain et l'heure et cette décision sera sans appel.

21.8 En cas d'égalité des points au classement final de la saison régulière entre trois (3) équipes et plus, le classement des équipes est établi de la façon suivante :

21.8.1 En tenant compte des points des matchs joués entre les équipes ex aequo;

21.8.2 La plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs joués parmi les équipes ex aequo;

21.8.3 La plus grande différence entre les buts marqués (BP) et les buts encaissés (BC) dans la totalité des matchs de la saison;

21.8.4 En donnant l'avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts marqués (BP) au total des matchs joués;

21.8.5 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le plus petit nombre de buts encaissés (BC) au total des matchs joués;

21.8.6 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons rouges (expulsions);

21.8.7 En donnant l'avantage à l'équipe ayant accumulé le moins de cartons jaunes (avertissements);

21.8.8 Si l'égalité au classement n'a aucune incidence sur le championnat de la saison, les équipes seront déclarés ex aequo.

21.9 Lorsqu'une équipe est exclu de la Ligue ou déclaré forfait général en cours de saison, les buts marqués et alloués et les points de classement acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre ces équipes sont annulés.

21.10 Les entraîneurs doivent inscrire dans SPORDLE PLAY Ligue le résultat du match, les buteurs, les avertissements, expulsions et leurs commentaires, le cas échéant.

## **22. CAUSES DE FORFAIT ET SANCTIONS**

22.1 Un match peut être déclaré forfait pour l'une ou l'autre des raisons suivantes :

22.1.1 Une équipe qui reçoit sur un terrain non homologué par la Ligue;

22.1.2 Une équipe qui ne se présente pas à un match du calendrier ou de Coupe John Bellini;

22.1.3 Une équipe qui se retire du terrain avant qu'un match ne soit complété;

22.1.4 Une équipe qui refuse de jouer un match;

22.1.5 Une équipe qui utilise un joueur ou un dirigeant inéligible ou suspendu;

22.1.6 Une équipe qui ne présente pas le nombre minimum ou maximum de joueurs;

22.1.7 Réserve;

22.1.8 Une équipe qui ne présente pas suffisamment de joueurs dans sa liste d'équipe avant le début de la saison;

22.1.9 Un joueur, entraîneur ou gérant expulsé d'un match par l'arbitre et qui refuse de quitter le terrain et la surface technique dès son expulsion. Advenant le cas que la personne expulsée

refuse de quitter, l'équipe perdra le match par forfait et se verra imputer une amende de 100,00 \$.

22.1.10 Une équipe qui utilise une personne qui n'a pas une carte d'affiliation valide comme entraîneur perdra le match par forfait et se verra imputer une amende (voir Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes).

22.2 Une équipe qui accumule un troisième forfait de la même nature pourra être expulsé de la ligue. Le coordonnateur aux compétitions avisera à titre d'information le club et l'entraîneur de l'équipe.

## **23. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES SOCCER À 7 ET À 9**

### **RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES SOCCER À 7**

23.1 Le temps de jeu est de 4 x 12 minutes. La pause entre les périodes est de trois (3) minutes.

23.2 Il y a une ligne de retrait pour la reprise du jeu en coup de pied de but à cinq (5) mètres de la ligne médiane.

23.3 Aucun dégagement à la volée ou à la demi-volée n'est permis.

23.4 La remise en touche et le corner se fait en conduite de balle ou en passe au sol.

Voici la référence pour plus d'informations :

<https://soccer-lanaudiere.qc.ca/wp-content/uploads/2022/03/Cadre-de-competiton-U9-U10-mars-2022.pdf>

### **RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES SOCCER À 9**

23.5 Le temps de jeu est de 3 x 20 minutes. La pause entre les périodes est de trois (3) minutes.

23.6 Il y a une ligne de retrait pour la reprise du jeu en coup de pied de but à dix (10) mètres de la ligne médiane.

23.7 Aucun dégagement à la volée ou à la demi-volée n'est permis.

23.8 La remise en touche se fait à la main.

Voici la référence pour plus d'informations :

[https://soccer-lanaudiere.qc.ca/wp-content/uploads/2023/03/SQ\\_cadre\\_reference2023.pdf](https://soccer-lanaudiere.qc.ca/wp-content/uploads/2023/03/SQ_cadre_reference2023.pdf)

## **24. L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS**

24.1 L'équipement obligatoire d'un joueur comprend un maillot avec des manches, numéroté aux couleurs de l'équipe, des shorts, des bas, des protège-tibias et des chaussures.

24.2 L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres.

24.3 Les protège-tibias sont obligatoires pour tous les joueurs, tant lors des pratiques que lors des matchs. Ils doivent être faits d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, polyuréthane ou toute autre matière semblable), doivent être entièrement couverts par les bas et offrir une protection adéquate.

24.4 L'arbitre doit s'assurer que les joueurs portent leur équipement de façon convenable.

24.5 L'arbitre veille à ce que les joueurs ne portent rien sur eux qui puissent blesser un autre joueur (montre, bracelet métallique, bague, etc.). Il est strictement interdit de recouvrir un bijou d'un ruban quelconque. Seuls les bracelets médicaux sont autorisés. Ceux-ci doivent être visibles, en cas d'incident.

24.6 Le gardien de but doit porter des couleurs qui le distinguent des joueurs des deux équipes et de l'arbitre.

24.7 Si les deux équipes en présence sur le terrain portent la même couleur de maillot, l'équipe visiteur doit changer de maillot.

24.8 Seules **les lunettes de sport ou recouvrement** sont acceptées et seulement si elles ne présentent aucun danger tant pour le joueur qui les porte que pour les autres joueurs. Des lunettes composées de matériaux tels que le métal ou la vitre ne sont pas acceptées. Un joueur dont les lunettes seraient jugées dangereuses par l'arbitre pourrait se voir interdire sa participation au match. **(Voir mémo à la fin du cahier)**

## **25. COUPE JOHN BELLINI**

En l'honneur de feu John Bellini, la Coupe Lanaudière se nommera maintenant la Coupe John Bellini afin de rendre hommage au premier directeur général de l'Association régionale de soccer de Lanaudière.

25.1 Un maximum de huit équipes par catégories participera à la Coupe John Bellini.

25.3 Les matchs préliminaires de la « Coupe John Bellini 2026 » seront joués la semaine. Les matchs de finale seront joués le dimanche 13 septembre.

25.4 Pour chacun des équipes, les matchs de Coupe se dérouleront sous forme de match aller seulement. L'équipe gagnant passera à la prochaine ronde, l'équipe perdante est éliminée.

25.5 Pour toutes les rondes préliminaires, le bris d'égalité sera déterminé par une séance de cinq (5) tirs au but.

25.6 Pour les matchs de finale, si à la fin du match le pointage est égal, il y aura deux (2) prolongations de 10 minutes (soccer à 11). Règle du but en or. Si l'égalité persiste, des tirs au but (5) selon les règlements de la FIFA suivront pour déterminer le vainqueur.

25.6.1 Lors des tirs au but en catégorie U-14 à U-16, il sera permis, qu'un (1) seul entraîneur puisse rejoindre les joueurs sur le terrain pendant la période des tirs.

25.7 Pour être éligible à jouer un match en Coupe John Bellini, le joueur doit avoir joué un minimum de 2 matchs en saison régulière avec l'équipe en question et un maximum de 6 matchs en ligues inter-régionale et plus.

25.8 L'équipe qui reçoit un forfait à un match se verra infliger une amende de 100 \$ et sera éliminé de la Coupe.

25.9 Les cartons rouges et jaunes obtenus pendant la saison régulière continuent à s'accumuler pendant la Coupe John Bellini. Les matchs de suspension non purgés lors des matchs de la Coupe John Bellini doivent être purgés dans la saison d'été suivante. (rouge direct ou match additionnel)

25.11 Aucun protêt n'est accepté. Les sanctions administratives en cours de saison sont maintenues.

25.12 La durée des matchs pour La Coupe John Bellini est de :

U-14	2 x 35 min = 70 min
U-15 et U-16	2 x 40 min = 80 min
U-17 et U-21	2 x 45 min = 90 min

## **26. DISCIPLINE**

### **26.1 CONDUITE DES SPECTATEURS**

26.1.1 Les équipes sont responsables de la protection des arbitres.

26.1.2 Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres, incluant les spectateurs qui les accompagnent, avant, pendant et après les parties.

26.1.3 Les clubs sont responsables des bris et/ou des actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur club ou par leurs spectateurs.

- 26.1.4 En cas de situation litigieuse avec un ou des spectateurs, l'arbitre peut interrompre momentanément le match. Les entraîneurs doivent corriger rapidement la situation. Dans le cas où la situation n'est pas corrigée, l'arbitre met définitivement fin au match. L'arbitre enverra un rapport à la ligue, qui prendra les mesures nécessaires, le cas échéant.
- 26.1.5 Un match doit avoir lieu dans des circonstances saines et sécuritaires pour tous.

### **26.2 EXPULSION D'UN JOUEUR OU D'UN ENTRAINEUR**

26.3.1 Un joueur ou un officiel d'équipe qui a été expulsé pour une infraction ne peut d'aucune façon s'impliquer pendant le match ou à la fin du match. Il doit quitter l'enceinte du terrain et ses abords immédiats.

### **26.3 PROTÊT**

26.4.1 Procédures lors d'un match de la saison régulière

Un protêt doit être envoyé par courriel à [competitions@soccer-lanaudiere.qc.ca](mailto:competitions@soccer-lanaudiere.qc.ca) dans les (48) quarante-huit heures suivant l'incident, sous peine de déchéance. Le courriel doit être envoyé par le responsable du club.

26.4.2 Dans tous les délais prévus dans le présent chapitre, la journée de l'envoi n'est pas comptée et la journée de l'arrivée est comptée. Si la journée de l'arrivée tombe un jour férié ou un jour de fin de semaine, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant.

26.4.3 Un protêt ne doit porter que sur une seule plainte. Plusieurs plaintes dans le même match doivent faire l'objet d'autant de protêts.

26.4.4 Si le comité de discipline régional donne raison au plaignant, le dépôt exigé sera remis. Dans le cas contraire, le dépôt de 100.00\$ sera retenu.

26.4.5 Lorsqu'un protêt est jugé irrecevable, le dépôt est confisqué.

26.4.6 En traitant de toute plainte, le responsable tiendra compte de toutes les informations en possession du club/rééquipement de soccer demandeur qui, si elles avaient été utilisées de façon normale, auraient pu prévenir la plainte.

26.4.7 Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies dans le règlement de discipline de SQ.

26.4.8 Les procédures de dépôt et les délais d'une plainte peuvent être modifiés par les responsables d'une compétition pour répondre à une situation urgente.

## **27. APPEL**

27.1 Toute organisation (club) qui se croit lésée par une décision du commissaire ou de l'ARSL peut aller en appel et être entendue par le comité d'appel de l'ARSL

27.2 L'appel doit être déposé au Bureau de L'ARSL dans les sept (7) jours ouvrables de la date de la décision du commissaire ou de L'ARSL

27.3 L'appel doit contenir un texte décrivant précisément et de façon claire les motifs de l'appel et exposant les principaux arguments au soutien de ses prétentions.

27.4 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 convoquera les parties.

27.5 L'appel doit être accompagné d'un dépôt de 100 \$ (à l'ordre de l'ARSL). Le cachet de la poste fait foi de la date d'expédition.

27.6 Si le comité d'appel donne raison au plaignant, le dépôt exigé lui sera remis. Dans le cas contraire, le dépôt sera retenu.

27.7 Lorsqu'un appel est jugé irrecevable ou s'il est refusé par le comité d'appel de l'ARS Lanaudière, le dépôt est confisqué.

27.8 Toute organisation qui se croit lésée par une décision du comité d'appel ou de discipline peut aller en appel et être entendue par le comité de discipline de SQ

27.9 On ne peut contester une décision du comité d'appel ou de discipline que pour une erreur de droit, de procédure ou une erreur dans l'imposition d'une sanction.

## **28. INFRACTIONS ET SANCTIONS**

À l'intérieur du calendrier normal annuel des matchs de toutes les catégories des équipes qui sont sanctionnés par la ligue, en y incluant les matchs éliminatoires, un joueur peut cumuler différents types de sanctions à la suite des infractions.

Il peut également y avoir un examen par le comité de discipline et, selon la gravité, l'imposition d'une sanction supplémentaire, s'il y a lieu.

28.1 Un joueur qui reçoit, au cours d'une match, deux (2) cartons jaunes est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.

28.1.1 Un joueur qui reçoit, au cours d'une compétition, trois (3) cartons jaunes est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.

28.1.2 Un joueur qui reçoit, au cours d'une compétition, trois (6) cartons jaunes est automatiquement suspendu pour les deux (2) matchs suivant de son équipe.

28.1.3 Par suite du 6<sup>e</sup> cartons jaune reçu, chaque carton jaune additionnel entrainera automatiquement une suspension pour le match suivant de son équipe.

28.2 Un joueur qui reçoit, au cours du championnat un premier carton rouge est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction d'au plus 15 matchs.

28.3 Un joueur qui reçoit au cours du championnat un deuxième carton rouge, est automatiquement suspendu pour les trois (3) prochains matchs de son équipe dans cette compétition. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction d'au plus 15 matchs.

28.4 Un joueur qui reçoit, du championnat un troisième carton rouge, est automatiquement suspendu pour les cinq (5) prochains matchs de son équipe dans cette compétition. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction d'au plus 30 matchs.

28.5 Un officiel d'équipe qui reçoit un premier carton rouge est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction d'au plus 15 matchs.

28.6 Un officiel d'équipe qui reçoit un deuxième carton rouge une deuxième fois dans la même compétition est automatiquement suspendu pour les cinq (5) prochains matchs de son équipe dans cette compétition et pourra être suspendu pour tout autres activités de soccer tant que dure cette suspension. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction d'au plus 30 matchs.

28.7 Tout membre suspendu dans un championnat doit purger sa suspension avant de prendre part à un match de championnat à l'intérieur d'une même saison, toutes ligues, équipes et fonctions confondues. Tout membre suspendu dans une compétition autre qu'un championnat doit purger sa suspension avant de prendre part à un autre match dans celle-ci à l'intérieur d'une même saison, toutes équipes et fonctions confondues. Dans tous les cas, la suspension en question doit être purgée avec l'équipe avec laquelle la suspension a été encourue.

28.7.1 lorsqu'il s'agit d'un membre qui est également arbitre, celui-ci sera autorisé de participer à des matchs en tant qu'arbitre si sa suspension ne comprend que des matchs automatiques ; si sa suspension comprend des matchs additionnels, le cas sera traité par les responsables des ligues concernées.

28.7.2 lorsqu'il s'agit d'un joueur senior, celui-ci sera autorisé de participer à des matchs juvéniles en tant que membre du personnel si sa suspension ne comprend que des matchs

automatiques ; si sa suspension comprend des matchs additionnels, le cas sera traité par les responsables des ligues concernées.

28.8 Un entraîneur expulsé d'un match peut se faire remplacer par son entraîneur adjoint ou un dirigeant pourvu que son nom soit présent sur la feuille match, qu'il ait une carte d'affiliation valide pour la saison en cours et qu'il soit dans la surface technique au moment de l'expulsion.

28.9 Pour être considérés « purgés », les matchs de suspension doivent être des matchs réellement joués. La définition d'un match "réellement joué" est un match joué le minimum de temps nécessaire pour constituer un match officiel et ayant un résultat officiel et final (victoire, défaite, nulle ou forfait). Par exemple, un match gagné ou perdu par forfait parce qu'un des deux équipes ne s'est pas présenté pour le match ne sera pas comptabilisé comme « match purgé ». D'un autre côté, si un match est joué et qu'une équipe perd par forfait parce qu'il a utilisé un joueur ou un entraîneur/entraîneur adjoint illégal, ce match sera comptabilisé comme « match purgé » pour le joueur suspendu. Dans les rares cas où un match est arrêté parce que l'un des équipes n'a plus le nombre minimum de joueurs requis pour jouer, le match sera considéré comme « réellement joué », quel que soit le temps écoulé.

28.9.1 Malgré l'article précédent, la suspension est considérée purgée seulement pour l'équipe n'ayant pas perdu par forfait.

28.10 L'équipe qui fait jouer un joueur inéligible perdra le match par forfait. Ce match sera considéré comme match purgé pour le joueur fautif.

28.11 Les sanctions édictées aux articles précédents ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales qui peuvent être décernées dans les cas impliquant des blessures, de la violence physique à l'endroit d'un autre joueur ou des fautes relatives à un arbitre.

28.12 Dans le calcul des matchs à purger, on additionne les cartons jaunes avec les jaunes et les cartons rouges avec les rouges.

28.12.1 Un joueur qui reçoit (2) cartons jaunes dans un match comptera comme un (1) carton rouge dans le cumulatif pour lui ainsi que pour l'équipe.

28.13 Le comité de discipline peut analyser tous les cartons d'un joueur, d'un entraîneur ou d'une équipe pour délibérer et rendre une décision sur un cas particulier qui lui aura été soumis ou qu'il aura décidé d'enquêter afin de pouvoir appliquer les sanctions proportionnelles aux actes reprochés.

28.14 Le cumul des cartons est comptabilisé par équipe dans chaque compétition (championnat, coupe, barrages, etc.) où un membre participe lors d'une période d'activités donnée, toutes fonctions confondues.

28.15 Les suspensions reçues aux derniers matchs de la saison d'été doivent être purgées aux premiers matchs des F/S ou dans les premiers matchs de la prochaine saison d'été.

## **29. CAS NON PRÉVUS**

29.1 Tout cas particuliers ou non prévus dans les règlements seront tranchés par le comité compétition de l'ARSL.

## **30. DISCIPLINE (SANCTIONS ADDITIONNELLES)**

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

- a) Propos ou gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers un arbitre âgé de moins de 18 ans portant un écusson (**ARBITRE MINEUR**) fourni par l'ARSL: 5 matchs de suspension;
- b) Cracher ou adopter un comportement violent envers un joueur ou un officiel d'équipe : 1 à 4 matchs de suspension;

- c) Bagarre ou acte de brutalité : 4 matchs de suspension;
- d) Propos ou gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers toute personne : 2 matchs de suspension;
- e) Commets une faute grossière : 2 matchs de suspension;
- f) Usurpation d'identité : suspension automatique de la ligue jusqu'à la décision de SQ.

Une copie de la suspension sera envoyée au fautif ainsi qu'au club où il est affilié.

Seules les sanctions additionnelles de trois (3) matchs et plus sont contestables. Lorsqu'une suspension additionnelle de plus de trois (3) matchs a été imposée à un joueur, un entraîneur ou un dirigeant, le club auquel il appartient peut déposer une contestation du bien-fondé de la sanction auprès de la ligue en soumettant par courriel ([competitions@soccer-lanaudiere.qc.ca](mailto:competitions@soccer-lanaudiere.qc.ca)) le formulaire prescrit, dans les deux (2) jours ouvrables de la connaissance de la sanction additionnelle imposée en sus du match de suspension automatique l'exclusion.

Le jour de la connaissance de la sanction additionnelle est réputé être le jour de l'entrée de la suspension dans le système Spordle Play.

30.2 En cas d'erreur flagrante dans le processus d'attribution d'une sanction automatique, il est possible d'obtenir un sursis provisoire sur simple communication avec le coordonnateur de la ligue qui doit transmettre le cas immédiatement au directeur de discipline ou toute personne désignée par lui. La décision provisoire est valide jusqu'au prononcé du sursis d'exécution ou de l'annulation de la sanction automatique.

30.3 En cas de récidive de la part d'un joueur ou d'un personnel d'équipe, le Comité de discipline se saisit automatiquement du dossier de l'incident afin de déterminer la sanction appropriée qui s'imposera en plus de celle qui s'applique automatiquement.

30.4 Dans le cas d'une suspension automatique de 4 matchs ou plus, une demande de sursis d'exécution peut être déposée, par toute personne qui désire contester la décision de l'arbitre, dans les deux (2) jours de la connaissance de cette sanction, selon la procédure prévue pour le dépôt d'un protêt (voir l'article 27.4).

Le jour de la connaissance de la sanction additionnelle est réputé être le jour de l'entrée de la suspension dans le système Spordle Play.

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

30.6 Tout équipe qui quitte ou envahit le terrain avant la fin du match sera sanctionné d'une défaite par forfait. De plus, une sanction monétaire sera imposée selon le Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes.

30.7 Tout équipe qui accumule 3 matchs forfaits (de même nature) durant la saison (matchs de la saison régulière + matchs de Coupe) se verra imputer une amende selon le Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes

**Sommaire : Tableau des Suspensions, Forfaits et Amendes**

**Ligue Juvénile ARS Lanaudière : Été 2026**

<b>Infraction</b>		<b>Suspension</b>	<b>Amende</b>
29.2	Premier carton rouge (joueur)	1 match	*
29.3	2 <sup>e</sup> carton rouge (joueur)	3 matchs	*
29.4	3 <sup>e</sup> carton rouge (joueur)	5 matchs	*
29.5	Un entraîneur ou un entraîneur adjoint qui reçoit un carton rouge (1 <sup>er</sup> )	1 matchs	*
29.6	Un entraîneur ou un entraîneur adjoint qui reçoit une 2 <sup>e</sup> carton rouge	5 matchs	*
29.1	2 cartons jaunes dans le même match	1 match	*
29.1.1	3 cartons jaunes durant une même compétition	1 match	*
29.1.2	6 cartons jaunes durant une même compétition	1 match	*
29.1.3	Chaque carton jaune supérieur à 5 durant la même compétition	1 match	*
<b>Infraction</b>		<b>Forfait</b>	<b>Amende</b>
3.2	Ajout ou retrait d'une équipe après que les calendriers sont faits	*	500,00 \$/éq
4.1	Joueurs non assignés à une liste de joueur qui ne respecte pas le nombre minimum/maximum 1 <sup>er</sup> Match / 2 <sup>e</sup> Match	*	
14.4	Non-respect du nombre de joueurs minimum et maximum dans la surface technique	1 match	100,00 \$
14.5	Ne peut maintenir un minimum de joueurs aptes à jouer le match	1 match	100,00 \$
15.1	Équipe qui a plus de 3 personnes (entraîneurs, adjoints, gérants) dans la surface technique	1 match	25,00 \$
20.6	Équipe qui ne peut pas présenter les cartes d'affiliation ou la liste des cartes d'affiliation électronique directement sur leur accès à Spordle Play à l'arbitre avant match	1 match	25,00 \$
20.8	Équipe qui utilise un joueur / entraîneur / parent qui ne peut pas présenter sa carte d'affiliation valide	1 match	100,00 \$
22.1.1	Équipe qui reçoit sur un terrain non homologué par la Ligue	1 match	200,00 \$
22.1.2 ou 22.1.6	Équipe qui ne se présente pas ou n'ayant pas le nombre/joueurs minimum 1 <sup>ère</sup> offense	1 match	100,00 \$
22.1.2 ou 22.1.6	Équipe qui ne se présente pas ou n'ayant pas le nombre/joueurs minimum 2 <sup>e</sup> offense	1 match	200,00 \$
22.1.2 ou 22.1.6	Équipe qui ne se présente pas ou n'ayant pas le nombre/joueurs minimum 3 <sup>e</sup> offense	1 match	300,00\$
22.1.3	Équipe qui se retire avant la fin d'un match ou qui refuse de jouer	1 match	100,00 \$
22.1.9	Joueur ou entraîneur qui refuse de quitter après avoir été expulsé du match	1 match et +	100,00 \$
31.7	Tout équipe qui accumule 3 matchs forfaits (de même nature)	Expulsion	300,00\$



## ARS Lanaudière

### Mémo Loi 4 – Équipement des joueurs

---

Selon les Lois du Jeu de la FIFA :

« Les nouvelles technologies ont rendus les lunettes de sport bien plus sûres, tant pour le joueur les portant que pour les autres joueurs. Les arbitres sont priés de faire preuve de tolérance. Cela vaut notamment pour les jeunes joueurs. » (FIFA)

En ce sens, voici les deux options qui s'offrent aux joueurs :

#### 1. Utilisation des lunettes de sport

Les lunettes de sport sont acceptées, et ce si elles ne représentent aucun danger tant pour le joueur qui les portent que pour les autres joueurs. Des lunettes composées de matériaux tels que le métal ou la vitre ne sont pas acceptées.

- Point de vente : Professionnel de la vision (optométriste ou opticien)
- Prix de vente : ≈ 150\$ (et +)



#### 2. Utilisation d'un protecteur de recouvrement

Un joueur ou une joueuse désirant porter tout de même ses lunettes correctrices peut jouer en portant une lunette de protection par-dessus les lunettes correctrices. Le plastique doit être incassable et la monture doit être entièrement recouverte et attachée (lunette style racquetball).

- Point de vente : Magasin de sport / Magasin d'équipement de sécurité
- Prix de vente : ≈ 5\$ à 25\$





ARS Lanaudière

## Mémo Loi 4 – Équipement des joueurs

---

### **Sécurité**

« Un joueur ne doit pas utiliser d'équipement ou porter quoi que ce soit qui soit dangereux. Tout type de bijou (colliers, bagues, bracelets, boucle d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) est interdit et doit être ôté. Recouvrir les bijoux de ruban adhésif n'est pas autorisé. » (Loi 4)

La seule exception est le bracelet médical, qui doit être fait de velcro ou autre matériel souple, ou alors recouvert par un bandeau absorbant.

### **Autre équipement**

Les protections non dangereuses, comme les casques, les masques faciaux, les genouillères et les coudières en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisées, tout comme les casquettes de gardien et les lunettes de sport.

### **Orthèses et plâtres**

Les orthèses en plastique, métal ou autres matériaux composites ainsi que les plâtres doivent être enlevés ou recouverts adéquatement (papier bulle, gaine cousinée ou autre) avant le début du match.



### **Couvre-chefs**

Ceux-ci sont permis, mais doivent respecter les conditions suivantes :

- Doit être de couleur noire ou de la couleur dominante du maillot;
- Doit être en accord avec l'apparence professionnelle de l'équipement du joueur;
- Ne doit pas être attaché au maillot;
- Ne doit pas constituer de danger ni pour le joueur qui le porte ni pour autrui (notamment le système de fermeture au niveau du cou);
- Ne doit pas avoir de partie(s) dépassant de la surface (éléments protubérants).