



**LIGUE
RÉGIONALE DE SOCCER
DU SAGUENAY-LAC-SAINT-JEAN**

RÈGLEMENTS 2009

ADOPTÉS LE 11 MARS 2009

TABLE DES MATIÈRES

1. ORGANISATION GÉNÉRALE		
1.1	Partie annulée pour cause d'orage	p.2
1.2	Qualification des joueurs	p.2
1.3	Circulation des joueurs	p.3
1.4	Surclassement/sousclassement	p.3
1.5	Feuille de match	p.4
1.6	Classement	p.5
1.7	Coupe Sag-Lac	p.5
1.8	Rencontre avec une équipe non affiliée	p.5
1.9	Sélection régionale	p.6
1.10	Rencontres interrégionales	p.6
1.11	Séries	p.6
2. PLAINTES ET PROTÊTS		
2.1	Signalement	p.7
2.2	Dépôt obligatoire	p.7
2.3	Irrecevabilité	p.7
2.4	Copies	p.7
2.5	Remboursement du dépôt	p.7
2.6	Un protêt par plainte	p.7
2.7	Procédures d'appel	p.7
3. RÈGLEMENTS		
3.1	Règlements et lois du jeu	p.8
3.2	Terrains	p.8
3.3	Buts	p.8
3.4	Ballons	p.8
3.5	Maillots des équipes	p.8
3.6	Protège-tibias	p.9
3.7	Durée des matchs	p.9
3.8	Substitutions	p.9
3.9	Écarts de 7 buts au pointage	p.9
3.10	Nombre de joueur minimum	p.9
4. DISCIPLINE		
4.1	Conduite des joueurs, entraîneurs et dirigeants	p.10
4.2	Conduite des spectateurs	p.10
4.3	Expulsion d'un joueur ou d'un entraîneur	p.10
4.4	Expulsion d'un responsable	p.10
4.5	Esprit anti sportif	p.10
4.6	Propos hostiles	p.11
4.7	Cartons Jaunes	p.11
4.8	Cartons rouges	p.11
4.9	Joueur inéligible	p.12
4.10	Refus de purger une suspension	p.12
4.11	Cumul des cartons	p.12

1. ORGANISATION GÉNÉRALE

1.1 Partie annulée pour cause d'orage

La partie doit être arrêtée pour cause d'orage s'il y a du tonnerre et/ou des éclairs ou si l'orage met en danger la santé des athlètes et des entraîneurs. Il appartient uniquement aux arbitres de prendre la décision d'arrêter un match en raison du mauvais temps.

En cas d'arrêt du match pour raisons météorologiques :

- Si le match est arrêté avant la fin de la première mi-temps ou à la mi-temps, le match est à rejouer entièrement (pas de reprise avec le temps restant à faire et le score du match arrêté). Les cartons ne seront pas comptabilisés.
- Si le match est arrêté en deuxième mi-temps, le match est considéré comme joué entièrement. Le score enregistré est celui au moment de l'arrêt du match, les cartons seront comptabilisés.
- Toutes autres circonstances = partie à reprendre.

1.2. Qualification des joueurs

Tout joueur, pour être éligible à une inscription sur la feuille de match, doit être affilié à l'ARS du Saguenay-Lac-Saint-Jean et doit être muni d'un passeport valide pour la saison en cours.

1.2.1 Passeports

Les passeports sont obligatoires lors de tous les matchs de la LSSLSJ et de la Coupe Sag-Lac et ce, pour toutes les catégories d'âge. Ils devront être obligatoirement présentés aux arbitres avant le début de chaque match. Un joueur non titulaire d'un passeport ne pourra pas prendre part au match.

Une photocopie des passeports pourra être acceptée pour remplacer un ou des passeports manquants. *Aucun autre document (carte d'identité, carte d'assurance maladie) ne sera accepté.*

L'entraîneur-chef, le gérant ou le capitaine de l'équipe adverse peut demander de vérifier les passeports de l'équipe concurrente et ce, en présence de l'arbitre.

1.2.2 Ajout d'un joueur

Toute équipe dont la liste en début de saison ne présente pas 25 joueurs, pourra rajouter des joueurs à cette liste durant la saison. Toutefois, il est impossible d'avoir plus de 25 joueurs inscrits en fin de saison. L'ajout d'un nouveau joueur devra être signalé et accepté par l'Association régionale.

Tout joueur issu d'une équipe (ex : d'une équipe division inférieure) qui dispute 5 matchs avec une autre équipe du même club fait partie intégrante de cette équipe et ne peut plus jouer avec son ancienne équipe.

Tout joueur ne peut jouer que pour une seule équipe lors de la Coupe Sag-Lac.

Il ne peut y avoir de transfert de joueur d'une équipe à l'autre après le 15 juillet sauf dérogation spécifique pour le U18.

1.3 Circulation des joueurs

À la fin de son affiliation précédente avec un club, un joueur est libre de s'associer au club de son choix. Cependant un club ne pourra affilier que le nombre de nouveaux joueurs indiqués ci-après et dans les conditions spécifiées :

- a) Un club ne peut recevoir en classe A par catégorie d'âge masculin et féminin telle que définie par l'ARSSLSJ (cahier des charges 2009 article 6.3.1) que 4 joueurs venant d'autres clubs dont un maximum de 2 joueurs venant du même club. Ce règlement est désigné communément sous le nom de la règle du 4-2.
- b) Tout joueur qui change de club quelle qu'en soit la raison est considéré comme un joueur muté, sauf en cas de déménagement. Toutefois, le joueur déménagé doit s'affilier à un club sur son nouveau territoire de résidence pour ne pas être soumis à la règle du 4-2
- c) Une équipe ne peut faire jouer plus de 4 joueurs mutés dans un même match.
- d) Tout joueur muté doit être identifié par un M sur son passeport pour l'année en cours et sur la feuille de chaque match auquel il participe.
- e) La règle du 4-2 ne s'applique pas pour les joueurs seniors
- f) La règle du 4-2 ne s'applique pas aux joueurs en provenance d'un club qui n'offre pas la classe A.

1.4. Surclassement/sousclassement

Le double surclassement (ex.: de U12 à U16) est interdit. Toute demande de dérogation doit être acheminée à l'ARS accompagnée d'une lettre d'accord du club, des parents et d'une autorisation écrite d'un médecin quant à la capacité de l'athlète d'évoluer avec une catégorie d'âge supérieure à la sienne de deux échelons. Une telle demande doit être entérinée par l'ARSSLSJ et la FSQ.

1.4.1 Surclassement/sousclassement de calibre

Un joueur peut être surclassé de calibre (passer d'une division inférieure à une division supérieure) à volonté à l'intérieur d'une même catégorie d'âge.

La loi des 5 parties jouées (article 1.2.2) avec une équipe s'applique : après 5 parties jouées avec une équipe, le joueur appartient à cette équipe.

En aucun cas un joueur ne peut-être sousclassé de calibre : un joueur évoluant dans une division ne peut en aucun cas jouer pour une équipe de division inférieure. Une dérogation peut être accordée dans certains cas spécifiques (handicape ou limitation physique ou mentale).

1.4.2 Surclassement/sousclassement de catégorie d'âge

Un joueur ne peut être sousclassé de catégorie d'âge (i.e. évoluer dans une catégorie d'âge inférieure à la sienne).

Un joueur peut être surclassé d'une catégorie d'âge. Ce joueur ne peut jouer plus d'un match à l'intérieur d'une même journée.

La loi des 5 parties jouées (article 1.2.2) avec une équipe s'applique : après 5 parties jouées avec une équipe, le joueur appartient à cette équipe.

En aucun cas un joueur membre d'une équipe de classe de compétition supérieure à la ligue régionale - interrégionale (« AA ») ou provinciale (« AAA ») - ne peut prendre part à un match de la LSSLSJ.

Tout joueur qui contrevient aux présents règlements sera considéré comme « joueur inéligible » et soumis aux sanctions prévues à l'article 4.9 du présent règlement.



1.5 Feuille de match

L'entraîneur doit indiquer sur la feuille de match les joueurs surclassés (mention R+ pour surclassement) et les joueurs suspendus (mention S).

Au moins quinze (15) minutes avant la partie, l'arbitre reçoit la feuille de match complétée et vérifie les informations générales. Il procède ensuite à la vérification des passeports et note les joueurs présents. Seuls ces joueurs peuvent participer à la partie. Pour chaque équipe leur nombre ne devant pas dépasser vingt-cinq (25) en soccer à 11 et seize (16) en soccer à 7.

Un joueur qui arrive après le début de la partie est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et qu'il se prête à la vérification de son passeport et de son équipement.

A 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 compteurs du match, la signature et les commentaires des entraîneurs-chefs, les protêts s'il y a lieu, la signature de l'arbitre et des juges de touche ainsi que leur numéro de passeport. Une copie de la feuille de match est remise immédiatement à chaque entraîneur.

Toute feuille de match qui n'est pas correctement remplie et qui nécessite un renvoi est considérée comme en retard (amende de 2,50 \$).

1.6. Classement

Les points sont attribués aux équipes de la façon suivante :

- Victoire : 3 points
- Nulle : 1 point
- Défaite : 0 point
- Forfait : match perdu sur le score de 3 à 0 et perte de un point au classement

En cas d'égalité entre deux équipes en fin de saison, le départage se fera de la façon suivante :

- a) en tenant compte du nombre de victoires (sur un même nombre de matchs joués officiellement).
- b) en tenant compte du nombre de points obtenus dans les matchs entre ces 2 équipes.
- c) en tenant compte de la différence entre le nombre de buts marqués et concédés dans les matchs joués entre ces deux équipes.
- d) en tenant compte de la différence entre le nombre de buts marqués et concédés sur toute la saison.
- e) en donnant l'avantage à l'équipe ayant marqué le plus de buts au total sur toute la saison.

1.7 Coupe Sag-Lac

Les matchs de la Coupe Sag-Lac se terminant par une égalité au pointage à la fin du temps réglementaire donnent lieu à une prolongation de 2x10mn. Les prolongations se jouent en intégralité. Si l'égalité persiste à l'issue des prolongations, une série de tirs au but du point de réparation selon la procédure décrite dans les Lois du jeu FIFA sera effectuée.

Coût d'inscription à prévoir.

1.8 Rencontre avec une équipe non affiliée

A moins d'une permission écrite de l'ARS, de la FSQ ou de l'ACS, un club ou regroupement de soccer affilié ne peut permettre à une de ses équipes de participer à une rencontre avec une autre équipe non affiliée ou dans une compétition non sanctionnée par une ARS, la FSQ ou l'ACS (Le non-respect implique une amende de 400\$ au club).

1.9 Sélection régionale

Les activités de la sélection régionale ont priorité sur toute autre équipe régionale lors de l'inscription aux tournois provinciaux (Le non-respect implique une amende de 400\$ au club).

L'équipe qui joue contre les sélections doit obligatoirement laisser ses joueurs à l'équipe sélection. (Le non-respect implique une amende de 400\$ au club)

1.10 Rencontres interrégionales

Des matchs seront prévus au calendrier pour les catégories U10féminin/Masculin avec la Côte Nord hors concours sans conséquences.

Des matchs seront prévus au calendrier pour les catégories U12féminin/Masculin avec la Côte Nord (Les équipes qui se présentent gagnent 3 points au classement et ceux qui ne se présentent pas perdent 1 point au classement).

1.11 Séries

Les 4 équipes les mieux classées en saison régulière participent aux séries.

Le déroulement des séries sera précisé en juillet.

2. PLAINTES ET PROTÊTS

2.1 Signalement

Tout protêt devra être signalé à l'arbitre avant, pendant ou à la fin de la partie (dans un délai de 24h00 maximum), être indiqué sur la feuille de match et signé par l'entraîneur plaignant.

2.2 Dépôt obligatoire

Pour être pris en considération par le comité de discipline de l'ARS, tout protêt devra être confirmé par un dépôt de 50 \$. Le protêt doit être déposé auprès du club qui le transmettra auprès de l'ARSSLSJ.

2.3 Irrecevabilité

Tout protêt portant sur une situation irrégulière, connue du demandeur et corrigible avant le coup d'envoi, sera jugé irrecevable si le fait n'est pas porté par écrit à la connaissance du comité organisateur et des parties concernées. Cette procédure peut se faire au verso de la feuille de match et devra être contresignée par l'arbitre et l'entraîneur adverse. Si ce dernier refuse de signer la feuille de match, l'arbitre confirmera par écrit que l'équipe contre laquelle a été levé le protêt en était dûment informée avant le début du match.

2.4 Copies

Une copie de la plainte doit être remise par le club au comité de discipline de l'ARS et à l'équipe qui fait l'objet du protêt.

2.5 Remboursement du dépôt

Si le comité de discipline donne raison à l'équipe plaignante, son dépôt lui sera remis. Dans le cas contraire, le dépôt sera conservé.

2.6 Un protêt par plainte

Chaque plainte doit faire l'objet d'un seul protêt.

2.7 Procédures d'appel

Un joueur ou une équipe qui se sent lésé par une décision du Comité de discipline de l'ARSSLSJ peut faire appel auprès de la Fédération québécoise de soccer.

3. RÈGLEMENTS

3.1. Règlements et lois du jeu

Les lois du jeu de la FIFA s'appliquent intégralement concernant :

- ballon hors et en jeu ;
- but marqué ;
- hors jeu ;
- fautes et incorrections ;
- coups francs ;
- coups de pied de réparation ;
- touche ;
- coup de pied de but ;
- coup de pied de coin ;
- nombre de joueurs.

Les arbitres de la rencontre sont responsables de faire appliquer les lois du jeu de la FIFA.

3.2. Terrains

Les terrains utilisés pour tous les matchs de la ligue régionale doivent être réglementaires (dimensions, lignage, etc.) tels que définis par les lois du jeu de la FSQ. Les bancs des joueurs **doivent** être situés du côté opposé aux spectateurs.

3.3. Buts

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

3.4. Ballons

Pour les catégories U10 et U12, le ballon utilisé est de grosseur numéro 4.

Pour les catégories U14 et plus, le ballon est de grosseur numéro 5 (excepté lors des matchs des Sélections régionales où un ballon numéro 4 sera utilisé).

3.5. Maillots des équipes

Les maillots des équipes en présence lors d'une partie doivent être de couleurs suffisamment différentes pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs des maillots, l'équipe receveuse doit changer de gilets ou porter des dossards. De plus, les gardiens de but doivent être identifiés avec une couleur les distinguant de leurs coéquipiers, de leurs adversaires, du gardien de but adverse et des arbitres.

3.6. Protège-tibias

Le port des protège-tibias est obligatoire dans la ligue.

3.7. Durée des matchs

La durée des matchs est la suivante pour chacune des catégories :

- U10 : 2 x 25mn
- U12 : 2 x 30mn
- U14 : 2 x 35mn
- U16: 2 x 40mn
- U18 : 2 x 45mn
- Senior : 2 x 45mn

3.8. Substitutions

Les substitutions de joueurs sont autorisées selon les règles en vigueur à la FIFA et sont illimitées. Les changements se font sur coup de pied de but, coup d'envoi, joueur blessé (celui-ci doit sortir), sur une touche offensive et lors de la mi-temps.

3.9. Écart de 7 buts au pointage

Lorsqu'il y a un écart de 7 buts entre les deux équipes, le pointage devient immuable et sera indiqué tel quel sur la feuille de match. Les deux équipes peuvent s'entendre pour poursuivre le match mais les buts additionnels ne seront pas comptabilisés. Par contre, les cartons seront appliqués et comptabilisés.

3.10 Nombre minimum de joueurs

En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure de présenter au moins 7 joueurs sur le terrain y compris de gardien (Loi de la FIFA). Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, soit par blessure, expulsion ou autres raisons, elle perd le match par forfait.

Pour la catégorie U10, le nombre minimum de joueurs sur le terrain doit être de 5, y compris le gardien.

4. DISCIPLINE

4.1. Conduite des joueurs, entraîneurs et dirigeants

En tout temps, avant, durant et après une partie, les joueurs et les entraîneurs doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive.

Pendant une partie, les entraîneurs et responsables d'équipe sont limités à un maximum de trois (3). Ils ne peuvent se déplacer à plus d'un mètre du banc. Les joueurs remplaçants doivent être assis sur le banc des joueurs ou debout derrière ce dernier. Personne n'est autorisé à se déplacer pour suivre le jeu le long du terrain.

Chaque équipe doit obligatoirement avoir un des trois (3) responsables au banc en tout temps durant le match

4.2. Conduite des spectateurs

L'organisation qui reçoit est responsable de la conduite de ses spectateurs et elle doit assurer la protection des officiels en cas d'incidents.

4.3. Expulsion d'un joueur ou d'un entraîneur

Un joueur (ou un entraîneur) doit automatiquement quitter le terrain et purger la suspension correspondante à l'infraction après avoir reçu une carte rouge ou deux cartons jaunes. Le comité de discipline peut prendre des mesures disciplinaires supplémentaires en fonction de la gravité de la faute.

L'arbitre doit remplir un rapport disciplinaire au dos de la feuille de match et le remettre au coordonnateur de la ligue.

4.4 Expulsion d'un responsable

Tout entraîneur ou responsable exclu durant un match ne peut communiquer avec ses joueurs de quelque manière que ce soit. Il doit quitter le terrain et n'a pas accès aux vestiaires. Toute infraction sera rapportée à l'ARS qui décidera des sanctions à imposer.

4.5 Esprit anti-sportif

Une équipe ne peut en aucune circonstance et sous aucun motif se retirer de l'aire de jeu ou entraver son bon déroulement sous peine de sanctions qui seront prises ultérieurement par l'ARS.

4.6 Propos hostiles

Toute personne tenant des propos hostiles, racistes ou diffamatoires envers un joueur, dirigeant, arbitre ou qui fait preuve d'insubordination sera traduit devant le comité de discipline de l'ARS et sera lourdement sanctionné (amende et suspension).

4.7 Cartons jaunes

4.7.1 Accumulation de cartons jaunes durant la saison

Tout joueur qui reçoit **un troisième avertissement** durant la saison se voit automatiquement **suspendu pour le match suivant**. Après 5 avertissements, tout nouveau carton jaune entraîne un match de suspension automatique pour le match suivant. Le joueur pourra être traduit devant le comité de discipline de l'ARS.

Chaque entraîneur est responsable de la gestion des cartons et des suspensions au sein de son équipe. Tout entraîneur qui fait jouer un joueur sous le coup d'une suspension cause la perte du match par forfait (3 à 0 + perte d'un point) à son équipe et peut se voir sanctionner si la faute se reproduit.

4.7.2 Deux cartons jaunes dans un même match

Tout joueur qui reçoit deux avertissements dans le même match est immédiatement expulsé du match et se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe.

S'il reçoit à nouveau deux avertissements dans un match ultérieur, il sera suspendu pour deux matchs, et si cela se reproduit pour 3 matchs ...

Là encore, il appartient à l'entraîneur de gérer les cartons et suspensions de ses joueurs.

4.8 Cartons rouges

Un joueur qui se voit infliger un carton rouge directement doit quitter immédiatement le match et se verra suspendu pour les 2 prochains matchs de son équipe.

A chaque nouveau carton rouge, la suspension sera augmentée d'un match (2^{ème} carton = 3 matchs). De plus, le comité de discipline de l'ARS examinera chaque cas et pourra décider d'alourdir les sanctions suivant les cas.

Là encore, il appartient à l'entraîneur de gérer les cartons et suspensions de ses joueurs.

En cas d'expulsion d'un entraîneur, ce dernier doit quitter le terrain et ne peut communiquer avec ses joueurs.

4.9 Joueur inéligible

Toute équipe faisant jouer un joueur non éligible (joueur non affilié, joueur sous classé de calibre, joueur suspendu, ...) perd le match par forfait (défaite de 3 à 0 + perte de 1 point).

4.10 Refus de purger une suspension

Toute suspension non respectée entraîne la défaite par forfait (défaite de 3 à 0 + perte de 1 point) de l'équipe ayant aligné le joueur non éligible.

4.11 Cumul des cartons

Tout club dont une équipe accumulera plus de 15 cartons jaunes ou plus de 5 cartons rouges se verra infliger une amende de 50 \$. Pour cet article, 2 avertissements dans un même match seront comptabilisés comme 2 cartons jaunes (et non comme un rouge).