



RÈGLEMENTS – CLUBS (A)

(COMPETITION - REV. 2011-02-17)



Toutes les parties seront jouées en conformité avec les règlements de la FIFA, les règlements de la FSQ et par les modifications suivantes des règles du jeu et règlements de la Ligue.

Un match perdu par défaut entraîne un score de 3-0 (ou le pointage demeure tel quel – le meilleur avantage pour l'équipe gagnante) et un point perdu au classement (-1).

Un match perdu par forfait entraîne un score de 5-0 (ou le pointage demeure tel quel – le meilleur avantage pour l'équipe gagnante) et quatre points perdus au classement (-4).

Tout match perdu par forfait pourrait entraîner la disqualification de l'équipe fautive des matchs de la coupe.

A-1 ENREGISTREMENTS / RETRAITS DES ÉQUIPES

- a) Les demandes d'inscription (« A » et « AA ») doivent être reçues par la Ligue juvénile au plus tard à la date prescrite par le Comité organisateur. Une amende de **\$150** sera imposée pour toute inscription tardive. Lors du dépôt de sa demande, chaque Club doit :
- spécifier les équipes de joueurs masculins (Classifier 'M') et les équipes de joueuses féminines (Classifier 'F') – aucune équipe mixte ne sera considérée;
 - s'assurer d'avoir au moins une équipe réserve compétitive de catégorie égale ou immédiatement inférieure pour chaque équipe « AA » inscrite (FSQ règles de fonctionnement art. 40.2) – une seule équipe « AA » par catégorie/groupe d'âge;
 - s'assurer d'avoir inscrit une équipe en « AA » s'il désire inscrire 2 ou plusieurs équipes en « A » dans une même catégorie/groupe d'âge;
 - spécifier la couleur officielle des chandails du Club, identifier ses terrains hôtes (home), spécifier les disponibilités de ses terrains du 1^{er} mai au 24 septembre en plus d'indiquer les dates de non-disponibilités des équipes – une période de non-disponibilités n'excédant pas plus 5 jours consécutifs par équipe (tout en respectant les restrictions préalablement émises par le Comité exécutif).
- b) Toute équipe qui se retire ou est expulsée de la Ligue durant la saison, verra ses statistiques annulées (buts, points) et sera assujéti à une amende de **\$400**. Toute pénalité aux joueurs et/ou entraîneurs demeure effective, selon les règlements de l'ARS Lac St-Louis, la FSQ, l'ACS et la FIFA.

A-2 FRAIS

- a) Les frais d'équipe sont fixés par la Ligue et doivent être payés au plus tard 30 jours après la date de facturation.
- b) Les frais d'arbitrage doivent être payés à la Région au plus tard le 30 juin de chaque année.

Note: Tous les chèques doivent être libellés au nom de: A.R.S. LAC ST-LOUIS.

A-3 FORMATION DES DIVISIONS (niveau de compétition)

- a) Les divisions seront créées en suivant les standards établis par le Comité de la Ligue Juvénile (une prévision sera distribuée au mois de décembre de chaque année).
- AA est Inter-Régionale selon les zones de la FSQ (FSQ R.F. section 41 – ligue AA)
 - A est Régional
 - L est Local
- b) La règle en vigueur sur la promotion et la relégation des équipes « A » et « AA » d'une même catégorie sera appliquée selon les classements de la saison estivale précédente. Toute demande de dérogation sera sujette à analyse et à approbation par le Comité de la Ligue Juvénile.
- c) Dans les situations où le club promu a déjà une équipe en « AA », soit l'équipe au rang suivant sera promue ou un match de barrage sera joué entre l'équipe en relégation et celle en promotion. Un refus de promotion ou de jouer un match de barrage entraînera une amende de **\$400**.



RÈGLEMENTS – CLUBS (A)

(COMPETITION - REV. 2011-02-17)



A-4 COULEURS DU CLUB

- a) Au moment de l'enregistrement, toutes les équipes déclarent leurs couleurs officielles de club pour les chandails, shorts et bas. Une photo couleur du devant et du derrière de l'uniforme doit être incluse avec l'enregistrement.
- b) Toutes les équipes doivent apporter à chaque partie des chandails d'une couleur alternative.
- c) Les chandails doivent être numérotés
 - i. Les chiffres doivent être au moins 6 po de haut, dans le dos.
 - ii. Les chiffres doivent être clairs et lisibles.
 - iii. Chaque chandail porté par les membres de l'équipe durant une partie doit avoir un numéro unique.
- d) L'équipe hôte doit porter ses couleurs officielles sinon une amende de **\$150** sera imposée.
- e) En cas de conflit, l'équipe visiteuse doit changer de couleur.
- f) Il y aura une amende de **\$150** si l'équipe visiteuse n'a pas de couleur alternative. Le match sera remis au calendrier si l'arbitre juge le match non-jouable.

A-5 GROUPE D'ÂGE DES JOUEURS

Les groupes d'âge doivent être ceux adoptés par la Fédération de Soccer du Québec comme suit:

Éligibilité-Gruppe d'âge		
U 09	Né en 2002	Soccer à 7
U 10	Né en 2001	Soccer à 7
U 11	Né en 2000	Soccer à 11
U 12	Né en 1999	Soccer à 11
U 13	Né en 1998	Soccer à 11
U 14	Né en 1997	Soccer à 11
U 15	Né en 1996	Soccer à 11
U 16	Né en 1995	Soccer à 11
U 17	Né en 1994	Soccer à 11
U 18	Né en 1993	Soccer à 11

A-6 ENREGISTREMENTS DES JOUEURS

- a) L'enregistrement des joueurs s'effectuera conformément aux règles de fonctionnement (section 1) de la FSQ ou selon les modifications apportées par la Région du Lac St-Louis.
- b) Au dernier vendredi avant le début de la saison, la liste de joueurs doit être enregistrée sur PTS au minimum de 10/14 joueurs par équipe (FSQ art. 40.4). Le manque de se conformer au règlement résultera en une amende de **\$10** par joueur manquant par semaine. Un maximum de 20 joueurs inscrits avec un passeport régional compétitif pour le soccer à 7 et un maximum de 25 joueurs inscrits avec un passeport régional compétitif pour le soccer à 11 sont autorisés. De plus, chaque équipe doit avoir un entraîneur régional affilié avec passeport régional, détenteur du minimum de certification requise par la FSQ.
- c) Tout joueur réserve doit avoir en sa possession un passeport régional. Le manquement de se conformer au règlement résultera en un forfait au pointage de **3-0** et une amende de **\$25**.
- d) Tout joueur suspendu par un club ou par une région pour raison administrative ne devrait pas pouvoir s'inscrire dans un autre club tant que la suspension en est en vigueur (rév. 16-fev-11, Réunion des présidents).
- e) Toute équipe ayant fait jouer un joueur suspendu perdra le match par défaut **3-0** et 1 point sera retiré du classement (rév. 16-fev-11, Réunion des présidents).



RÈGLEMENTS – CLUBS (A)

(COMPETITION - REV. 2011-02-17)



A-7 UTILISATION DES JOUEURS

- a) D'une équipe à une autre à l'intérieur d'un même Club.
- Un joueur sera autorisé à jouer dans une catégorie (tel qu'indiqué par l'année de naissance), une classe ou une division (pas groupe) supérieure à la sienne
 - Le mouvement de joueurs entre équipes d'un même club évoluant dans la même division ou le même groupe n'est pas permis.
 - Uniquement un joueur enregistré avec une équipe régionale compétitive peut jouer un nombre illimité de matchs avec une équipe éligible de catégorie et/ou de division supérieure à la sienne (FSQ art. 40.37). Un nombre illimité de réservistes peuvent être utilisés toujours en respectant le nombre maximal permis de 4 joueurs mutés par match (C7/11-4b).
 - Uniquement un joueur régional enregistré « local » non-muté peut être appelé comme réserviste et ce pour un maximum de 4 matchs du championnat de la ligue juvénile compétitive (« A » et/ou « AA »). Aucun joueur muté local ne peut être utilisé comme joueur réserve.
 - L'utilisation des joueurs à l'essai n'est pas permise.
 - Utilisation des joueurs (FSQ art. 35.9) :
 - Exclusivement applicable aux U14AAA à U17AAA jouant U14AA à U17AA:
 - Dans le respect des catégories d'âges imposées par la FSQ, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif.
 - Pour descendre d'une classe de compétition, un joueur doit attendre un délai de 7 jours à partir de son dernier match (AAA → AA).
 - Un joueur ne peut participer dans un même championnat à plus de 6 matchs pour une équipe de classe inférieure.
 - Chaque équipe jouant au soccer à 11 doit inscrire un minimum de 14 joueurs et un maximum de 25 joueurs.
 - Le nombre de joueurs venant d'une classe de compétition supérieure qui peut être utilisé dans un championnat, pour la durée de la saison, est de 6.
 - Dans un même match, il ne peut y avoir que 2 joueurs ou moins venant d'une classe supérieure.
 - À défaut de se conformer aux règlements A-7a (i-vi), il en résultera une amende de **\$25** et l'équipe fautive perdra le match par forfait au compte de **5-0** (4 points seront déduits au classement). Toute récidive de la part d'une même équipe sera soumise au Comité de la Ligue juvénile et l'équipe sera passible de sanctions supplémentaires.
 - Tous les joueurs désignés compétitifs doivent être liés à une équipe (J- sur PTS-ligue). Les listes de joueurs sont fixées au 15 juillet. Seules les NOUVELLES affiliations seront permises comme rajouts à l'équipe après cette date.
- b) Mouvement du joueur de club à club
- Les équipes participantes de la Ligue juvénile du Lac St-Louis doivent être constituées uniquement de joueurs enregistrés avec ce même club la saison estivale précédente.
 - À l'intérieur de l'ARS Lac St-Louis, les frais de préformation pour un joueur qui envisage un changement de club peuvent être demandés.
 - U13 et moins : aucun club ne pourra recevoir des joueurs U13 et moins provenant d'une autre région d'affiliation que celle du club (FSQ art. 35.8.1).
 - U17 et moins : un club peut recevoir un maximum de 4 joueurs libérés d'un autre club par catégorie d'âge « AA » et « A » par année. Ces joueurs seront identifiés comme joueurs mutés « M ». De ces quatre (4) joueurs, seulement 2 peuvent provenir d'un même club.



RÈGLEMENTS – CLUBS (A)

(COMPETITION - REV. 2011-02-17)



v. U18:

- a. Les équipes « AA » peuvent recevoir un maximum de 4 joueurs libérés d'un autre club par année. Ces joueurs seront identifiés comme joueurs mutés « M ». De ces 4 joueurs, seulement 2 peuvent provenir d'un même club.
- b. Les équipes « A » peuvent recevoir un nombre illimité de joueurs libérés d'un autre club par années. Ces joueurs seront identifiés comme joueurs mutés « M ».

A-8 CALENDRIER

- a) Un calendrier, basé sur le nombre d'équipes enregistrées à la date limite tel que défini par le Comité de la Ligue Juvénile, sera préparé vers la fin mars. Tout délai dans la préparation de ce calendrier sera communiqué aux représentants de Club. Une saison de 14 à 18 parties (selon le nombre d'équipes inscrites dans chaque division) débutera la 1^{ère} semaine de mai. Des divisions de 5 à 10 équipes sont prévues. Les U9 et les U10 auront possiblement plus de matchs car leur saison se terminera la 3^{ème} semaine de septembre (pas de matchs de coupe).
- b) Un avis d'addition et/ou retraits d'équipes de la compétition doit être effectué par écrit au coordonnateur aux compétitions.
- c) Tout Club qui retire une équipe de la compétition, après l'émission du calendrier préliminaire se verra décerné une amende de **\$400** par équipe. Les frais d'entrée de l'équipe ne seront pas remboursés.

A-9 CHANGEMENTS OU AMENDEMENTS

Aucun règlement touchant la compétition ne peut être changé au cours de la saison. Les Clubs peuvent soumettre leurs recommandations pour la prochaine saison au Comité de la Ligue Juvénile. Le Comité se réserve le droit de modifier les règlements ne relevant pas directement des lois de la **FIFA** ou des règlements de l'**ACS** ou de la **FSQ**

A-10 RESPONSABILITÉS DES ARBITRES

- a) Avant le coup d'envoi, l'arbitre doit vérifier la feuille de match ainsi que les passeports validés de la FSQ pour tous les joueurs et entraîneurs. Les joueurs dont les passeports sont manquants mais qui figurent sur la feuille de match ne seront pas autorisés à entrer sur le terrain de jeu avant vérification à la mi-temps. Après le match, l'arbitre doit indiquer, l'heure exacte du début de la partie, les joueurs ayant marqués les buts, tous les cartons rouges et jaunes émis et inscrire le résultat final. Pour les matchs de soccer-à-11 seulement, les feuilles de matchs doivent être postées par l'arbitre au statisticien de la ligue dans les 48 heures suivant le match.
- b) L'arbitre supervisera l'échange de la poignée de main au début du match.

A-11 LORSQUE L'ARBITRE NE SE PRÉSENTE PAS

U-9 à U-15 M & F, classe « A »

- a) Les entraîneurs doivent assumer la responsabilité d'arbitrer la partie. Chacun des entraîneurs arbitre la moitié du match, l'entraîneur de l'équipe receveuse arbitrant la première demie.
- b) Les entraîneurs doivent vérifier les joueurs de l'équipe adverse ainsi que les passeports des joueurs et entraîneurs. Chaque entraîneur doit signer la feuille de match de l'autre équipe en précisant l'absence de l'arbitre, et ce, avant le début de la partie.
- c) Un adulte désigné ou un arbitre substitut peut être désigné avec l'accord des deux entraîneurs et ceux-ci doivent inscrire leur assentiment sur la feuille de match avant le début de la partie.
- d) L'entraîneur de l'équipe receveuse a la responsabilité de s'assurer que les feuilles de match sont adéquatement remplies et postées au statisticien de la Ligue dans un délai de 48 heures.
- e) Aucune modification ou addition ne peuvent être effectuée après la séparation et distribution des feuilles officielles de match aux entraîneurs. Aucun protêt ne pourra être autorisé pour les dits matchs.



RÈGLEMENTS – CLUBS (A)

(COMPETITION - REV. 2011-02-17)



- f) Tous les cartons jaunes ou rouges émis durant la partie seront valides. Un rapport doit être soumis à l'Administrateur régional dans un délai de 48 heures.
- g) Les équipes refusant de suivre cette procédure :
 - i. Doivent indiquer leur désaccord sur la feuille de match qui doit être envoyé au statisticien de la Ligue dans le délai requis.
 - ii. Une amende de **\$100** sera imposée.
 - iii. Résultera en un match perdu **3-0**.

U-11 à U18 M & F, classe « AA » U16 à 18 M & F, classe « A »

Si l'arbitre désigné ne se présente pas dans un délai de 15 minutes du début prévu d'un match U11 à U18 « AA » et U16 à U18 « A » le match doit être remis. Le comité de la ligue juvénile reportera le match tel que prescrit dans les règlements de report de match.