



# RÈGLEMENTS – CLUBS (A)

(COMPETITION - REV. 2010-07-10)



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

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 forfait doit être confirmé par le Comité de la Ligue Métro.

Tout match perdu par forfait entraîne automatiquement la disqualification de l'équipe fautive des séries de la coupe (playoffs).

## A-1 ENREGISTREMENTS / RETRAITS DES ÉQUIPES

- a) Les demandes d'inscription doivent être reçues par la Ligue Métro au plus tard à la date prescrite par le Comité. Une amende de **150\$** sera imposée pour tout retard. 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');
  - s'assurer d'avoir au moins une équipe réserve de catégorie ou de classe/calibre inférieure pour chaque équipe AA inscrite (FSQ Règles de fonctionnement art. 40.2);
  - spécifier la couleur officielle des chandails du Club, identifier ses terrains hôtes (home), spécifier les disponibilités de ses terrains du 1<sup>er</sup> mai au 24 septembre en plus d'indiquer les dates à proscrire déjà connues (tout en respectant les restrictions préalablement émises par le Comité de la Ligue Métro).
- b) Toute équipe qui se retire ou est expulsée de la Ligue durant la saison, verra ses statistiques annulées (buts, points) et sera assujetti 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.
- c) Une fois la partie débutée, tout entraîneur ou membre officiel du Club qui retire son équipe avant la fin d'une partie ou refuse de laisser son équipe continuer une partie recevra une amende de **150\$**, le match sera perdu par forfait entraînant un score de **5-0** (ou le pointage demeure tel quel – le meilleur avantage pour l'équipe gagnante) et quatre points seront retirés du classement (-4).
- d) Pour jouer dans la Ligue Métropolitaine de soccer, tous les Clubs doivent soumettre une caution basée sur le nombre d'équipe qu'ils ont entrée dans la Ligue. L'argent de ses Obligations sera seulement utilisé pour couvrir les amendes ou d'autres frais dû à la Ligue si le Club n'inscrit pas ses équipes dans les délais prescrits. Toutes les cautions seront retournées aux Clubs suite au retrait d'équipe de la Ligue. Les cautions seront les suivantes;

• 1 à 5 équipes	- 250,00\$
• 6 à 10 équipes	- 500,00\$
• 11 équipes ou plus	- 750,00\$

## A-2 FRAIS

- a) Les frais d'équipe sont fixés par la Ligue Métro et doivent être payés au plus tard 30 jours après la date de facturation.

**Note:** Tous les chèques doivent être libellés au nom de: Ligue Métropolitaine de soccer



# RÈGLEMENTS – CLUBS (A)

(COMPETITION - REV. 2010-07-10)



## A-3 FORMATION DES DIVISIONS (niveau de compétition)

Les divisions seront constituées en suivant les standards établis par le Comité de la Ligue Métro.

- AA est Inter-Régionale selon les zones de la F.S.Q.
- A est Régional
- L est Local

La promotion de l'équipe en 1<sup>er</sup> et 2<sup>ième</sup> places et la relégation de l'équipe de dernière et avant dernière places lors du classement de la saison précédente, seront considérées lors de la création des divisions de l'année courante, sujet à l'approbation du Comité de la Ligue Métro. Il pourrait y avoir un match de barrage entre les deux (2) équipes de l'Outaouais et du Lac St-Louis division 2 « A » pour déterminer la promotion au « AA ».

## 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.
- 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 **50\$** sera imposée.
- e) En cas de conflit, l'équipe visiteuse doit changer de couleur.
- f) Il y aura une amende de **50\$** 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 (**F.S.Q.**) comme suit:

Groupe d'âge éligible		
U21	Né entre 1991 et 1989	Soccer à 11
SENIOR	Né entre 1975 et 1988	Soccer à 11
O35	Né avant 1975	Soccer à 11

## A-6 ENREGISTREMENTS DES JOUEURS

- a) L'enregistrement des joueurs s'effectuera conformément aux règles de fonctionnement (section 1) de la F.S.Q. 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 14 joueurs par équipe. De plus, chaque équipe doit avoir un entraîneur régional affilié avec passeport régional, détenteur du minimum de certification requise par la FSQ. Un maximum de vingt (25) joueurs peut être inscrit avec un passeport régional compétitif pour le soccer à 11.
- 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) Les joueurs réserves doivent être indiqués sur la feuille de match dans la colonne commentaire.
- e) Les clubs peuvent inscrire jusqu'à un total de 3 (trois) joueurs U17 et/ou U18 par équipe. Avec la permission du Comité de la Ligue Métro, ils pourront enregistrer des joueurs U17 et/ou U18 additionnels.
- f) Aucun joueur U16 ne peut être enregistré à l'intérieur de la Ligue Métro. Aucune exception ne sera acceptée car cela consisterait à un double sur classement.



# RÈGLEMENTS – CLUBS (A)

(COMPETITION - REV. 2010-07-10)



## A-7 TRANSFERT DE JOUEURS

- a) D'une équipe à une autre à l'intérieur d'un même Club.
- i) Un joueur sera autorisé à jouer dans une catégorie, une classe ou une division supérieure à la sienne. Aucun joueur n'est autorisé à jouer dans une catégorie inférieure à laquelle il/elle est enregistré.
  - ii) Le mouvement de joueurs entre équipes d'un même club évoluant dans la même division n'est pas permis.
  - iii) Seul les joueurs enregistrés avec une équipe régionale compétitive peuvent jouer un nombre illimité de matchs comme réserviste avec une équipe éligible de division 1 AA (FSQ art. 40.37) Un nombre illimité de réservistes (sénior et/ou juvéniles) peuvent être utilisés lors de n'importe quels matchs.
  - iv) Pour les divisions 2 à 9, un maximum de quatre (4) joueurs enregistrés (sénior et/ou juvéniles) peuvent être appelés dans une division, catégorie ou classe plus élevées comme réservistes pour un maximum de 5 matchs par division supérieure. Pour pouvoir jouer plus de 5 matchs comme réservistes dans une division plus élevée, le joueur doit être transféré dans la catégorie plus élevée sur la liste de l'équipe dans PTS REG. Les joueurs réservistes peuvent seulement jouer pour un club par division supérieure, si le club possède plus d'une équipe par division.
  - v) Tous les joueurs de niveau compétitifs doivent être inscrits comme joueur régulier (« J » dans le système PTS). Les listes officielles sont fixes à compter du 15 juillet – seulement les nouvelles affiliations pourront être ajoutées.
  - vi) Les joueurs juvéniles réservistes (U-17, U-18 et/ou U-21) AA peuvent être appelés comme réservistes;
    - Un nombre illimité de fois seulement dans la Division 1 AA;
    - Pour un maximum de 5 matchs dans les Divisions A Femme 2 à 5 et Homme 2 à 6.
  - vii) Les joueurs juvéniles réservistes (U-17, U-18 et/ou U-21) A & L peuvent être appelés comme réservistes;
    - Un nombre illimité de fois seulement dans la Division 1 AA;
    - Pour un maximum de 5 matchs dans les Divisions A Femme 2 à 5 et Homme 2 à 6;
    - Pour un maximum de 5 matchs dans les Divisions L Femme 6 à 8 et Homme 7 à 9;Les joueurs juvéniles U-17, U-18 et/ou U-21 peuvent seulement être appelés par le système juvénile du Club, si un Club ne possède pas un tel système, il ne peut appeler comme réserviste aucun autre joueur juvénile.
  - viii) Les joueurs enregistrés O35 AAA peuvent jouer avec un club (1), à l'intérieur de la Ligue Métro, en division 1, 2 ou 3. Le joueur sera lié au club et à l'équipe si plusieurs équipes existent dans une même division. Les joueurs O35 (AA, A et L) peuvent jouer avec un club (1), à l'intérieur de la Ligue Métro, dans n'importe quelle division. Le joueur sera lié au club et à l'équipe si plusieurs équipes existent dans une même division.
  - ix) Aucun joueur enregistré juvénile ou senior Élite (AAA) ne peut jouer dans la Ligue Métro. (Exception des joueurs O35 AAA selon le règlement A-7 a) vii)
  - x) Un manquement au règlement A-7 a) (i à v) entraînera un forfait avec un pointage de **5-0** ainsi qu'un retrait de quatre point au classement (-4). Toutes offenses additionnelles de la part de la même équipe sera prises en charge par le Comité de la Ligue Métro et pourrait mener à des sanctions supplémentaires.
- b) Club à Club
- i) À l'intérieur de l'ARS Lac St-Louis *exclusivement*, les frais de préformation pour un joueur qui envisage un changement de club ne seront pas chargés.

## 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 Métro, sera préparé vers la fin avril. Tout délai dans la préparation de ce calendrier sera communiqué aux représentants de Club. Une saison de 14 à 18 parties sera jouée selon le nombre d'équipes inscrites dans chaque division. Des divisions de 6, 8 ou 9 équipes sont prévues.



# RÈGLEMENTS – CLUBS (A)

(COMPETITION - REV. 2010-07-10)



- b) Un avis d'addition et/ou retraits d'équipes de la compétition doit être effectué par écrit à l'administrateur de la Ligue Métro.
- 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.
- d) Les matchs auront lieu entre 19h00 et 21h00 la semaine et après 16h00 la fin de semaine.
- e) Les horaires seront révisées et changées (si requis) à la réunion d'équipe au début du mois de mai.

## 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 Métro. Le Comité se réserve le droit de modifier les règlements ne relevant pas directement des lois de la **FIFA** ou des règlements de l'**A.C.S.** ou de la **F.S.Q.**

## A-10 RESPONSABILITÉS DES ARBITRES

- a) Les arbitres-en-chef de tous les clubs de la région jouant dans la Ligue Métro du Lac St-Louis doivent assister à la réunion des arbitres du Lac St-Louis.
- b) L'assignataire des arbitres régionale et/ou l'assignataire des arbitres du club doivent assigner un arbitre ainsi que des juges de ligne qualifiés selon le tableau suivant;

	Homme	Femme
Division 1 AA	Arbitre régional Juges de ligne régionaux	Arbitre régional Juges de ligne régionaux
Division 2 A	Arbitre régional Juges de ligne régionaux	Arbitre régional Juges de ligne régionaux
Division 3 A	Arbitre régional Juges de ligne régionaux	Arbitre régional Juges de ligne régionaux
Division 4 A	Arbitre régional Juges de ligne régionaux	Arbitre régional Juges de ligne régionaux
Division 5 A	Arbitre régional Juges de ligne régionaux	Arbitre régional Juges de ligne régionaux
Division 6 L	Arbitre régional Juges de ligne du Club	Arbitre du Club Juges de ligne du Club
Division 7 L	Arbitre régional Juges de ligne du Club	Arbitre du Club Juges de ligne du Club
Division 8 L	Arbitre régional Juges de ligne du Club	Arbitre du Club Juges de ligne du Club

- c) L'arbitre doit s'assurer que les joueurs portent des chaussures approuvées, des couvre-chefs, des protège-tibias et des uniformes et ne portent aucun objet susceptible de causer des blessures (montres, boucles d'oreille, bracelets, bagues, bandeaux avec des nœuds derrière la tête, etc.)
- d) L'arbitre doit noter sur la feuille de match si les joueurs ne portent pas l'uniforme standard de leur équipe. Ceci pourrait entraîner une amende à la discrétion du Comité de la Ligue Métro.
- e) L'arbitre doit vérifier la feuille de match ainsi que les passeports validés de la F.S.Q. pour tous les joueurs et entraîneurs au moins 15 minutes avant le coup d'envoi mais pas plus tard que le début de la seconde demi. 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 les feuilles de matchs doivent être postées par l'arbitre au statisticien de la ligue dans les 48 heures suivant le match. Si la feuille de match n'est pas reçue, au plus tard, une semaine après la date du match, cette situation sera envoyée au Comité d'arbitrage.



## RÈGLEMENTS – CLUBS (A)

(COMPETITION - REV. 2010-07-10)



- f) Il n'est pas de la responsabilité de l'arbitre de déclarer un match gagné ou perdu par défaut si l'on s'aperçoit qu'une équipe va à l'encontre d'un règlement (ex. utiliser un joueur illégal, un joueur ou entraîneur suspendu, ne pas avoir assez de joueurs compétitifs, manquer de se présenter à l'heure, la date et l'endroit désigné, etc.). Il s'agit de la responsabilité du Comité de la Ligue Métro.
- g) L'arbitre ne commencera pas un match s'il y a moins du minimum requis de joueurs enregistrés soit de huit (8) joueurs et d'entraîneurs présents soit, un entraîneur/moniteur et si les items suivants ne sont pas présentés dans le délai de quinze (15) minutes du début officiel de la partie :
- i) une feuille de match dûment remplies avec les noms des joueurs et entraîneurs ainsi que leurs numéros de passeport, et
  - ii) les passeports des joueurs et entraîneurs.
- L'arbitre doit noter toute violation sur les feuilles de match.*
- h) L'arbitre est responsable du bon déroulement du match conformément aux règlements de la FIFA et aux modifications apportées par la Ligue Métro.
- i) L'arbitre a le pouvoir d'interrompre ou d'arrêter le match en cas de nécessité, pour toute raison l'empêchant de continuer à arbitrer objectivement le match de façon sûre et sécuritaire. Ces raisons comprennent de façon non limitative les perturbations causées par des éléments extérieurs, l'interférence continuelle des joueurs ou des entraîneurs ou des spectateurs, ou tout comportement abusif. L'arbitre doit faire parvenir un rapport détaillé à l'administrateur de la Ligue Métro.
- j) L'arbitre imposera des avertissements et des éjections conformément aux Lois du Jeu et fera parvenir un rapport écrit de toute éjection à l'Administrateur régional du Lac St Louis, et ce dans un délai de 72 heures de la partie. Il y aura transfert du dossier au Comité d'arbitrage, s'il n'y a pas de rapport envoyé ou si le délai n'est pas respecté.
- k) L'arbitre se doit de respecter les temps de partie officiel tel que décrit à la règle C11-4d. L'arbitre déterminera la fin de chacune des demies de la partie. Toute irrégularité rapportée sera référée au Comité d'arbitrage.
- l) L'arbitre doit faire rapport à la ligue de toute infraction aux règles du jeu par un joueur ou un entraîneur, de tout incident sortant de l'ordinaire tel que de l'interférence direct ou des menaces faites par un joueur, un entraîneur ou un spectateur, et ce dans un délai ne dépassant pas 72 heures. Il y aura transfert du dossier au Comité d'arbitrage, s'il n'y a pas de rapport envoyé ou si le délai n'est pas respecté.
- m) Les arbitres assignés à une partie doivent agir selon toutes les règles et lois qui régissent le jeu de soccer. Tout erreur significative ou violation du code de conduite sera soumise au Comité d'arbitrage et/ou le Comité régional de discipline.
- n) L'arbitre peut demander aux deux entraîneurs de lui fournir un adulte afin d'agir comme juge de ligne, il incombe à l'arbitre de les instruire des procédures à suivre. Ces juges de ligne volontaire peuvent seulement appeler les ballons qui sortent de la surface de jeu. L'arbitre se réserve le droit d'arbitrer une partie sans aucune assistance.
- o) L'échange de poignée de main, en fin de match doit être surveillé par l'arbitre. Si celui-ci l'estime nécessaire, il peut annuler toute manifestation en fin de match.
- p) L'arbitre assigné doit être présent sur le terrain et prêt à assumer ses responsabilités pas moins de 20 minutes avant l'heure prévue pour le coup d'envoi.
- q) Si l'arbitre désigné ne se présente pas au plus tard 15 minutes après l'heure prescrite, le match ne sera pas disputé et ce, dans toutes les divisions. Le Comité de la Ligue Métro remettra le match selon les règles des horaires.



# RÈGLEMENTS – CLUBS (A)

(COMPETITION - REV. 2010-07-10)



## A-11 PRIX POUR LES COMPÉTITIONS

Les prix seront remis comme suit;

### COUPE MÉTRO

	Femme et Homme
Gagnant, Division compétitive	1500\$
Deuxième place, Division compétitive	500\$
Gagnant, Division récréative	600\$
Deuxième place, Division récréative	200\$

### SÉRIE DE LA COUPE

Femme et Homme	Gagnant	Deuxième place	Gagnant des séries
Division 1 Femme et Homme	1000\$	500\$	N/A
Division 2 Femme et Homme	800\$	400\$	400\$
Division 3 Femme et Homme	600\$	300\$	400\$
Division 4 Femme et Homme	600\$	300\$	400\$
Division 5 Femme et Homme	600\$	300\$	400\$
Division 6 Homme	600\$	300\$	400\$

La somme d'argent pour le prix du FAIR PLAY par DIVISION sera calculée selon la règle C11-14j, jusqu'à un maximum de 300\$.

Le gagnant du prix FAIR PLAY pour la LIGUE de 500\$ pour toutes les équipes hommes et femmes sera déterminé selon l'article A-12.

## A-12 COMPÉTITION FAIR PLAY

- a) Le gagnant de la compétition FAIR PLAY sera l'équipe ayant accumulée le moins de point de démerite divisé par le nombre de match joué par l'équipe dans la Ligue et durant les compétitions de Séries (Play-off).
- b) Les points de démerites sont calculés de la façon suivante :

i	Infraction	Points de démerites
ii	Carton Jaune	1
iii	Carton Rouge	3
- c) Dans le cas d'une égalité, le prix en argent sera divisé également entre les équipes à égalité.
- d) Le prix en argent sera déterminé selon le montant accumulé suite aux amendes collectées durant la saison.
- e) Toute équipe qui aura perdu un match par défaut ou par forfait sera disqualifiée de la compétition Fair Play de sa division.