



**LIGUE RÉGIONALE DE SOCCER
DU
SAGUENAY-LAC-SAIN-T-JEAN**

RÈGLEMENTS LIGUE INTÉRIEURE

2012-2013

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	1
1. RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS.....	3
1.1 ADMISSIBILITÉ	3
1.2 ADHÉSION	3
1.3 QUALIFICATION DES JOUEURS	4
1.4 CIRCULATION DES JOUEURS (RÈGLE DU 4-2)	5
1.5 SURCLASSEMENT D'ÂGE ET DE CLASSE DE COMPÉTITION ET SOUSCLASSEMENT DE CLASSE DE COMPÉTITION DE JOUEURS .	6
1.6 FEUILLE DE PARTIE	8
1.7 CLASSEMENT	8
1.8 RENCONTRE AVEC UNE ÉQUIPE NON AFFILIÉE	9
2. PLAINTES ET PROTÊTS	9
2.1 SIGNALEMENT	9
2.2 DÉPÔT OBLIGATOIRE	9
2.3 IRRECEVABILITÉ	9
2.4 COPIES	10
2.5 REMBOURSEMENT DU DÉPÔT.....	10
2.6 UN PROTÊT PAR PLAINTÉ	10
2.7 PROCÉDURES D'APPEL	10
3. RÈGLEMENTS	10
3.1 RÈGLEMENTS ET LOIS DU JEU.....	10
3.2 TERRAINS.....	10
3.2.1 SURFACE.....	10
3.3 BUTS	11
3.4 BALLONS	11
3.5 MAILLOTS DES ÉQUIPES	12
3.6 PROTÈGE-TIBIAS.....	12
3.7 DURÉE DES MATCHS.....	12
3.8 SUBSTITUTIONS.....	12
3.9 ÉCART DE 7 BUTS AU POINTAGE.....	12
3.10 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS.....	12
3.12 RÈGLEMENTS NON-APPLIQUÉS	14
3.13 MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS	14
4. DISCIPLINE	14
4.1 CONDUITE DES JOUEURS, ENTRAÎNEURS ET DIRIGEANTS	14
4.2 CONDUITE DES SPECTATEURS	15
4.3 EXPULSION D'UN JOUEUR.....	15
4.4 EXPULSION D'UN RESPONSABLE.....	15
4.5 ESPRIT ANTI-SPORTIF.....	15

4.6 PROPOS HOSTILES.....	15
4.7 CARTONS JAUNES	15
4.8 CARTONS ROUGES	16
4.9 JOUEUR INÉLIGIBLE	16
4.10 REFUS DE PURGER UNE SUSPENSION.....	17
4.11 CUMUL DES CARTONS.....	17
4.12 FORFAITS.....	17

1. RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

1.1 Admissibilité

La ligue est admissible à tous les joueurs adéquatement affiliés à la Fédération de Soccer du Québec. Cette affiliation sera valide jusqu'au 30 avril de l'année suivante.

1.2 Adhésion

1.2.1 Frais d'inscriptions et dates limites :

Tous les clubs devront inscrire, dans **PST REGISTRARIAT** les d'équipes qui évolueront dans les différentes catégories de la ligue régionale intérieure et faire parvenir à L'ARSSLSJ le formulaire décrivant les équipes inscrites à la ligue, au plus tard **17 octobre 2012 à midi**. L'ARS se réserve le droit de refuser toute équipe inscrite en retard.

Chaque club recevra les horaires préliminaires au plus tard le 19 octobre 2012 et auront jusqu'au 24 octobre 2012 pour soumettre tout changement à l'horaire.

Ajout d'équipes :

- Après la date limite d'inscription (17 octobre) 50\$ d'amende
- Après la sortie du calendrier final, 125\$ d'amende (refaire les horaires)

L'ARS se réserve le droit de refuser toute équipe inscrite en retard.

Retrait d'équipes :

- Après la date limite d'inscription (17 octobre) 50\$
- Après la sortie du calendrier final 125\$ plus les coûts d'inscription (refaire les horaires).

Frais d'inscription : 150\$ par équipe. (Tel qu'indiqué dans le tableau des frais.)

Les factures seront envoyées **aux clubs** après la période d'inscription.

1.2.2 Catégories d'âges :

Catégorie	Joueurs nés en	Catégorie	Joueurs nés en
U9	2004	U14	1999
U10	2003	U15	1998
U11	2002	U16	1997
U12	2001	U17	1996
U13	2000	U18	1995

Il est possible que des ajustements soient apportés aux catégories offertes en fonction du nombre d'équipes inscrites.

1.2.3 Liste des joueurs et des entraîneurs :

Les joueurs de chacune des équipes devront être correctement assignés à leur équipe respective, dans **PST REGISTRARIAT**, et ce avant le premier match de cette équipe.

Veillez noter qu'aucun transfert de joueurs entre deux équipes de même catégorie d'âge d'un même club ne sera autorisé. Le seul transfert d'équipe autorisé est le surclassement d'un joueur et il doit se faire conformément à l'article 1.5.

1.3 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 et présenter ce passeport à l'arbitre au début de chacun des matchs de la ligue régionale.

1.3.1 Passeports

Les passeports sont **obligatoires** lors de tous les matchs de la Ligue régionale 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 ou présentant un passeport expiré ne pourra pas prendre part au match.

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.

Il est de la responsabilité de **l'arbitre** de refuser l'accès au terrain aux joueurs et/ou entraîneurs ne présentant pas de passeports valides au début du match et de l'indiquer sur la feuille de match.

Toute équipe faisant jouer un joueur ne présentant pas un passeport valide au début du match, perd le match par forfait (article 4.12) (défaite de 3 à 0 + perte de 1 point).

1.3.2 Ajout d'un joueur

Toute équipe dont la liste en début de saison ne présente pas 16 joueurs, pourra ajouter des joueurs à cette liste durant la saison. Toutefois, il est impossible d'avoir plus de 16 joueurs inscrits en fin de saison. **L'ajout d'un nouveau joueur devra être signalé à l'Association régionale et se faire dans le respect des règles qui régissent l'utilisation des joueurs (articles 1.3 et 1.4).**

1.4 Circulation des joueurs (règle du 4-2)

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 Division 1 et division 2 (classe A) par catégorie d'âge masculin et féminin, selon les catégories établies pour l'année en cours telle que définie par l'ARS Saguenay-Lac-Saint-Jean (Règle de fonctionnement 2012, article 6.2) 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) La règle du 4-2 ne s'appliquera pas si 2 clubs forment une équipe dans une catégorie d'âge offerte par l'ARS Saguenay-Lac-St-Jean, si l'un des clubs à moins de 14 joueurs dans la catégorie d'âge. (Exemple : Catégorie U14, Club X : 6 joueurs de U13 et U14 et Club Y : 10 joueurs U13 et U14).
- c) 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.
- d) Une équipe ne peut faire jouer plus de 4 joueurs mutés dans un même match.
- e) 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.
- f) La règle du 4-2 ne s'applique pas pour les joueurs seniors
- g) Pour muter un joueur pour la saison d'hiver, un club devra remplir et faire parvenir à l'ARS Sag-Lac le formulaire «Libération temporaire d'hiver ».

1.5 Surclassement d'âge et de classe de compétition et sousclassement de classe de compétition de joueurs

Il existe deux formes de surclassement.

Le surclassement ou sousclassement de classe de compétition concerne l'utilisation d'un joueur dans une classe (« AA », « A », « Local ») différente de celle inscrite sur son passeport.

Le surclassement de catégorie d'âge concerne l'utilisation d'un joueur dans une catégorie (U12, U14, U16) différente de celle inscrite sur son passeport.

Tout surclassement ou sousclassement doit se faire à l'intérieur d'un club et dans le respect des règles suivantes :

- a) En aucun cas, le sousclassement d'un joueur dans une catégorie d'âge inférieure à la sienne ne sera autorisé ;
- b) Le simple surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans une ou deux catégories immédiatement supérieures à la sienne. Il est autorisé automatiquement et aucune demande particulière ne doit être faite à ce sujet.

Le tableau suivant illustre les possibilités de simple surclassement :

Catégorie d'âge	Simple surclassement	Catégorie d'âge	Simple surclassement
U10	U11 et U12	U15	U16 et U17
U11	U12 et U13	U16	U17 et U18
U12	U13 et U14	U17	U18 et Sénior
U13	U14 et U15	U18	Sénior
U14	U15 et U16	Sénior	-

- c) Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois ou quatre catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé qu'à partir de la catégorie U12. Les demandes de double surclassement doivent être approuvées par l'ARSSLSJ sur réception des documents suivant : autorisation parentale et attestation médicale confirmant que le joueur ne court aucun danger supplémentaires s'il évolue avec des joueurs plus âgés que lui. Pour obtenir un double surclassement il faut remplir une demande et l'acheminer à l'ARS.

Le tableau suivant illustre les possibilités de double surclassement :

Catégorie d'âge	Double surclassement	Catégorie d'âge	Double surclassement
U10	Refusé	U14	U17 et U18
U11	Refusé	U15	U18 et Sénior
U12	U15 et U16	U16	Sénior
U13	U16 et U17	U17 et +	-

- d) Le surclassement de classe de compétition est utilisé pour faire évoluer un joueur dans la classe de compétition supérieure à celle inscrite sur son passeport. Ainsi, un joueur avec un passeport « Local » peut évoluer en classe « A » et un joueur avec un passeport « A » peut évoluer en classe « AA ».
- e) Le sousclassement de classe de compétition est autorisé, mais seulement pour un cas spécifique.
- f) Tout joueur surclassé de catégorie d'âge ou de classe de compétition, dans le respect des règles établies précédemment, est considéré comme un joueur « réserve » et par conséquent, il ne peut participer à plus de quatre matchs avec son équipe d'accueil. Au moment où il entreprend son cinquième match, il est considéré comme faisant partie de cette équipe et il ne peut plus jouer avec son ancienne équipe. Lorsqu'un entraîneur utilise un joueur « réserve », il doit indiquer un R à côté de son nom sur la feuille de match.

En résumé, l'utilisation de joueurs « réserves » doit respecter la logique suivante :

Classe de compétition de l'équipe	Joueurs « réserves » qu'elle peut utiliser
Local	Joueurs de catégorie d'âge inférieur évoluant pour une équipe Local.
A	Joueurs de catégorie d'âge inférieur évoluant pour une équipe A ; ou joueurs de même catégorie d'âge évoluant pour une équipe locale
AA	Joueurs de catégorie d'âge inférieur évoluant pour une équipe AA ; ou joueurs de même catégorie d'âge évoluant pour une équipe A.

1.6 Feuille de partie

L'entraîneur doit identifier correctement les joueurs sur la feuille de match en utilisant les mentions suivantes :

R+	Surclassement de classement de compétition ou de catégorie d'âge ;
R-	Sousclassement de classement de compétition ;
M	Joueur muté ;
S	Joueur qui purge une suspension.

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 et le nombre de joueurs par équipe ne peut pas dépasser seize (16).

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.

L'ARS accepte maintenant l'utilisation des feuilles de matchs électroniques, disponibles sur le site PTS ligue, il faut les imprimer en 4 copies.

Toute feuille de match qui est reçue n'est pas correctement remplie et qui nécessite un renvoi est considérée comme en retard (amende de 2,50 \$ par jour de retard, avec un maximum de 10\$ par feuille de match).

1.7 Classement

Les points sont attribués aux équipes de la façon suivante :

Victoire	Nulle	Défaite	Forfait
3 points	1 point	0 point	Perte de 1 point Défaite de 3 à 0 Pénalité au club (voir 4.12)

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

- a) En tenant compte du nombre de **victoires** obtenus par chacune des équipes à égalité **en saison régulière** (s'applique seulement si les deux équipes ont joué un même nombre de matchs, les forfaits comptant pour des matchs joués) ;
- b) En tenant compte du nombre de **points au classement** obtenus par chacune des équipes à égalité **dans des matchs qui les opposaient** ;
- c) En tenant compte du **différentiel** (buts comptés – buts alloués) de chacune des équipes à égalité **dans les matchs qui les opposaient** ;
- d) En tenant compte du différentiel (buts comptés – buts alloués) de chacune des équipes à égalité **sur toute la saison** ;
- e) En donnant l'avantage à l'équipe ayant le plus haut total de **buts comptés sur toute la saison**.

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 de ce règlement implique une amende de 400\$ au club pour une première offense. En cas de récidive, le dossier sera évalué par l'ARS et la FSQ (au besoin) et les sanctions jugées appropriées seront prises.

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'ARS.

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 régional ou provincial peut porter la décision en appel conformément aux procédures établies dans les Règlement de discipline régional ou provincial.

3. RÈGLEMENTS

3.1 Règlements et lois du jeu

La ligue de soccer intérieur du Saguenay-Lac-St-Jean est assujettie aux Lois de **FUTSAL** de la FIFA et aux règlements de la Fédération de Soccer du Québec. Le présent règlement fait état des règlements spécifiques et reprend certains aspects importants.

Les règlements du FUTSAL, sont disponibles auprès de l'ARS, le document est intitulé «Règlements FUTSAL FIFA» et à cours lors de toute compétition de FUTSAL organisée par l'ARS Saguenay-Lac-St-Jean.

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

3.2 Terrains

3.2.1 Surface

Le terrain de jeu est considéré comme réglementaire s'il est de forme rectangulaire. **Un gymnase double est exigé pour accueillir des matchs.**

3.2.2 Marquage

Le terrain de jeu sera marqué, suivant le plan, par des lignes visibles qui n'auront pas plus de 12 centimètres de largeur. Une ligne médiane sera tracée à travers la largeur du terrain. Les surfaces intérieures du terrain de jeu comprennent la largeur des lignes qui les délimitent.

3.2.3 Surface de réparation

Étant donné les divergences dans le lignage des gymnases, la surface de réparation sera clairement identifiée par les arbitres avant chaque partie. Lorsque qu'elle existe, la zone de hand-ball sera utilisée comme surface de réparation.

3.2.4 Surface de coin

Dans chaque coin, un quart de cercle ayant 1 mètre de rayon délimite la surface. Si la surface de coin n'est pas tracée, le ballon doit être placé de façon approximative dans cette surface « imaginaire ».

3.2.5 Banc des joueurs

Les bancs des joueurs devront être installés du côté opposé à celui des spectateurs et ce, tout en respectant le périmètre de sécurité. L'arbitre devra faire respecter cet article même si le terrain est dépourvu de bancs pour les joueurs et d'estrades pour les spectateurs.

3.2.6 Périmètre de sécurité

La surface de jeu devrait être entourée d'un périmètre de sécurité libre de tout obstacle d'une largeur d'au moins un (1) mètre. Le banc des joueurs devrait être situé à un (1) mètre de la surface de jeu. L'arbitre peut, à sa discrétion, accepter que le banc des joueurs soit situé à l'intérieur de ce périmètre.

3.3 Buts

Les seuls buts acceptés pour la compétition sont les buts spécifiques conçus pour le soccer intérieur ou les buts de hand-ball réglementaires. Tout autre format de but (hockey, etc.) sera refusé. Les clubs sont chargés de fournir des buts réglementaires. Au centre de chaque ligne de but seront placés les buts composés de deux montants verticaux, équidistants des surfaces de coins.

3.4 Ballons

Aucun changement de ballon ne pourra être effectué pendant la partie à moins que l'arbitre ne l'autorise. L'équipe receveuse fournira le ballon à moins que l'arbitre juge que celui-ci ne soit pas conforme. Si le ballon éclate ou se dégonfle en cours de jeu, la partie doit être interrompue

et reprise par une balle à terre avec un nouveau ballon à l'endroit où le premier ballon est devenu défectueux, à moins qu'il ne se soit trouvé dans la surface de réparation à ce moment là. Si tel est le cas, il faudra reprendre par une balle à terre sur la ligne parallèle à la ligne de but, au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté. Quand ce fait se produit pendant un arrêt de jeu (coup d'envoi, coup de pied de but, coup de pied de coin, coup franc, coup de pied de réparation et rentrée de touche), le jeu doit être repris en conséquence.

L'utilisation du ballon de **Futsal** sera exigée pour toutes les catégories de la ligue intérieure (recommandation de la FSQ). Le ballon de Futsal utilisé sera de format no. 4.

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 toutes des catégories et de 2 x 20 minutes.

3.8 Substitutions

Le nombre de remplacements possible est illimité.

Pour toutes les catégories, les changements se font en cours de jeu, sans attendre un arrêt du jeu, le joueur entrant devant passer par le centre du terrain et attendre que le joueur sortant ait quitté complètement l'aire de jeu.

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

Toutes les catégories : 5 x 5 soit 4 x 4 plus un gardien.

Le nombre maximum de joueurs habillés par match est fixé à **treize (13) joueurs par équipe**. Le nombre minimum de joueurs par match est fixé à **quatre (4) pour toutes les catégories**. Durant la partie, le gardien de but pourra être remplacé par un de ses coéquipiers. Il faut toutefois que l'arbitre en soit avisé préalablement par le capitaine et que le changement ait lieu lors d'un arrêt de jeu.

Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, soit par blessure, expulsion ou autres raisons, elle perd le match par forfait (article 4.12).

3.11 Déroulement de la partie

3.11.1 Durée de la partie

La partie sera de deux (2) périodes égales de vingt (20) minutes chacune, séparées par une pause de 2 à 5 minutes.

L'arbitre n'ajoutera pas de temps au match à moins d'un incident majeur; il pourra ajouter ou non du temps supplémentaire selon les circonstances. La durée de chaque période devra être prolongée pour permettre l'exécution d'un coup de pied de réparation.

3.11.2 Coup d'envoi

Le choix des camps et du coup d'envoi sera tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie. L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide quel but elle va attaquer lors de la première demie. L'autre équipe procède au coup d'envoi.

Au signal de l'arbitre, le jeu commencera par un coup de pied placé, c'est-à-dire par un coup de pied donné par un joueur au ballon posé à terre au centre du terrain, dans la direction du camp adverse. Tous les joueurs devront se trouver dans leur propre camp et ceux de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront s'approcher à **moins de trois (3) mètres** du ballon avant que le coup d'envoi n'ait été donné. En cas d'infraction à cette loi, le coup d'envoi sera recommencé sauf dans le cas où le joueur ayant donné le coup aurait rejoué le ballon sans que celui-ci ait été préalablement touché par un autre joueur. En ce cas un coup franc sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Il n'est pas permis de marquer directement un but sur un coup d'envoi.

3.11.3 Buts marqués

Sauf les exceptions prévues par les Lois du Jeu, un but sera marqué lorsque le ballon aura entièrement franchi la ligne de but entre les montants et sous la barre transversale du but sans avoir été porté, jeté ou frappé intentionnellement de la main ou du bras par

un joueur de l'équipe attaquante, excepté par le gardien de but qui se trouve dans sa propre surface de réparation.

Le but est accordé dans le cas suivant :

- ⚽ Si un défenseur jette dans son propre but (sauf sur une rentrée de touche) le ballon en le portant ou en le frappant de la main ou du bras.

Le but n'est pas accordé dans les cas suivants :

- ⚽ Si un attaquant jette, porte ou frappe de la main ou du bras le ballon qui pénètre dans les filets ;
- ⚽ Si pour une cause quelconque, le ballon est arrêté alors qu'il serait rentré dans les filets.

3.12 Règlements non-appliqués

La LOI 6 n'est pas appliquée : pas de chronomètres, le temps n'est pas arrêté lors des hors-jeux.

Le 4^e point de la LOI 13 n'est pas appliqué : il n'y a aucune accumulation des fautes.

3.13 Modifications aux règlements

Tout gardien ayant le ballon dans les mains et qui effectue un dégagement, à la main ou faisant un «drop kick» (faire rebondir le ballon et le frapper dans le rebond), au delà de la ligne centrale sans que celui-ci ne touche le sol ou un autre joueur, sera sanctionné d'un coup franc direct, pour l'équipe adverse, à l'endroit où le ballon a traversé.

Il n'est pas permis de marquer directement un but sur un coup de pied de but.

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. Si il n'y a aucun entraîneur ou gérant derrière le banc dans les délais prescrits,

ou si ils ont tous été expulsées en cours de match, le match est arrêté et l'équipe aura une défaite par forfait (article 4.12).

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

Après avoir reçu un carton rouge ou deux cartons jaunes, un joueur doit automatiquement quitter le terrain, ne peut être sur son banc de joueurs ou celui de l'adversaire, ni autour du terrain, ne peut être dans les estrades, ne peut communiquer avec son équipe et il doit purger la suspension correspondante à l'infraction. En aucun cas, le joueur expulsé ne peut revenir sur le terrain à la fin du match. Le comité de discipline peut prendre des mesures disciplinaires supplémentaires en fonction de la gravité de la faute et du non respect des consignes après avoir été expulsé.

L'arbitre peut au besoin remplir un rapport disciplinaire sur le formulaire prévu à cet effet 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 ne peut être sur son banc de joueurs ou celui de l'adversaire, ni autour du terrain, ne peut être dans les estrades ne peut communiquer avec son équipe, 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. Pour cet article, deux cartons jaunes dans un même match seront comptabilisés comme un carton rouge.

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.

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 le prochain match de son équipe.

A chaque nouveau carton rouge, la suspension sera augmentée d'un match (2^{ème} carton = 2 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 (article 4.12) (défaite de 3 à 0 + perte de 1 point).

Il est de la responsabilité de **l'arbitre** de refuser l'accès au terrain aux joueurs et/ou entraîneurs ne présentant pas de passeports valides au début du match et d'indiquer sur la feuille de match que l'accès au terrain a été refusé à un joueur et d'y noter son numéro de passeport.

Malgré l'avertissement, si l'équipe décide quand même de faire jouer un joueur qui ne présente pas un passeport valide, il est de la responsabilité de l'arbitre d'avertir l'entraîneur que l'ARS pourra prendre des sanctions contre son équipe (forfait), et d'indiquer sur la feuille de match que l'avertissement a été donné.

4.10 Refus de purger une suspension

Toute suspension non respectée entraîne la défaite par forfait (article 4.12) (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).

4.12 Forfaits

En plus de la défaite de 3-0 et de la perte d'un point au classement, un forfait pour un joueur inéligible (joueur non affilié, joueur ne présentant pas un passeport valide, joueur sous classé de catégorie d'âge, joueur double surclassé sans les documents requis, joueur suspendu, ...) entraîne une amende de 125\$ qui sera facturée au club responsable de l'équipe.

En plus de la défaite de 3-0 et de la perte d'un point au classement, un forfait non avisé d'une équipe visiteuse entraîne une amende de 125\$ qui sera facturée au club responsable de l'équipe.

En plus de la défaite de 3-0 et de la perte d'un point au classement, un forfait non avisé d'une équipe receveuse entraîne une amende 200\$, dont 100\$ remis à l'équipe qui s'est déplacé.

Si l'équipe qui est dans l'impossibilité de se présenter à un match avise par écrit (courriel) l'ARS **ET** le club adverse au moins 48h avant l'heure prévue du match, cette amende sera réduite à 50\$.

Une équipe qui accumule 4 forfaits, où le match ne s'est pas joué, sera expulsée de la ligue pour la saison en cours.