



RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION 2025

LIGUE DE SOCCER DES LAURENTIDES

LIGUE RÉGIONALE – ZONE LAURENTIDES

JUVÉNILE – DIVISION II ET DIVISION III
ET SENIOR DIVISION I À III

TABLE DES MATIÈRES

SECTION I – DISPOSITION GÉNÉRALE _____ 4

- 1.1 – APPLICATION _____ 4
- 1.2 – JURIDICTION ET CHAMP D'APPLICATION _____ 4
- 1.3 – INTERPRÉTATION _____ 4

SECTION II - ADMISSION À LA LRSL _____ 4

- 2.1 DEMANDE D'ADHÉSION _____ 4
- 2.2 LES FRAIS D'ADHÉSION _____ 4
- 2.3 LES AMENDES _____ 4

SECTION III - AFFILIATION ET LISTE D'ÉQUIPE _____ 4

- 3.1 AFFILIATION DES JOUEURS _____ 5
- 3.2 AFFILIATION DE L'OFFICIEL D'ÉQUIPE _____ 5
 - 3.2.1 PHYSIOTHÉRAPEUTE _____ 5
- 3.3 CARTES D'AFFILIATION _____ 5
- 3.4 LIMITE D'ÂGE _____ 5
- 3.5 TABLEAU DES CATÉGORIES _____ 5
- 3.6 QUALIFICATION DES OFFICIELS D'ÉQUIPE _____ 5

SECTION IV- FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL ET CALENDRIER DU CHAMPIONNAT RÉGULIER _____ 6

- 4.1 ACCESSION _____ 6
- 4.2 PROMOTION _____ 6
- 4.3 RELÉGATION _____ 6
- 4.4 NOMBRE DE MATCHS _____ 7
- 4.5 LE CALENDRIER _____ 7
- 4.6 AJOUT OU RETRAIT D'UNE ÉQUIPE _____ 7
- 4.8 AUTORITÉ DU RESPONSABLE DE LA LRSL _____ 7
- 4.9 CHANGEMENT DE MATCH _____ 7
- 4.11 ANNULATION D'UN MATCH AVANT LE MATCH _____ 8
- 4.12 ANNULATION D'UN MATCH SUR LE TERRAIN _____ 8
- 4.13 REMISE D'UN MATCH _____ 8
- 4.14 CAUSE EXCEPTIONNELLE _____ 9
- 4.15 CAS DE FORCE MAJEURE _____ 9
- 4.16 MATCH HORS CLASSEMENT (HC) _____ 9

SECTION V - OBLIGATION DES ÉQUIPES _____ 9

- 5.1 SÉCURITÉ _____ 9
- 5.2 PROTECTION DES OFFICIELS DE MATCH _____ 9

SECTION VI- ÉQUIPEMENT DES JOUEURS 10

- 6.1 ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE _____ 10
- 6.2 COULEURS SIMILAIRES _____ 10
- 6.4 AUTRE ÉQUIPEMENT _____ 10
- 6.5 SÉCURITÉ _____ 11

SECTION VII - ARBITRAGE _____ 11

- 7.1 ÉLIGIBILITÉ _____ 11
- 7.2 AUTORITÉ DE L'ARBITRE _____ 11
- 7.3 ASSIGNATION DES OFFICIELS DE MATCH _____ 11
- 7.5 RESPONSABILITÉ DES OFFICIELS DE MATCH _____ 12
- 7.6 SANCTIONS DISCIPLINAIRES _____ 12
- 8.1 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS POUR UN MATCH _____ 12
- 8.2 ABSENCES _____ 13
- 8.3 REFUS DE JOUER _____ 13
- 8.4 NOMBRE DE PERSONNES DANS LA ZONE TECHNIQUE DES JOUEURS _____ 13
- 8.5 IMPLICATION D'UNE TIERCE PERSONNE _____ 14

SECTION IX – LE JOUEUR _____ 14

- 9.1 JOUEUR PERMIS _____ 14
 - 9.1.2 JOUEUR MUTÉ SUR UNE FEUILLE DE MATCH _____ 14
- 9.2 UTILISATION DES JOUEURS _____ 14
- 9.3 SANCTIONS _____ 15

SECTION X – DÉROULEMENT DES MATCHS _____ 15

- 10.1 DURÉE D'UN MATCH _____ 15
- 10.2 MATCH INTERROMPU _____ 15
- 10.3 BALLON DE MATCH _____ 15
- 10.4 REMPLACEMENT DE JOUEURS _____ 15
- 10.5 RETARDATAIRE _____ 16
- 10.6 JOUEUR BLESSÉ _____ 16
- 10.7 ÉCART DE 7 BUTS _____ 16
- 10.10 RÉSULTAT DES MATCHS _____ 17
- 10.11 TONNERRE _____ 17
- 10.12 MATCH DÉBUTANT EN RETARD _____ 18
- 10.13 DÉLAI POUR SUSPENSION TEMPORAIRE D'UN MATCH _____ 18
- 10.14 CHANGEMENT DE TERRAIN SUR PLACE _____ 18

SECTION XI – FEUILLE DE MATCH _____ 18

- 11.1. REMPLIR LA FEUILLE DE MATCH _____ 18
 - 11.1.1 SUSPENSION D'UN JOUEUR _____ 19
- 11.2 DEMANDE DE RÉVISION APRÈS CONFIRMATION DE RÉSULTAT _____ 19

SECTION XII - FORFAITS _____ 19

12.1 AMENDE POUR LES FORFAITS _____ 19

12.2 POINTS AU CLASSEMENT _____ 20

12.3 FORFAIT GÉNÉRAL _____ 20

12.4 FORFAIT À RÉPÉTITION _____ 20

SECTION XIII - DISCIPLINE _____ 2013.1 CONDUITE DES JOUEURS ET DES OFFICIELS
D'ÉQUIPE _____ 20

13.2 LA GESTION DES SANCTIONS _____ 20

13.3 AVERTISSEMENT (CARTONS JAUNES) _____ 20

13.3.1 UN AVERTISSEMENT DANS UN MATCH _____ 20

13.3.2 DEUX AVERTISSEMENT (CARTONS JAUNES)
DANS UN MÊME MATCH (EXCLUSION) _____ 21

13.4 EXCLUSION (CARTONS ROUGES) _____ 21

13.6 RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES _____ 21

13.7 SUSPENSION JOUEUR OU PERSONNEL D'ÉQUIPE
_____ 21

13.9 EXCLUSION _____ 22

13.10 PURGATION D'UNE SUSPENSION _____ 22

SECTION XIV – PROTÊT _____ 22

14.1 DÉPÔT DU PROTÊT _____ 22

14.2 L'ÉTUDE DU PROTÊT _____ 23

14.3 MONTANT RELIÉ AU PROTÊT _____ 23

14.4 APPEL DU PROTÊT _____ 23

SECTION XVI - SANCTIONS _____ 23

16.1 SANCTIONS ADDITIONNELLES _____ 23

16.2 APPEL DE LA SANCTION ADDITIONNELLE _____ 23

16.3 RÉCIDIVE _____ 24

16.4 ORDONNANCE DE SURSIS _____ 24

16.5 LES SANCTIONS PAR LE COMITÉ DE DISCIPLINE 24

SECTION XVIII- CAS NON PRÉVUS _____ 24**ANNEXES _____ 25**

SECTION I – DISPOSITION GÉNÉRALE

1.1 – APPLICATION

Le présent document concerne les différentes activités de la ligue régionale de soccer des Laurentides (LRSL). Il couvre l'ensemble de la saison estivale, à moins d'une disposition spécifique à l'effet contraire.

1.2 – JURIDICTION ET CHAMP D'APPLICATION

Les règlements de l'IFAB, de l'ACS, de SQ et de l'ARSL s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques au présent document.

1.3 – INTERPRÉTATION

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin.

SECTION II - ADMISSION À LA LRSL

2.1 DEMANDE D'ADHÉSION

Pour adhérer à la LRSL, un club doit être dûment affilié à l'ARSL et avoir rempli toutes les obligations inhérentes tel que stipulé dans ses règlements généraux.

De plus, pour participer à la LRSL, un club doit :

- Inscription des équipes sur Spordle ID
- Respecter les dates d'inscription sous peine d'amende
- Indiquer le lieu des matchs en respectant les restrictions imposées
- Respecter le mode d'accession à la ligue
- Respecter le système de promotion et relégation

La LRSL se réserve le droit d'accepter des équipes d'une autre ARS afin de compléter des catégories et divisions.

2.2 LES FRAIS D'ADHÉSION

Pour participer à la LRSL, un club doit acquitter les coûts suivants :

- Un montant par équipe
- Des frais d'arbitrage pour les officiels de match assignés par l'ARSL
- Des frais de déplacement pour les officiels de matchs assignés par l'ARSL

Ces montants sont déterminés en début de saison par le conseil d'administration de l'ARSL et définis dans le formulaire d'adhésion.

Le montant complet d'adhésion d'équipe doit être versé lors de l'inscription sous peine de ne pouvoir débiter la saison. Les clubs ayant signé un protocole avec l'ARSL ne sont pas liés par cette obligation.

2.3 LES AMENDES

Les amendes pour le non-respect des dates d'inscriptions seront facturées au club fautif par l'ARSL selon la Politique administrative des frais et amendes.

SECTION III - AFFILIATION ET LISTE D'ÉQUIPE

Pour toutes infractions à la présente section, l'équipe perd par forfait.

3.1 AFFILIATION DES JOUEURS

Tout joueur doit être affilié à un club reconnu par son ARS et être muni d'une carte d'affiliation valide pour l'année d'affiliation en cours.

3.2 AFFILIATION DE L'OFFICIEL D'ÉQUIPE

Tout officiel d'équipe doit être affilié à un club reconnu par son à son ARS et être muni d'une carte d'affiliation valide pour l'année d'affiliation en cours.

3.2.1 PHYSIOTHÉRAPEUTE

Soccer Laurentides reconnaît comme personne accréditée à être dans la zone technique tout étudiant ou professionnel de la santé membre d'un Ordre professionnel reconnu. Cette dernière devra avoir en sa possession sa carte professionnelle ou d'étudiant émis par son Ordre professionnel.

Tout joueur ou étudiant ou professionnel de la santé membre d'un Ordre professionnel reconnu qui ne peut présenter sa carte étudiante ou sa carte de l'ordre ou une autorisation écrite de l'ARSL ne peut participer à un match.

3.3 CARTES D'AFFILIATION

Les cartes d'affiliations électroniques via le SPORDLE PLAY au moyen d'un cellulaire/tablette sont obligatoires pour tous les joueurs et les officiels d'équipe, pour tous les matchs.

Il est de la responsabilité des officiels d'équipe de s'assurer, lors de la vérification des cartes d'identité, que tout joueur, étudiant ou professionnel de la santé membre d'un Ordre professionnel ou officiel d'équipe ne se présente pas sous une fausse identité.

L'arbitre ayant un doute sur l'identité d'un joueur de catégorie senior ou officiel d'équipe pourra demander à voir une carte d'identité avec photo (carte étudiant, carte d'assurance maladie, permis, etc.). S'il y a absence de carte d'identité, l'arbitre pourra l'empêcher d'être présent dans la zone technique et/ou de participer au match.

Toute infraction doit être rapportée au responsable de la ligue pour une action disciplinaire appropriée.

3.4 LIMITE D'ÂGE

Un joueur ne peut évoluer dans une catégorie pour laquelle il a dépassé la limite d'âge.

L'âge d'un joueur est déterminé par l'année de naissance de ce dernier au premier (1^{er}) janvier de chaque année.

3.5 TABLEAU DES CATÉGORIES

Les catégories reconnues pour la saison en cours sont celles définies dans le cahier d'inscription des équipes.

3.6 QUALIFICATION DES OFFICIELS D'ÉQUIPE

Tout officiel d'équipe doit détenir un certificat d'entraîneur émis par l'ACS.

Une amende sera donnée pour toute équipe n'ayant pas au moins 1 officiel d'équipe avec la certification requise.

La date limite pour suivre ou être inscrit à une certification est le 30 juin de chaque année.

CATÉGORIE	QUALIFICATIONS REQUISES
Soccer à 11	Formation Respect et sport + S7
La qualification S7, pour les entraîneurs d'équipes seniors, n'est pas requise.	

Cette amende sera équivalente au coût de la certification requise.

De plus, un officiel d'équipe qualifié doit être présent à 7 matchs minimum lors de la saison estivale.

À défaut de se conformer, le club de l'équipe fautive se verra imposer une amende selon la Politique des frais et amendes.

SECTION IV- FONCTIONNEMENT GÉNÉRAL ET CALENDRIER DU CHAMPIONNAT RÉGULIER

4.1 ACCESSION

Les catégories seront divisées en trois divisions, identifiées division 1 à 3, pour le senior et identifiées division 2 et 3 pour le juvénile.

La division 1 représente le calibre le plus élevé et la division 3 le calibre le moins élevé.

4.2 PROMOTION

Le système de promotion s'applique pour les catégories U15 et plus et est basé sur le classement du dernier championnat estival. Le système s'applique au club et non à l'équipe.

Pour les équipes seniors, la ligue tiendra compte de la composition de l'équipe à défaut de 50% +1 de la composition de l'année précédente, pour procéder à la promotion. Cette promotion est applicable à la ligue LR-LLL, pour le juvénile.

Équipe au premier rang

- L'équipe de 2^e division qui termine au premier rang de sa catégorie sera promue en 1^{re} division.
- L'équipe de 3^e division qui termine au premier rang de sa catégorie sera promue en 2^e division.

Équipe au deuxième rang

- Si l'équipe de 2^e division qui a terminé au 1^{er} rang de sa catégorie ne peut être promue en raison d'une équipe de son club déjà existante en 1^{re} division, l'équipe qui termine au 2^e rang de sa catégorie sera promue en 1^{re} division.
- Si l'équipe de 3^e division qui a terminé au 1^{er} rang de sa catégorie ne peut être promue en raison d'une équipe de son club déjà existante en 2^e division, l'équipe qui termine au 2^e rang de sa catégorie sera promue en 2^e division.

Équipe au troisième rang

- Si l'équipe de 2^e division qui a terminé au 2^e rang de sa catégorie ne peut être promue en raison d'une équipe de son club déjà existante en 1^{re} division, l'équipe qui termine au 3^e rang de sa catégorie pourra être promue en 1^{re} division.
- Si l'équipe de 3^e division qui a terminé au 2^e rang de sa catégorie ne peut être promue en raison d'une équipe de son club déjà existante en 2^e division, l'équipe qui termine au 3^e rang de sa catégorie pourra être promue en 2^e division.

Si la promotion ne peut être accordée à une équipe de 2^e ou 3^e division et que la 1^{re} ou 2^e division est déjà constituée de 8 équipes, aucune relégation ne pourra être accordée à l'équipe de 1^{re} ou 2^e division qui termine au dernier rang de sa catégorie.

4.3 RELÉGATION

Le système de relégation s'applique pour les catégories U14 et plus et est basé sur le classement du dernier championnat estival. Le système s'applique au club et non à l'équipe.

Pour les équipes seniors, nous tiendrons compte de la composition de l'équipe à défaut de 50% +1 de la composition de l'année précédente, pour procéder à la relégation.

L'équipe de 1^{re} division qui termine au dernier rang de sa catégorie sera reléguée en 2^e division. Si le club détient déjà une équipe en 2^e division, l'équipe de 2^e division de ce même club devra être reléguée en 3^e division.

L'équipe de 2^e division qui termine au dernier rang de sa catégorie sera reléguée en 3^e division.

4.4 NOMBRE DE MATCHS

Pour les catégories U13 et plus, le calendrier comportera un minimum de 14 matchs.

En division 1 et 2, chaque équipe doit affronter ses adversaires un même nombre de fois. Des matchs hors classement seront joués pour combler la différence, s'il y a lieu.

De façon générale, et dans la mesure du possible, le calendrier comprendra un minimum d'un match par semaine réparti équitablement tout au long de la saison estivale.

4.5 LE CALENDRIER

Le calendrier est établi avec la collaboration des clubs impliqués selon la disponibilité de leurs terrains.

4.6 AJOUT OU RETRAIT D'UNE ÉQUIPE

Un club qui ajoute ou retire une équipe le 8^e jour suivant la réunion des responsables de compétition portant sur le tableau des inscriptions d'équipes paiera les frais d'affiliation et une amende équivalente à 75% des frais d'inscription pour chaque équipe. Seul le coordonnateur de la LRSL détient le pouvoir d'accepter l'ajout d'une équipe après cette date.

Le club paiera la totalité des frais d'inscription si un désistement a lieu 8 jours avant la réunion des responsables de compétition portant sur les informations de la saison estivale, en plus d'une amende équivalente au montant total des frais d'inscription.

4.7 HEURES DES MATCHS

Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18h00, sauf lors d'un jour férié.

En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 21h00 pour les juvéniles.

À compter du 20 août, aucun match ne peut débuter après 18h30 sur un terrain non éclairé.

Aucun match impliquant des équipes juvéniles opposant le Soutana FC aux clubs suivants : Révolution FC, Satellites de SADP, CS Titans et FC Loro ne devra avoir lieu:

- du dimanche 18h00 au jeudi, durant la période scolaire (se terminant le 22 juin et reprenant le 25 août)
- avant 19h30 du lundi au vendredi, pendant le congé scolaire.

NOUVEAUTÉ 2025

4.8 AUTORITÉ DU RESPONSABLE DE LA LRSL

Seul le responsable de la LRSL détient le pouvoir de faire un changement avant la version finale du calendrier. Il peut accepter ou refuser les demandes.

4.9 CHANGEMENT DE MATCH

Aucune demande de changement de match ne sera acceptée en dehors des cas prévus par les présents règlements, et ce, après le dépôt de la version finale du calendrier.

Toute demande devra se faire par écrit (courriel) par le responsable désigné par le club. Le responsable de la ligue avisera les clubs concernés des changements selon les procédures établies par l'ARSL.

4.10 CHANGEMENT DE TERRAIN OU D'HEURE AVANT LE MATCH

Une équipe peut, avec 72 heures d'avis, à la condition de garder la même date, demander un changement de terrain ou d'heure. Toute demande devra se faire par écrit (courriel) par le responsable désigné par le club.

Le responsable de la ligue avisera les clubs concernés des changements selon les procédures établies par l'ARSL.

4.11 ANNULATION D'UN MATCH AVANT LE MATCH

Tout club qui est contraint par sa ville d'annuler un match à cause du mauvais temps ou d'un terrain impraticable doit faire suivre au coordonnateur de la ligue la confirmation par écrit du responsable de la ville. L'ARSL avisera le club visiteur.

Une ville peut mandater une personne du club l'autorisant à prendre toutes décisions sur la fermeture des terrains en envoyant une confirmation écrite par courriel au responsable de la ligue.

4.12 ANNULATION D'UN MATCH SUR LE TERRAIN

L'arbitre ou le propriétaire du terrain ou son mandataire dûment identifié auprès de l'ARSL sont les seuls qualifiés à déclarer un terrain impraticable ou à en interdire l'accès. Le responsable de la LRSL doit être avisé et il prendra action pour fixer la date et le lieu de la reprise du match.

4.13 REMISE D'UN MATCH

Pour toutes remises de match pour l'une des raisons prévues dans les présents règlements, le club receveur doit :

- Aviser le responsable
- Mettre à la disposition de la ligue un terrain le jeudi ou le vendredi dans la semaine suivante (la semaine débutant le samedi) ou à la 2^e journée prévue au calendrier pour la catégorie en question
- Dans le cas où la reprise du match implique une équipe de Mont-Laurier, le match devra être repris le samedi ou le dimanche de la semaine suivante
- Confirmer au coordonnateur l'heure et le terrain du match à remettre dans les 3 jours ouvrables suivants la date du match non joué sans quoi le match sera disputé chez le visiteur et les coûts d'arbitrage seront facturés au club de l'équipe receveuse inscrit au calendrier.

Dans le cas où l'équipe receveuse n'a aucun terrain de disponible pour la remise de match, le match devra être repris chez l'équipe visiteuse selon les mêmes conditions. Les coûts d'arbitrage seront facturés au club qui n'a pu mettre à la disposition de la ligue un terrain pour la remise.

Le coordonnateur doit aviser par courriel les responsables de compétition de chaque club impliqué et publiciser les modifications au SPORDLE PLAY, dans un délai de 2 jours ouvrables avant la date du match.

Seul le coordonnateur détient le pouvoir de statuer sur toutes remises de match.

Lorsqu'un match a été remis pour les raisons suivantes :

- Officiels de match non présents (ne s'applique pas si c'est une assignation régionale)
- Absence ou fermeture hâtive des lumières sur le terrain
- Gazon trop long, ligne pas visible
- Terrain jugé dangereux par l'arbitre

Le match devra être repris sur l'un des terrains de l'équipe visiteuse. Les coûts d'arbitrage seront facturés au club pris en défaut.

4.14 CAUSE EXCEPTIONNELLE

Le responsable de compétition d'un club peut, avec un avis de 15 jours, pour une cause exceptionnelle, solliciter par écrit un changement de date d'un match pour une de ses équipes.

Dans le cas où la demande de changement de date est pour la raison qu'il y a 40% et plus des joueurs réguliers de l'équipe qui sont à leur graduation de secondaire 5, le responsable de compétition du club doit faire parvenir au coordonnateur de la LRSL une lettre provenant de l'école, qui confirme les noms des joueurs présents à la graduation à la date du match en question.

Le responsable de la LRSL sera le seul juge quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles.

Les cas suivants ne sont pas des causes exceptionnelles : manque de joueurs, vacances, les officiels d'équipe sont en accord, activités ou sorties scolaires récréatives, équipe participant à un tournoi, participation à un match hors-concours.

4.15 CAS DE FORCE MAJEURE

En cas de force majeure, les délais prévus à la présente réglementation peuvent être modifiés par le responsable de la ligue.

4.16 MATCH HORS CLASSEMENT (HC)

Les matchs hors classement sont utilisés afin de combler le calendrier pour les divisions 1 à 3. Seuls les points au classement ne sont pas comptabilisés. Les avertissements et exclusions ainsi que les forfaits sont applicables et la perte de point au classement sera appliquée.

SECTION V - OBLIGATION DES ÉQUIPES

5.1 SÉCURITÉ

Les officiels d'équipe sont responsables de la bonne tenue de leurs joueurs et de leurs spectateurs avant, pendant et après le match. En cas de manquement, l'arbitre pourra demander l'aide des officiels d'équipe, mais il ne pourra pas prendre de mesures disciplinaires envers les spectateurs.

Après le match, l'arbitre devra rédiger un rapport qui sera analysé par le responsable de la ligue, qui pourra le soumettre au comité de discipline, si nécessaire.

5.2 PROTECTION DES OFFICIELS DE MATCH

Toute personne participant au match a la responsabilité d'assurer la protection des officiels de match présents avant, pendant et après le match. En cas de manquement, l'arbitre pourra demander l'aide des officiels d'équipe, mais il ne pourra pas prendre de mesures disciplinaires envers les spectateurs.

Après le match, l'arbitre devra rédiger un rapport, qui sera analysé par le responsable de la ligue, qui pourra le soumettre au comité de discipline, si nécessaire.

SECTION VI- ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

6.1 ÉQUIPEMENT OBLIGATOIRE

L'équipement obligatoire de tout joueur comprend chacun des équipements suivants :

- un maillot avec des manches ;
- un short ;
- des chaussettes ;
- des protège-tibias – ils doivent être en matière adéquate pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes ;
- des chaussures – Les joueurs doivent porter des chaussures sécuritaires pour eux-mêmes ainsi que les autres joueurs. Il est permis d'utiliser des souliers à crampons pour autant que ceux-ci ne soient pas pointus ou coupants.

À l'exception du gardien de but qui doit porter un maillot différent de celui des joueurs des 2 équipes et des officiels de match, le maillot, les shorts et les chaussettes doivent être de la même couleur (pas nécessairement identique) pour tous les joueurs d'une même équipe.

Les gardiens peuvent porter des pantalons de survêtement en tant qu'équipement de base (en remplacement des shorts).

Le maillot de corps, les cuissards ou les collants pourront être de couleur noire, blanche ou de la couleur dominante des manches du chandail ou du short.

Le ruban adhésif (ou matériau similaire) sur les chaussettes devra être de la même couleur que la couleur de la partie des chaussettes sur laquelle il est appliqué, ou transparent.

6.2 COULEURS SIMILAIRES

Lors de l'inscription de leurs équipes, les clubs devront faire connaître la couleur de leur chandail, short et bas pour les matchs disputés à domicile.

Aucune dispute quant à la couleur ne sera tolérée, l'équipe qui visite a le choix de toute autre couleur que celle identifiée par l'équipe qui reçoit.

Dans l'éventualité où l'arbitre juge que les couleurs sont trop similaires entre les équipes lors d'un match, l'équipe visiteuse devra changer de chandail ou porter un dossard.

La ligue publiera, via son site internet, avant le 1er mai de chaque année, les couleurs des uniformes des clubs.

6.3 NUMÉRO DES JOUEURS

Tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent apposé dans le dos du chandail.

Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match.

6.4 AUTRE ÉQUIPEMENT

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

6.5 SÉCURITÉ

Un joueur ne doit pas utiliser d'équipement ou porter quoi que ce soit qui soit dangereux.

- Tout type de bijou incluant les bijoux permanents (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) est interdit et doit être retiré.
- Recouvrir les bijoux de ruban adhésif n'est pas autorisé. Seul le port du bracelet médical est permis, mais celui-ci doit être recouvert.
- Les plâtres en matériaux rigides ne sont pas acceptés, et ce même s'ils sont recouverts d'un linge, de papier bulle, ou autre matériel.

SECTION VII - ARBITRAGE

7.1 ÉLIGIBILITÉ

Les officiels de match désigné pour un match doivent être affiliés affilié à un club reconnu par son à son ARS et être muni d'une carte d'affiliation valide pour l'année d'affiliation en cours

(Référence : Règles de fonctionnement de Soccer Québec)

7.2 AUTORITÉ DE L'ARBITRE

L'arbitre possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement du match. Son autorité débute au moment où il arrive sur les lieux du match et se termine au moment où il les quitte.

7.3 ASSIGNATION DES OFFICIELS DE MATCH

Pour les catégories U13 et plus, l'arbitrage sera assumé par 1 arbitre et 2 arbitres-assistants.

Pour l'ensemble des catégories, un 4^e arbitre ou un arbitre de zone technique pourra être assigné à la discrétion du club, ou de la région pour ainsi aider au déroulement du match.

L'arbitre-assistant senior doit être apte à officier le match au cas où l'arbitre assigné devrait être remplacé.

7.3.1. UN MATCH DE SOCCER À 11

- 1) Devra se jouer si un arbitre assistant est absent.
- 2) Pourra se jouer si l'arbitre est absent, à condition que l'un des assistants accepte d'officier le match comme arbitre.

Un match de soccer à 11 pourra se dérouler s'il manque deux arbitres de match. Toutefois, les conditions suivantes devront être respectées :

- 1) L'arbitre présent doit accepter d'arbitrer le match dans de telles conditions.
- 2) Les officiels d'équipe des deux équipes doivent accepter que l'arbitre officie le match.

Tout match annulé par l'arbitre devra faire l'objet d'un rapport écrit justifiant sa décision, au coordonnateur dans les 48 heures suivant le match.

7.4 OFFICIELS DE MATCH LIÉ À LA CATÉGORIE

Un officiel de match ne peut pas officier dans une catégorie (catégorie, sexe, classe et division) où il est aussi enregistré comme joueur (incluant comme réserviste), officiel d'équipe ou dans laquelle il a un lien filial direct avec un des membres y participant comme joueur (incluant comme réserviste officiel d'équipe).

Exceptionnellement, il sera toléré qu'un ou plusieurs officiels de match officient dans une catégorie à laquelle ils sont liés pour autant qu'ils en informent les officiels d'équipe des deux (2) équipes avant la partie et qu'ils leur fassent signer la feuille de match avant la partie afin de confirmer qu'ils autorisent ou n'autorisent pas le ou les officiels de

match lié à prendre part au match malgré tout. Tout officiel de match omettant de mentionner cette information aux deux (2) officiels d'équipe avant le début du match pourra être convoqué en comité de discipline.

(Référence : Règles de fonctionnement de Soccer Québec)

De plus, en cas de non-respect de ce règlement, les équipes disposent d'un délai d'une semaine pour aviser la ligue afin qu'elle applique les mesures suivantes :

- Si l'officiel de match officie un match impliquant directement l'équipe à laquelle il est lié
→ Forfait pour l'équipe liée.
- Si l'officiel de match officie un match dans une catégorie à laquelle il est lié, mais qu'il n'est pas lié directement à une des 2 équipes en cause
→ Reprise du match (frais d'arbitrage à la charge du club ayant assigné l'officiel de match)

7.5 RESPONSABILITÉ DES OFFICIELS DE MATCH

Tout officiel de match dûment assigné doit se présenter au terrain au moins 30 minutes avant le début d'un match.	L'arbitre doit compléter, via SPORDLE, un rapport écrit pour toute exclusion durant un match et pour tout événement qui survient avant, pendant ou après un match.
Les officiels de match ont la responsabilité de s'assurer que les joueurs et les gardiens de but aient des maillots de différentes couleurs.	L'arbitre doit faire parvenir son rapport à l'adresse courriel fournie dans les 48 heures suivant le match.
Ils doivent procéder aux vérifications d'usage afin de débiter le match à l'heure prévue.	L'arbitre doit conserver les feuilles de match auquel il était arbitre jusqu'à la fin de la saison. Il devra les faire parvenir à son club ou au coordonnateur de la ligue sur demande.
Seul l'arbitre est habilité à contrôler le temps d'un match.	Tout officiel de match qui ne respecte pas le délai prescrit ou ne répond pas à la demande du coordonnateur de la ligue pourra être mis à l'amende ou être suspendu.

L'arbitre sera convoqué en comité de discipline s'il permet à une personne de :

- A. participer au match sans carte d'affiliation
- B. être dans la zone technique des joueurs sans que le nom et numéro de la carte d'affiliation de celle-ci soit inscrit sur la feuille de match.

Une amende sera facturée au club pour tout manquement de l'arbitre affilié à son club.

7.6 SANCTIONS DISCIPLINAIRES

Les cartons (jaune ou rouge) peuvent être montrés aux joueurs (titulaires, remplaçants ou remplacés) ainsi qu'aux officiels d'équipes. Les officiels d'équipe se comportant de manière non appropriée peuvent se voir montrer un carton jaune ou rouge ; si le fautif ne peut être identifié, c'est l'entraîneur principal présent dans la surface technique qui recevra le carton. Tout comme pour les joueurs, les cartons (jaune ou rouge) montrés aux officiels d'équipes seront comptabilisés dans les statistiques.

SECTION VIII - NOMBRE DE PERSONNES DANS LA ZONE TECHNIQUE DES JOUEURS

8.1 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS POUR UN MATCH

En tout temps durant un match, une équipe de soccer à 11 doit être en mesure de présenter sur le terrain au moins 7 joueurs.

Pour ce qui est de la catégorie O-30 (soccer à 7), l'équipe de soccer doit être en mesure de présenter sur le terrain au moins 5 joueurs.

Dès qu'une équipe ne peut présenter le nombre de joueurs indiqué, soit par blessure, exclusion ou autre raison, elle perd le match par forfait.

Les cas de force majeure seront étudiés par le coordonnateur de la ligue qui rendra une décision finale et sans appel.

8.1.2 NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS POUR UN MATCH

L'ACS recommande un maximum de joueurs, selon les formats de jeu, afin d'offrir un temps de jeu équitable pour tous les joueurs présents au match.

- Soccer à 7 : Maximum de 12 joueurs
- Soccer à 9 : Maximum de 14 joueurs
- Soccer à 11 : Maximum de 16 joueurs

CETTE RECOMMANDATION DEVIENDRA OBLIGATOIRE POUR L'ANNÉE 2026.

8.2 ABSENCES

Si une des 2 équipes ne se présente pas sur le terrain et n'est pas apte à jouer 30 minutes après l'heure fixée pour le début du match sur le calendrier officiel, le forfait s'applique à l'équipe absente même si l'équipe a avisé avant le délai maximal prescrit.

Si aucune équipe ne se présente sur le terrain selon les conditions mentionnées précédemment, le forfait s'applique aux 2 équipes.

Les cas de force majeure seront étudiés par le coordonnateur de la ligue qui rendra une décision finale et sans appel.

Lorsque les arbitres assignées proviennent de l'assignation régionale, l'équipe déclarant le forfait se verra facturer les frais d'arbitrage (incluant le déplacement) si le délai n'est pas respecté.

De plus, en cas d'absence de l'équipe visiteuse, une amende équivalente aux frais d'arbitrage sera facturée au club si l'équipe n'avise pas la ligue selon les délais prescrits ici-bas :

Jour du match	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Délai maximal pour aviser la ligue	Vendredi 11h00	Lundi 14h00	Mardi 14h00	Mercredi 14h00	Jeudi 11h00	Vendredi 11h00	Vendredi 11h00

8.3 REFUS DE JOUER

Une équipe perd automatiquement le match par forfait pour une des raisons suivantes :

Refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement prévu au calendrier
Refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match remis par la LRSL
Refuse de jouer le match, lorsque rendue sur les lieux
Refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté

8.4 NOMBRE DE PERSONNES DANS LA ZONE TECHNIQUE DES JOUEURS

Pendant un match, les officiels d'équipe sont limités à un maximum de 3 personnes identifiées sur la feuille de match. Ils doivent être munis de la carte d'affiliation dûment valide pour la période d'affiliation courante.

Pendant un match, l'étudiant ou professionnel de la santé membre d'un Ordre professionnel reconnu est limité à un maximum d'une (1) personne identifiée sur la feuille de match. Il doit être muni de sa carte étudiante ou sa carte d'Ordre professionnel reconnu. Il n'est pas considéré comme un officiel d'équipe.

Pour toutes les équipes, un officiel d'équipe doit être présent dans la zone technique à chaque match et pour toute la durée du match.

Dès qu'une équipe ne respecte pas le nombre indiqué, elle perd le match par forfait.

8.5 IMPLICATION D'UNE TIERCE PERSONNE

Mis à part pour des raisons de sécurité concernant les membres participants au match, il est strictement interdit pour une tierce personne d'intervenir dans le match si le nom de cette personne ne figure pas sur la feuille de match avant le début du match. Ceci inclut notamment les membres du conseil d'administration d'un club, les membres de la direction technique, les membres du département d'arbitrage (directeur à l'arbitrage, responsable à l'arbitrage, évaluateur, etc.).

Il est cependant permis qu'à la mi-temps, ces tierces personnes interviennent de façon pédagogique auprès des membres participants au match.

Tout manquement à ce règlement rapporté sera analysé et traité par le comité de discipline qui investiguera et prendra les mesures nécessaires.

SECTION IX – LE JOUEUR

9.1 JOUEUR PERMIS

Une équipe senior peut utiliser un joueur permis, de catégorie U19 et plus, qui provient d'une ligue locale ou LR autre que la ligue LRSL.

Un joueur peut être autorisé à s'inscrire dans un deuxième club, à condition d'évoluer pour une seule équipe.

9.1.2 JOUEUR MUTÉ SUR UNE FEUILLE DE MATCH

Le nombre de joueurs mutés qui peuvent prendre part dans un même match est défini dans le tableau ci-dessous.

Catégorie	Nombre de joueurs mutés sur une feuille de match
U13	Illimité
U14	4 mutés maximum
U15 à U18	6 mutés maximum
Senior, O-30 et O-35	Illimité

NOUVEAUTÉ 2025

9.2 UTILISATION DES JOUEURS

Les joueuses féminines doivent se conformer aux mêmes règlements, lorsqu'utilisées dans des équipes masculines autorisées.

L'utilisation des joueurs se fait comme suit :

1. Dans le respect des catégories d'âges imposées par Soccer Québec, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif.
2. Une équipe ne peut utiliser un joueur réserve qui est de plus de deux (2) catégories d'âge inférieures à la sienne à moins d'avoir reçu l'autorisation écrite de l'organisme qui régit la compétition. Cette autorisation peut être accordée seulement si accompagnée d'une autorisation parentale.
NOUVEAUTÉ 2025
3. Si un club a plus d'une (1) équipe dans un même championnat avec classement, les joueurs ne peuvent être sélectionnés que par une (1) seule équipe pour toute la durée du championnat.

4. Un joueur ayant disputé six (6) matchs ou plus dans une division ou ligue supérieure (LDIR, LDP, PLSJQ, LS-PRO) ne peut ensuite évoluer avec une équipe d'une division inférieure, sauf s'il respecte l'ensemble des conditions suivantes :
- Écart d'une seule division
 - Maximum de deux joueurs qui descendent
 - Ne s'applique pas aux catégories O-30, O-35 et O-45 et à un joueur évoluant dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne.
5. Dans les cas spéciaux ou une équipe de division 3 n'a pas d'autre choix d'équipe que d'utiliser des joueurs réserves ou descendus que dans une équipe de division 1, le club devra faire la demande à la ligue afin d'avoir une autorisation avant que le joueur prenne part au match. Elle pourra alors utiliser un maximum de 2 joueurs descendus selon les mêmes conditions que l'utilisation des joueurs descendus.
- NOUVEAUTÉ 2025**

9.3 SANCTIONS

Pour toute infraction au présent règlement, l'équipe fautive perd par forfait.

SECTION X – DÉROULEMENT DES MATCHS

10.1 DURÉE D'UN MATCH

La durée des matchs est établie de la façon suivante :

CATÉGORIES	DURÉE	PAUSE
U13 – U14	2 x 35 minutes NOUVEAUTÉ 2025	10 minutes maximum
U15 – U16	2 x 40 minutes	10 minutes maximum
U17 à SEN	2 x 45 minutes	10 minutes maximum
O30	2 x 35 minutes	10 minutes maximum
O35	2 x 40 minutes	10 minutes maximum
O45	2 x 40 minutes	10 minutes maximum

10.2 MATCH INTERROMPU

Pour qu'un match soit valide, il faut que le temps minimum joué soit de :

CATÉGORIES	TEMPS DE JEU
U13 – U14	55 minutes
U15 – U16	60 minutes
U17 à SEN	70 minutes
O30	55 minutes
O35	60 minutes
O45	60 minutes

Les avertissements et exclusions sont toutefois applicables.

10.3 BALLON DE MATCH

L'équipe receveuse fournit deux ballons de match.

- Pour la catégorie U13, le ballon no.4 doit être utilisé.
- Pour les catégories U14 et plus, le ballon no.5 doit être utilisé.

10.4 REMPLACEMENT DE JOUEURS

Les remplacements de joueurs sont illimités en nombre et autorisés lors des reprises de jeu suivantes :

- Coup d'envoi
- Coup de pied de but

- Rentrée de touche offensive (si l'équipe bénéficiant de la rentrée de touche effectue un remplacement, l'autre équipe pourra également en effectuer)
- Reprise du jeu suite à une blessure

Les remplaçants devront obligatoirement porter un dossard ou survêtement d'une couleur les distinguant des joueurs. Ils devront remettre leur dossard aux joueurs remplacés lorsqu'ils effectuent un changement. Si les remplaçants d'une équipe ne portent pas de dossard ou de survêtement, l'arbitre devra en aviser les officiels d'équipe et, si la situation ne peut être réglée, il le consignera par écrit dans ses observations sur la feuille de match.

10.5 RETARDATAIRE

Pour pouvoir prendre part au match, tout joueur, officiel d'équipe devra remplir les conditions suivantes :

- Avoir son nom inscrit sur la feuille de match avant le début du match.
- Être en mesure de présenter sa carte d'affiliation à son arrivée au match.
- Se présenter aux officiels de match avant le coup d'envoi de la deuxième période. Ceux-ci s'assureront de l'identité du joueur ou un officiel d'équipe ainsi que de la conformité de son équipement s'il s'agit d'un joueur.

Pour toute infraction, l'équipe fautive perd par forfait.

10.6 JOUEUR BLESSÉ

Pour toutes les catégories, si un physiothérapeute ou un officiel d'équipe est appelé sur le terrain par l'arbitre pour un joueur blessé, le joueur blessé devra obligatoirement quitter le terrain et il ne pourra y revenir qu'avec l'autorisation de l'arbitre une fois que le jeu aura repris.

Pour les catégories U14 et moins, sauf si une nette occasion de marquer un but ne se dessine, le match sera interrompu par l'arbitre dès qu'il constatera qu'un joueur est blessé, et ce, peu importe la gravité de la blessure.

10.7 ÉCART DE 7 BUTS

Dès que la deuxième période (U13 et U14), ou la première période est entièrement complétée (U15 et plus) et lorsqu'il y a un écart de 7 buts :

- Demander aux officiels d'équipe de l'équipe perdante s'ils désirent poursuivre le match. L'arbitre mettra fin au match si ce n'est pas le cas et passera à l'étape suivante s'ils désirent poursuivre.

Dans tous les cas, le pointage deviendra immuable suite à cet écart et seules les sanctions disciplinaires seront comptabilisées. Tous buts marqués après l'écart initial de 7 buts ne seront pas comptabilisés.

À partir de ce moment, l'arbitre pourra également mettre fin au match s'il juge qu'une (1) ou les deux (2) équipes se comporte de façon antisportive.

10.8 POINTS AU CLASSEMENT

Le classement se fera par l'addition et le retrait des points, selon les tableaux indiqués :

MATCH	POINTS
Match gagné	3 points
Match nul	1 point
Match perdu	0 point
Forfait	-1 point

CUMUL DE CARTONS	POINTS
18 cartons (tout confondus)	-3 points
23 cartons (tout confondus)	-6 points
28 cartons (tout confondus)	-9 points
30 cartons et plus	Sanction disciplinaire jugée pertinente par le comité de discipline

10.9 DÉPARTAGE DES ÉQUIPES EN CAS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

En cas d'égalité à la fin de la saison, les équipes seront départagées de la façon suivante :

1. En tenant compte du nombre de victoires ;
2. En tenant compte de la différence entre les buts marqués (pour) et les buts concédés (contre) dans les matchs joués entre les équipes ex aequo (non applicable pour triple égalité ou plus) ;
3. En donnant, avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au total ;
4. En tenant compte du nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes ex aequo (non applicable pour triple égalité ou plus) ;
5. En tenant compte du nombre de points retirés;
6. En faisant jouer un match barrage en terrain neutre entre les équipes ex aequo. Si l'égalité persiste après le temps réglementaire :
 - A. deux prolongations de 5 minutes
 - B. tirs du point de réparation selon la procédure de l'IFAB, si nécessaire.

Le responsable de la ligue déterminera la date, l'heure et le terrain où sera joué ce match.

10.10 RÉSULTAT DES MATCHS

L'arbitre a l'obligation d'entrer le résultat du match sur SPORDLE PLAY dans les 48 heures suivant la fin du match de championnat.

Pour un match de coupe, l'arbitre a l'obligation d'entrer les résultats du match dans les 24 heures suivant la fin du match.

Des frais administratifs seront facturés selon la Politique des frais et amendes, au club (assignation de club) ou à l'arbitre (assignation) pour tout retard dans l'entrée des résultats.
régionale

10.11 TONNERRE

L'arbitre devra arrêter le match dès qu'il entendra le grondement du tonnerre. En cas d'incertitude (tonnerre vs bruit ambiant), il est demandé à l'arbitre d'attendre un second incident (tonnerre) avant de mettre fin au match.

Voici comment l'arbitre devra appliquer cela en fonction du moment auquel le tout est constaté.

Avant l'heure programmée du match	Pendant la partie	À la mi-temps
L'arbitre ne pourra débiter le match que 15 minutes après le dernier tonnerre.	L'arbitre mettra fin au match immédiatement.	L'arbitre ne pourra débiter le match que 15 minutes après le dernier tonnerre (<i>pourvu que le règlement 10.13 soit respecté</i>).

Un délai supplémentaire de 15 minutes est ajouté pour tout match impliquant des équipes de Mont-Tremblant ou de Mont-Laurier.

NOUVEAUTÉ 2025

10.12 MATCH DÉBUTANT EN RETARD

Aucun match ne peut débiter après 21h30 sauf avec l'accord des officiels d'équipe des deux équipes.

10.13 DÉLAI POUR SUSPENSION TEMPORAIRE D'UN MATCH

Si pour une raison ou une autre (blessure grave nécessitant un transport médical, bris matériel, panne d'électricité, etc.) un match doit être suspendu temporairement, la durée cumulative totale de ces suspensions ne pourra pas excéder 30 minutes. Au-delà de ce délai, l'arbitre devra mettre fin au match et consigner le tout par écrit dans son rapport d'après-match.

10.14 CHANGEMENT DE TERRAIN SUR PLACE

Si pour une raison ou une autre (bris matériel, panne d'électricité, conflit d'horaire, etc.) un match doit être déplacé vers un autre terrain alors que les équipes et les officiels de match sont arrivés au terrain initial, les conditions suivantes doivent être respectées :

- Le club receveur doit avoir la confirmation que le terrain de remplacement est libre et accessible immédiatement
- Le terrain de remplacement doit être trouvé dans un délai de 20 minutes suivant, selon le cas :
 - o Si le match n'a pas débuté → l'heure programmée du match
 - o Si le match a débuté → l'interruption du match
- Le terrain de remplacement doit se trouver au maximum à 5 km de route du terrain initial (selon *Google Map* ou toute autre référence acceptable en termes de carte routière).

10.15 INTERFÉRENCE EXTÉRIEURE

L'arbitre peut décider d'interrompre le jeu, de suspendre le match ou de l'arrêter définitivement en raison d'une infraction aux Lois du Jeu (IFAB) ou d'une quelconque interférence extérieure, par exemple si :

- un arbitre, un joueur ou un officiel d'équipe est touché par un objet lancé par un spectateur.
L'arbitre peut alors laisser le match se poursuivre, l'interrompre, le suspendre ou l'arrêter définitivement en fonction de la gravité de l'incident ;
- un spectateur donne un coup de sifflet qui interfère avec le jeu.
L'arbitre doit alors interrompre le jeu et le faire reprendre par une balle à terre ;
- un ballon supplémentaire, un objet ou un animal se retrouve sur le terrain durant la rencontre.
L'arbitre doit alors :
 - interrompre le jeu (et le faire reprendre par une balle à terre) uniquement s'il y a eu interférence avec le jeu sauf si le ballon se dirige vers le but. Si l'interférence n'empêche pas le joueur de l'équipe qui défend de jouer le ballon, le but est accordé si le ballon franchit la ligne de but (même s'il y a eu contact avec le ballon) à moins que l'interférence n'ait été faite par l'équipe en attaque ;
 - laisser le jeu se poursuivre s'il n'y a pas interférence avec le jeu et s'assurer que l'élément supplémentaire est retiré le plus vite possible

SECTION XI – FEUILLE DE MATCH

11.1. REMPLIR LA FEUILLE DE MATCH

Les officiels d'équipe de chaque équipe ont l'obligation, avant de se présenter au match, d'avoir une feuille de match. L'équipe qui ne présente pas sa feuille de match ou qui présente une feuille de match non conforme sera mise à l'amende selon la Politique des frais et amendes.

Cette dernière peut être imprimée à partir de SPORDLE PLAY ou manuscrite.

Elle doit être dûment remplie avant chaque rencontre et contenir :

- Nom de l'équipe receveuse
- Nom de l'équipe visiteuse
- Numéro du match
- Terrain du match
- Date du match
- Heure du match
- Numéro de carte d'affiliation, nom et numéro de chandail des joueurs qui pourraient participer au match
- Numéro de carte d'affiliation et nom de l'officiel d'équipe

Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. C'est la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur ou officiel d'équipe qui ne se trouve pas dans la surface technique.

Un forfait sera appliqué s'il est démontré que le joueur ou qu'un officiel d'équipe n'est pas affilié, n'a pas la carte d'affiliation valide pour l'année en cours ou s'il est sous le coup d'une suspension.

Tout officiel d'équipe peut demander à l'arbitre de vérifier les noms sur la feuille de match de l'équipe adverse et indiquer toute irrégularité à l'arbitre, qui doit l'inscrire sur la feuille de match. Toute personne autorisée par la ligue peut également exiger de vérifier les cartes d'affiliation, et ce, au début du match ou à la mi-temps ou à la fin du match.

11.1.1 SUSPENSION D'UN JOUEUR OU D'UN OFFICIEL D'ÉQUIPE SUR LA FEUILLE DE MATCH

Le nom d'un joueur ou d'un officiel d'équipe suspendu doit pas figurer sur la feuille de match où il doit purger son match, avec la mention SUSPENDUE. Il sera de la responsabilité des officiels d'équipe de rayer le nom de cette personne, pour valider que le membre ne participe pas au match. L'équipe fautive perd par forfait.

11.2 DEMANDE DE RÉVISION APRÈS CONFIRMATION DE RÉSULTAT

Dans les 48 heures suivant la confirmation des résultats par l'arbitre au SPORDLE PLAY, un officiel d'équipe pourra, par le biais d'un courriel, adressé au responsable de la ligue, demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer les vérifications et corrections applicables. Dès ce délai expiré, aucune révision ne sera acceptée.

Raisons acceptables pour une demande de révision :

- Erreur d'entrer des données au SPORDLE par l'arbitre sur l'attribution de buts ou sanctions (cartons).
- Erreur d'entrer des données au SPORDLE par l'arbitre sur le pointage final
- Ajout ou retrait d'un joueur/officiel d'équipe

SECTION XII - FORFAITS

12.1 AMENDE POUR LES FORFAITS

- Première offense : selon le tableau des frais
- Deuxième offense : selon le tableau des frais
- Troisième offense : selon le tableau des frais et comparutions devant le comité de discipline de la ligue

12.2 POINTS AU CLASSEMENT

Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait perdra les points du match auquel elle avait droit ainsi que les buts marqués par elle au cours du match. De plus, elle perdra 1 point au classement. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points de match et du plus grand nombre de buts entre les 3 buts automatiques et les buts qu'elle a marqués.

12.3 FORFAIT GÉNÉRAL

Lorsqu'une équipe est exclue de la LRSL ou déclarée forfait général en cours du championnat, les buts marqués et alloués ainsi que les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre l'équipe exclue seront annulés.

12.4 FORFAIT À RÉPÉTITION

Une équipe ayant compilé trois forfaits pour la même raison verra son cas automatiquement référé au comité de discipline de l'ARSL. Toute sanction jugée appropriée pouvant aller jusqu'à l'exclusion de la LRSL peut être infligée.

Dans le cas d'une exclusion de la LRSL, les frais de refonte du calendrier seront facturés au club fautif selon le tableau des frais.

12.5 APPEL D'UN FORFAIT

Toute décision de forfait peut être portée en appel, selon les règlements de discipline.

SECTION XIII - DISCIPLINE

13.1 CONDUITE DES JOUEURS ET DES OFFICIELS D'ÉQUIPE

Avant, pendant et après un match, les joueurs et les officiels d'équipe doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive.

Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par l'arbitre. Si par contre l'arbitre met fin au match sans sanctionner par crainte pour sa sécurité ou se sent intimidé par les joueurs ou officiels d'équipe. Les personnes impliquées dans cet arrêt de match seront convoquées en comité de discipline.

13.2 LA GESTION DES SANCTIONS

Sont applicables à tous les niveaux (local, régional, interrégional, provincial, national et professionnel division 3).

Le cumul des cartons est comptabilisé au dossier du membre indépendamment pour chacune des compétitions (championnat, coupe, barrages, etc.) auxquelles il participe lors d'une période d'activités donnée, toutes fonctions confondues et même s'il change de club.

À l'exception des entraîneurs-joueurs en senior.

(Référence : Règles de fonctionnement de Soccer Québec)

13.3 AVERTISSEMENT (CARTONS JAUNES)

13.3.1 UN AVERTISSEMENT DANS UN MATCH

Une suspension automatique d'un (1) match est infligée lorsqu'un (joueur, remplaçant, joueur remplacé, officiel d'équipe) reçoit un 3^e avertissement (carton jaune) cumulé au courant de la présente saison.

Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit un 3^e avertissement (carton jaune) durant une même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.

Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit un 5^e avertissement (carton jaune) durant la même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.

Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit au cours d'une même compétition plus de 5 avertissements (carton jaune), est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition et pour chaque avertissement (carton jaune) supérieur à 5.

En outre, son cas pourra être soumis au Comité de discipline, lequel décide s'il doit lui décerner une sanction supplémentaire.

13.3.2 DEUX AVERTISSEMENTS (CARTONS JAUNES) DANS UN MÊME MATCH (EXCLUSION)

Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit au cours d'un même match 2 avertissements (cartons jaunes) est automatiquement exclu du match en cours et suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. La sentence automatique sera augmentée d'un match pour chaque cas de récidive. Le premier avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul des sanctions comme un avertissement (carton jaune), et le second avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul comme un double avertissement (deux (2) cartons jaunes).

Des suspensions additionnelles pourraient être décernées par le responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

En outre, son cas pourra être soumis au Comité de discipline, lequel pourra décerner une sanction supplémentaire d'au plus 5 matchs.

Quiconque est exclu doit quitter le terrain, ainsi que ses abords immédiats et n'a pas accès à la zone technique.

13.4 EXCLUSION (CARTONS ROUGES)

Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) est exclu d'un match (carton rouge) au cours d'une compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. La sanction n'est susceptible d'aucun recours. Des suspensions additionnelles pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

Les suspensions ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales applicables dans les cas impliquant les batailles, blessures ou violence physique.

Quiconque est exclu doit quitter le terrain, ainsi que ses abords immédiats et n'a pas accès à la zone technique. Le membre exclu ne peut être en communication avec toute personne impliquée dans le match, incluant les officiels de match et l'équipe adverse.

13.5 SANCTION AUTOMATIQUE

Aucune sanction automatique ne peut être portée en appel.

13.6 RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

Les clubs, les équipes, sont responsables de comptabiliser eux-mêmes les cartons reçus par leurs joueurs et le système informatique utilisé par les ligue n'ayant que valeur de support.

13.7 SUSPENSION JOUEUR OU PERSONNEL D'ÉQUIPE

Un joueur ou un officiel d'équipe qui a été exclu ou qui est sous le coup d'une suspension automatique, devra purger la suspension prévue avec l'équipe avec laquelle il a été exclu et ne pourra prendre part au match pour quelque équipe que ce soit tant que la suspension ne sera pas terminée.

13.8 MEMBRE SUSPENDU

La suspension peut être plus longue selon les décisions prises par le comité de discipline de l'ARSL.

Tout membre sous l'effet d'une suspension émise par le comité de discipline est suspendu de toute activité de soccer.

13.9 EXCLUSION

Une amende selon la Politique des frais et amendes sera imposée pour toute exclusion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe.

Par contre, aucune amende ne sera imposée à un joueur qui a été exclu pour la raison suivante : Empêche l'équipe adverse de marquer ou annihile une occasion de but manifeste en commettant une main délibérée, le joueur doit être exclu, quel que soit l'endroit de la faute.

13.10 PURGATION D'UNE SUSPENSION

Toute suspension non complétée dans un championnat estival ou hivernal est respectivement reportée à la prochaine saison estivale ou hivernale lors de laquelle le membre concerné est affilié, sauf s'il s'agit d'une suspension suite à une accumulation de cartons jaunes ou suite à une expulsion après deux (2) cartons jaunes dans le même match, pour autant qu'aucune sanction additionnelle n'ait été octroyée.

Lorsque l'équipe avec laquelle un membre doit purger une suspension a terminé son championnat, et n'a donc plus aucun match à jouer, celui-ci peut la purger avec toute autre équipe avec laquelle il est éligible de participer dans un autre championnat, qu'il s'agisse de la même ligue ou non. Dans toutes les autres compétitions, la suspension peut être purgée avec toute autre équipe avec laquelle il est éligible de participer dans la même compétition. Dans tous les cas, il doit cependant y avoir un délai minimum de six (6) jours entre le dernier match purgé avec une équipe et le premier match purgé avec une autre équipe. Cependant, lorsque la suspension a été encourue lors du dernier match d'une équipe, il n'y a aucun délai à respecter avant de purger le premier match de suspension avec une autre équipe.

(Référence : Règles de fonctionnement de Soccer Québec)

- La suspension sera considérée comme non purgée si le joueur n'a pas été rayé sur la feuille de match, avec la mention suspendue.
- Aucune suspension ne peut être purgée lors d'un match non joué ou non complété.
- Toute suspension lors d'un match perdu par défaut/forfait est considérée comme purgée.

SECTION XIV – PROTÊT

14.1 DÉPÔT DU PROTÊT

Sauf pour un match de finale lors de la coupe, tout protêt pourra être signalé à l'arbitre avant, pendant ou à la fin de la partie, indiquée sur la feuille de match et signée par l'officiel d'équipe réclamant. Un protêt pourra également être déposé par écrit, dans le premier jour ouvrable suivant l'incident, auprès des responsables de la compétition.

Pour être pris en considération, un protêt doit :

- Être confirmé par écrit et accompagné du montant établi selon la Politique des frais et amendes.
- Sous peine de déchéance, être envoyé par correspondance officielle au comité responsable de la compétition dans les 2 jours ouvrables suivants l'incident qui a donné naissance au protêt. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.
- Une copie du protêt doit être envoyée par correspondance officielle par le club protestataire, dans les 2 jours ouvrables suivant l'incident, au club de soccer impliqué. Une copie de cette preuve d'envoi devra être déposée avec le protêt.
- Un protêt ne doit porter que sur une seule infraction. Chaque motif de protêt doit faire l'objet d'autant de protêts.

Pour toute infraction au présent article, le protêt sera considéré comme étant irrecevable et le dépôt sera retourné après avoir déduit des frais d'administration établis selon la Politique des frais et amendes.

Les procédures du dépôt et les délais d'un protêt peuvent être modifiés par les responsables d'une compétition pour répondre à une situation urgente.

14.2 L'ÉTUDE DU PROTÊT

L'étude du protêt se fera par le comité de discipline mandaté à cette fin selon les procédures établies aux règlements de l'ARSL.

En traitant de tout protêt, le comité de discipline tiendra compte de toutes les informations en possession du club de soccer demandeur qui, si elles avaient été utilisées de façon normale, auraient pu prévenir le protêt.

14.3 MONTANT RELIÉ AU PROTÊT

Lorsqu'un protêt est débouté, le montant déposé est confisqué. Si le plaignant gagne sa cause, le montant déposé lui sera remis.

14.4 APPEL DU PROTÊT

Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies aux règlements de Soccer Québec.

SECTION XVI - SANCTIONS

16.1 SANCTIONS ADDITIONNELLES

Sous réserve de l'application des règlements de Soccer Québec, suite à une exclusion du match par l'arbitre, toute personne à qui sera reprochée d'avoir commis ou tenter de commettre une ou plusieurs des infractions décrites ci-dessous se verra imposer un ou des matchs supplémentaires, **en plus du match de suspension automatique pour l'exclusion**, les sanctions suivantes:

- A) Blessier ou causer des lésions corporelles, cracher, pousser ou bousculer ou tenter de le faire, user ou tenter de faire usage de violence physique ou faire des menaces de sévices corporels envers un officiel de match : jusqu'à 5 matchs de suspension et/ou convocation en comité de discipline.
- B) 1. Cracher sur ou vers toutes personnes : jusqu'à 5 matchs de suspension
2. Commettre un acte de brutalité vers un joueur ou un officiel d'équipe : jusqu'à 5 matchs de suspension et/ou convocation en comité de discipline.
- C) Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers envers toute personne : jusqu'à 3 matchs de suspension
- D) Commettre une faute grossière : 2 matchs de suspension
 - 1. Tacle qui met en danger l'intégrité physique d'un adversaire.
 - 2. Tout joueur qui assène un coup à un adversaire lorsqu'ils disputent le ballon, de devant, de côté ou de derrière, avec une jambe ou les deux, avec une force excessive et de nature à compromettre la sécurité de l'adversaire, se rend coupable d'une faute grossière.
- E) Quiconque ne respecte pas de quitter le terrain immédiatement et que l'arbitre doit retarder le match pour son départ : jusqu'à 3 matchs de suspension
L'arbitre doit mettre fin au match prématurément : jusqu'à 5 matchs de suspension.

16.2 APPEL DE LA SANCTION ADDITIONNELLE

- A) Erreur matérielle
En cas d'erreur dans l'attribution du nombre de matchs d'une sanction additionnelle, 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 à toute personne désignée par lui. La décision est alors prise en temps utile pour permettre au joueur d'être autorisé à jouer, le cas échéant. Le sursis provisoire est valide jusqu'au prononcé de la décision.

B) Contestation

Lorsqu'une suspension additionnelle de trois (3) matchs ou plus a été infligée, **une contestation à la sanction additionnelle** peut être déposée par le club qui désire contester la décision de la ligue dans les 3 jours ouvrables de la prise de connaissance de la sanction additionnelle imposée en sus du match de suspension automatique pour l'exclusion (carton rouge).

Des frais selon la Politique des frais et amendes s'appliquent.

La semaine de relâche de soccer sera considérée comme des jours fériés. La demande de sursis sera automatiquement étudiée par le directeur de discipline ou la personne désignée par lui.

16.3 RÉCIDIVE

En cas de récidive, le Comité de discipline est automatiquement saisi de l'incident et peut faire la demande à Soccer Québec de suspendre le contrevenant jusqu'à ce que le comité de discipline ait déterminé la sanction qui s'imposera en sus de celle qui s'applique. Aucune demande de sursis ne pourra être accordée.

16.4 ORDONNANCE DE SURSIS

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

16.5 LES SANCTIONS PAR LE COMITÉ DE DISCIPLINE

Les suspensions infligées par le Comité de discipline ne peuvent se confondre avec celles prévues comme additionnelles par les articles précédents des présents règlements. Les suspensions infligées par le comité de discipline sont effectives que le responsable de la ligue communique avec les parties impliquées.

Un membre visé par le paragraphe précédent qui serait sous le coup d'une telle suspension reportée au moment où il n'est plus membre d'un club appartenant à la ligue verra son dossier disciplinaire référé, à la fin de la saison, au club dont il relève le cas échéant.

SECTION XVIII- CAS NON PRÉVUS

Les cas non prévus dans les règlements sont tranchés par le responsable à la compétition qui se réfère aux règlements de Soccer Laurentides, de Soccer Québec, Soccer Canada et de l'IFAB.

ANNEXES

ANNEXE I – LEXIQUE

ACS	Association canadienne de soccer
Arbitre	L'arbitre de match principal officiant sur le terrain de jeu. Les autres arbitres opèrent sous son contrôle et sous ses ordres. L'arbitre est le décideur final lors du match.
Autres arbitres	Arbitre assistant - Officiel de match équipé d'un drapeau et placé sur une moitié de chaque ligne de touche afin d'aider l'arbitre, en particulier dans les situations de hors-jeu et les décisions concernant les coups de pied de but, corners et rentrées de touche. Quatrième arbitre - Officiel de match qui a la responsabilité d'aider l'arbitre sur le terrain et en dehors, et qui est notamment chargé de surveiller la surface technique, de contrôler les procédures de remplacement, etc.
ARS	Association régionale de soccer
ARSL	Association régionale de soccer des Laurentides
Avertissement	Sanction officielle indiquée en montrant un carton jaune
Carte d'affiliation	Carte d'affiliation de SQ
Catégorie	Désigne les groupes d'âge par lesquels les joueurs sont divisés pour les fins des activités, et ce, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif
Contestation	Désigne la contestation par un club, sur l'imposition d'une suspension additionnelle.
Coordonnateur	Personne responsable de la LRSL
Coup d'envoi	Le coup d'envoi permet de débiter chaque période d'un match, chaque période des prolongations, et de reprendre le jeu après qu'un but a été marqué.
Division	La division 1 représente le calibre le plus élevé et la division 3, le calibre le moins élevé
Éducateur	Désigne l'éducateur/entraîneur ou assistant-éducateur/entraîneur
Équipe	Désigne un regroupement de joueurs d'un club
Exclusion	Mesure disciplinaire officielle indiquée par un carton rouge selon laquelle un joueur, ou un officiel d'équipe, doit quitter le terrain pour le reste du match après avoir commis une faute passible d'exclusion.
SQ	Soccer Québec
Forfait	Désigne le fait de perdre un match dû au non-respect de la présente réglementation.
IFAB	<i>International Federation Association Board</i>
Joueur muté	Joueur qui change de club.
Juvenile	Désigne les catégories d'âge de moins de 18 ans inclusivement.
LRSL	Ligue régionale de soccer des Laurentides

Partie	Désigne une des entités impliquées dans une action
Participation au match	Désigne l'implication dans un match par un joueur qui joue et/ou est présent dans la surface technique ou par un officiel d'équipe qui est présent dans la surface technique.
Officiel d'équipe	Désigne un éducateur/entraîneur, un assistant-éducateur/entraîneur, un gérant
Officiel de match	Terme générique désignant toute personne chargée de contrôler un match de soccer au nom de Soccer Québec et/ou de l'organisateur d'une compétition dont le match relève de la compétence.
Physiothérapeute	Désigne un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu
Protêt	Désigne la contestation par un club, du résultat final d'un match afin d'en faire changer l'issue.
Responsable ligue LR	Désigne tous les employés permanents et membres du comité exécutif de l'ARSL
Saison d'été	Désigne la période qui s'étend du 1er mai au 16 octobre de la même année.
Senior	Désigne les catégories d'âges supérieurs à juvénile
Spectateur	Toute personne qui assiste au déroulement d'un match
Sanctions additionnelles	Sanctions additionnelles données suite à une exclusion
Suspension automatique	Suspension à purger suite à une accumulation de sanctions
Terrain	Désigne une surface de jeu intérieure ou extérieure
Zone technique	La zone technique est la surface où prennent place les remplaçants et le ou les officiel(s) d'équipe pendant un match.

ANNEXE II - JOURS DE MATCHS



JOURS DE MATCHS 2025

Cat.	Jour #	Lundi		Mardi		Mercredi		Jeudi		Vendredi		Samedi		Dimanche	
		F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M
U09 à U12 CDC	1											A			
	2													A	
U13	1	A				A		AA D2							AA D1
	2	A		AA D2		A				AA D1					
U14	1	AA		A		A			A						
	2	A			A	AA			A						
U15	1			AA		A									
	2		AD2	AD2	AD3	AD3				AA					
U16	1		AD3					AD2	AD2	AD3					
	2	AA		A				AD2	AD2	AD3					
U17	1	AA		A											
	2	A				AA			A						
U18	1	AA		A			A								
	2	A				AA			A						
U21	1														
	2														
Senior	1		AD1-D3			AD2		AD1-D3	AD2						AA gr.A
	2	AD1-D2		AD3	AA gr.A	AA gr.A	AD1-D3								
O30	1													A	
	2									A					
O35	1														A
	2										A				

Informations additionnelles

A = LRL A = LRLLL AA = LDIR D = division

-- Les jours #1 de compétition sont assujettis aux changements pour les jours #2 selon les disponibilités de terrain reçues par les clubs lors de la préparation des calendriers.

-- En début de saison, la majorité des matchs se joueront la fin de semaine pour les catégories U13 à 14 ainsi que pour les U13 à U14AA.

-- La catégorie O-35 jouera des matchs le vendredi (1/3) et le dimanche (2/3).

-- Les remises de match sont administrées selon la réglementation en vigueur. Consultez les règlements de compétition pour plus d'informations.

CONGÉS DE MATCHS

27 juillet au 3 août (Pause des activités de la Ligue Régionale des Laurentides)

ANNEXE III – COUPE LAURENTIDES

La Coupe des Laurentides s'adresse aux équipes de catégorie U14 à U18 division 2 et 3.

TYPE DE COMPÉTITION : Formule simple élimination

CONSIGNES POUR LES ÉQUIPES

1. Consulter l'horaire des matchs sur SPORDLE PLAY selon votre catégorie lorsqu'elle sera disponible.
2. Lire les notes de la réglementation ci-dessous
3. Les feuilles de matchs doivent être imprimées ou manuscrites, tant que tous les éléments exigés d'une feuille de match conforme s'y retrouvent.
4. Toute équipe qui ne se présente pas à son match de Coupe se verra imposer une amende en plus des frais d'arbitrage.
 - Juvénile: 100 \$ + frais d'arbitrage si délai non respecté
Abolition des frais d'arbitrage dans le cas où l'annulation se fait plus de 72 heures avant le match

RÉGLEMENTATION POUR LA COUPE LAURENTIDES A

Les règlements de compétition de la LRSL en vigueur s'appliquent pour la Coupe Laurentides à l'exception des règlements suivants.

- 1.a) Les avertissements et exclusions du championnat (saison régulière) ne sont pas comptabilisés dans la Coupe Laurentides.
 Les avertissements et exclusions de la coupe Laurentides seront comptabilisés durant la coupe Laurentides seulement.
Sauf les sanctions additionnelles seront comptabilisées également dans la Coupe Laurentides.

Clarification sur l'application des avertissements et exclusions :

Même si les avertissements et exclusions du championnat (saison régulière) ne sont pas comptabilisés dans la Coupe Laurentides et que les avertissements et exclusions de la Coupe Laurentides seront comptabilisés durant la Coupe Laurentides seulement, les joueurs ou officiels d'équipe ayant été exclus lors du match de la Coupe où leur équipe a été éliminée, devront purger leur suspension lors de leur prochain match du championnat régulier même si cette suspension doit se prolonger dans la saison estivale qui suit l'année de l'infraction.

- 1.b) Avant de participer à un match de Coupe, les joueurs devront avoir joué au moins 1 match jugé valide avec l'équipe lors du championnat régulier pour être éligibles.

Les matchs non complétés pour cause de températures ou autres ne sont pas considérés comme valides.

- Un joueur ayant participé à un premier match de Coupe avec une équipe est autorisé à disputer un match de Coupe avec une autre équipe uniquement si cette dernière évolue dans une catégorie d'âge différente de celle de sa première équipe. Dans le cas contraire, l'équipe perd le match par forfait.
Modifié Juin 2025
- Un joueur désirant participer à un match de Coupe ne pourra le faire s'il a joué six (6) matchs et plus en ligue interrégionale ou ligue provinciale (tout confondu).
- Un joueur désirant participer à un match de Coupe devra respecter le règlement 9.2 *Utilisation des joueurs, point 4.*
- Un joueur qui purge une suspension avec une équipe est considéré comme faisant partie de cette dernière et ne peut jouer avec une autre équipe de son club tant que l'équipe avec laquelle il purge sa suspension n'est pas éliminée.

1.c) Le jour de la finale, les équipes doivent se présenter 30 minutes avant l'heure du début du match avec les cartes d'affiliation et la feuille de match et les présenter au responsable du terrain.

1.d) Aucun retard d'équipe ne sera toléré lors du match de la finale.

1.e) Les cas non prévus ou ambigus dans les règlements sont tranchés par le directeur de la compétition, la directrice générale et le président de l'ARSL lors des matchs de la finale.

En cas d'égalité à la fin du match

L'équipe gagnante sera déterminée par **tirs de barrage** selon les règles de l'IFAB.

- 5 tirs obligatoires par équipe en alternance.

L'équipe qui aura compté le plus de buts sera déclarée gagnante. S'il y a égalité après les cinq premiers tirs, il y aura des **tirs en alternance**, un tir pour chaque équipe et aussitôt qu'une équipe prendra l'avantage, elle sera déclarée gagnante.

DÉPÔT DU PROTÊT LORS D'UN MATCH DE FINALE À LA COUPE

Pour être pris en considération, un protêt doit :

- Être confirmé par écrit et remis à la personne désignée par l'ARSL et présente au site de la finale dans les 30 minutes suivant la fin du match ou avant la remise des médailles.
- Une copie du protêt doit être remise à l'autre équipe impliquée dans le match en question dans les mêmes délais par la personne désignée par l'ARSL.
- Le montant du dépôt sera facturé au club réclamant.
- Un protêt ne doit porter que sur une seule infraction. Chaque motif de protêt doit faire l'objet d'autant de protêts.
- Le protêt est traité par la personne désignée de l'ARSL dès réception.
- Les décisions prises par la personne désignée de l'ARSL sont finales et sans appel.

Dans le cas où la décision nécessite une remise du match de façon partielle ou complète, le match de la finale sera joué à une date ultérieure. L'ARSL devra communiquer les détails aux responsables de compétition des 2 équipes concernées dans un délai de 7 jours suivant la décision.

Pour toute infraction à ce présent article, le protêt sera considéré comme étant irrecevable. Lorsqu'un protêt est débouté, le montant déposé est confisqué. Si le plaignant a raison, le montant déposé lui sera remis.

ANNEXE III – SÉRIES DE FIN DE SAISON LAURENTIDES

TYPE DE COMPÉTITION : Formule Séries

CONSIGNES POUR LES ÉQUIPES

1. Consulter l'horaire des matchs sur SPORDLE PLAY selon votre catégorie lorsqu'elle sera disponible.
À noter que pour les équipes seniors, aucun match ne pourra se jouer un jour de fin de semaine avant 17h00.
2. Lire les notes de la réglementation ci-dessous
3. Les feuilles de matchs doivent être imprimées ou manuscrites, tant que tous les éléments exigés d'une feuille de match conforme s'y retrouvent.
4. Toute équipe qui ne se présente pas à son match de série se verra imposer une amende en plus des frais d'arbitrage.
 - Senior (U-19 et plus): 100 \$ + frais d'arbitrage si délai non respecté

Catégories

Les séries de fin de saison concernent les équipes de catégories seniors (U-19 et plus).

Les modalités pour participer

Les modalités des séries sont déterminées au début de la saison par le conseil d'administration de la Ligue et remises en début de saison aux équipes avec le calendrier de la saison régulière. Un minimum de quatre (4) équipes et un maximum de six (6) équipes en tête de leur championnat régulier y participeront.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Les règlements de compétition de la LRSL en vigueur s'appliquent pour les séries à l'exception des règlements suivants.

- Les avertissements et exclusions du championnat (saison régulière) sont comptabilisés dans les séries.
NOUVEAUTÉ 2025

Application des avertissements et exclusions :

Les joueurs ou officiels d'équipe ayant été exclus lors du match des séries où leur équipe a été éliminée, devront purger leur suspension lors de leur prochain match du championnat régulier même si cette suspension doit se prolonger dans la saison estivale qui suit l'année de l'infraction.

L'utilisation des joueurs

1. Avant de participer à un match de séries, les joueurs devront avoir joué au moins un (1) match avec l'équipe où ils sont assignés comme joueur régulier lors du championnat régulier pour être éligibles.
2. Un joueur désirant participer à un match de série ne pourra le faire s'il a joué six (6) matchs et plus en ligue interrégionale ou ligue provinciale (tout confondu).
3. Un joueur désirant participer à un match de série devra respecter le règlement **9.2 Utilisation des joueurs, point 4.**
4. Un joueur qui purge une suspension avec une équipe est considéré comme faisant partie de cette dernière et ne peut jouer avec une autre équipe de son club tant que l'équipe avec laquelle il purge sa suspension n'est pas éliminée.

Pour toute infraction, l'équipe fautive perd par forfait.

En cas d'égalité à la fin du match

L'équipe gagnante sera déterminée par **tirs de barrage** selon les règles de l'IFAB.

- 5 tirs obligatoires par équipe en alternance.

L'équipe qui aura compté le plus de buts sera déclarée gagnante. S'il y a égalité après les cinq premiers tirs, il y aura des **tirs en alternance**, un tir pour chaque équipe et aussitôt qu'une équipe prendra l'avantage, elle sera déclarée gagnante.

DÉPÔT DU PROTÊT LORS D'UN MATCH DE FINALE AUX SÉRIES

Pour être pris en considération, un protêt doit :

- Être confirmé par écrit et remis à la personne désignée par l'ARSL et présente au site de la finale dans les 30 minutes suivant la fin du match ou avant la remise des médailles.
- Une copie du protêt doit être remise à l'autre équipe impliquée dans le match en question dans les mêmes délais par la personne désignée par l'ARSL.
- Le montant du dépôt sera facturé au club réclamant.
- Un protêt ne doit porter que sur une seule infraction. Chaque motif de protêt doit faire l'objet d'autant de protêts.
- Le protêt est traité par la personne désignée de l'ARSL dès réception.
- Les décisions prises par la personne désignée de l'ARSL sont finales et sans appel.

Dans le cas où la décision nécessite une remise du match de façon partielle ou complète, le match de la finale sera joué à une date ultérieure. L'ARSL devra communiquer les détails aux responsables de compétition des 2 équipes concernées dans un délai de 7 jours suivant la décision.

Pour toute infraction à ce présent article, le protêt sera considéré comme étant irrecevable.

Lorsqu'un protêt est débouté, le montant déposé est confisqué. Si le plaignant a raison, le montant déposé lui sera remis.