



RÈGLEMENTS
LIGUE SOCCER SENIOR MIXTE LANAUDIÈRE-NORD
Mis à Jour le 2023-10-19

1- Dispositions générales

1.1 Application

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue de Soccer Senior Mixte de Lanaudière-Nord (LSSMLN). Il couvre les saisons d'été et d'hiver.

1.2 Juridiction et champ d'application

Les Lois du Jeu/règlements de l'IFAB (FIFA), de l'ACS et de la FSQ s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques ou d'indications contraires dans le présent document.

1.3 Interprétation

Par souci de simplification, c'est le genre masculin qui est utilisé dans le libellé des règlements de la LSSMLN quand il s'agit des arbitres, des joueurs, des officiels d'équipe ou autres, mais il va de soi que les deux sexes sont concernés.

1.4 Glossaire

ACS Association Canadienne de Soccer.

Amende Désigne un montant d'argent à payer en raison d'un manquement (se référer au tableau des amendes).

Arbitre Désigne l'arbitre et/ou les arbitres assistants du match.

ARS Association Régionale de Soccer.

Carte d'affiliation Carte d'affiliation de SQ ou liste des cartes électroniques par PTS Ligue.

Catégorie Désigne les groupes d'âge par lesquels les joueurs sont divisés aux fins des activités.

Comité de discipline Désigne le comité responsable de traiter les cas de discipline.

Coordonnateur Désigne la ou les personnes responsables de la LSSMLN.

Délégué Désigne la ou les personnes représentants la LSSMLN lors des matchs.

Division Désigne la gradation des différents calibres de jeu dans une même classe (D1, D2, D3, etc.).

Entraîneur Désigne l'entraîneur ou les assistants entraîneurs

Équipe Désigne un regroupement de joueurs d'un club

FIFA Fédération internationale de football association.

Forfait Désigne le fait de perdre un match dû au non-respect de la présente réglementation.

Joueur à l'essai Désigne un joueur d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié.

Joueur muté Désigne un joueur qui était affilié à un autre club la saison d'été précédente.

Joueur permis Désigne un joueur senior d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de son club d'affiliation de participer à des activités organisées par d'autres clubs et/ou regroupements de soccer.

Joueur réserve Désigne un joueur du même club ou regroupement de soccer qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club ou regroupement de soccer, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de classe égale ou supérieure à sa classe d'affiliation et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe.

Juvenile Désigne les catégories d'âge de moins de dix-huit (18) ans inclusivement.

LSSMLN Ligue de Soccer Senior Mixte de Lanaudière- Nord représenté par le ou les coordonnateurs).

Membre inéligible Désigne un membre non validé par sa région d'appartenance ou non assigné pour la saison à une équipe par son club ou sous le coup d'une suspension.

Officiel d'équipe Désigne tous les entraîneurs et les gérants d'une équipe.

Partie Désigne une des entités impliquées dans une action.

Protêt Désigne la contestation par un club du résultat d'un match.

Responsable à l'arbitrage Désigne la ou les personnes responsables de l'arbitrage au sein de la LSSMLN.

Saison d'hiver Désigne la période qui s'étend approximativement du 17 octobre au 30 avril de l'année suivante.

Saison d'été Désigne la période qui s'étend approximativement du 1^{er} mai au 1^{er} octobre de la même année

Senior Désigne les catégories d'âges de dix-neuf (19) ans et plus. Toute

Spectateur Toute personne qui assiste au déroulement d'un match

SQ Soccer Québec.

Terrain Désigne une surface de jeu.

Surface technique Désigne une zone délimitée et permettant aux joueurs et officiels d'équipe de s'asseoir au bord du terrain.

Suspension additionnelle Suspension additionnelle donnée suite à une exclusion.

Suspension automatique Suspension à purger suite à une accumulation de sanctions.

2- Adhésion à la LSSMLN

2.1 Adhésion d'une équipe

Pour adhérer à la LSSMLNL, une équipe doit

- Remplir le formulaire de demande d'adhésion fourni par la ligue;
- Respecter les dates d'inscription sous peine d'amende;
- Faire connaître la couleur des chandails, shorts et bas de son équipe.
- S'acquitter les frais d'inscription dans les temps.

Ce montant est déterminé en début de saison par la ligue et défini dans le formulaire d'adhésion.

Les montants payés par chèque devront être faits au nom du C.S. Lanaudière-Nord.

Les noms de toutes les équipes doivent être approuvés par la LSSMLN.

3- Affiliation et liste d'équipe

3.1 Affiliation des joueurs

Tout joueur doit être affilié au C.S. Lanaudière-Nord et par le fait même à l'ARS Lanaudière pour la saison en cours.

3.2 Affiliation des officiels d'équipe

Tout officiel d'équipe doit être affilié au C.S. Lanaudière-Nord et par le fait même à l'ARS Lanaudière pour la saison en cours.

3.3 Liste des joueurs et officiels d'équipe

Les joueurs et les officiels d'équipe réguliers devront être assignés à leur équipe via Spordle avant l'heure du match.

4- Calendrier et fonctionnement général

4.1 Nombre de matchs

La LSSMLN déterminera, selon le nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories ou divisions, le nombre de matchs à jouer. Le nombre de matchs sera indiqué dans le formulaire d'adhésion.

4.2 Le calendrier

Le calendrier est établi par la LSSMLN selon les disponibilités des plateaux.

4.3 Remise et changement de match

Seule la LSSMLN détient le pouvoir de remettre un match ou de faire un changement à la version finale du calendrier.

Aucun match ne sera remis pour une situation météorologique causant l'impossibilité de transport des joueurs. La ligue se réserve le droit de reprendre ou non un match.

4.5 Avis de forfait

Toute équipe qui ne peut se présenter à un match doit aviser la LSSMLN qu'elle déclare forfait dans des délais respectant le tableau ci-dessous. Une amende sera imposée pour tout manquement.

Jour de match	Mercredi	Jeudi
Avis à la LSSMLN avant...	Mardi 8h	Mercredi 8h

En cas de force majeure, le délai peut être modifié par la LSSMLN.

4.6 Annulation d'un match sur le terrain

La ligue, l'arbitre ainsi que le propriétaire du terrain ou son délégué dûment identifié auprès du club sont les seuls qualifiés à interdire l'accès au terrain. La LSSMLN doit être avisée et se réserve le droit de reprendre ou non le match.

5- Dispositions d'avant match

5.1 Cartes d'affiliations

Les cartes d'affiliations sont obligatoires pour tous les joueurs et les officiels d'équipe dès le premier match. Tout joueur ou officiel d'équipe qui ne peut présenter sa carte d'affiliation valide pour la saison en cours ne peut prendre part au match ni être présent dans la surface technique de l'équipe.

Il est de la responsabilité des officiels d'équipe de s'assurer lors de la vérification des cartes d'affiliations que tout joueur ou officiel d'équipe ne se présente pas sous une fausse identité. L'arbitre ou le délégué ayant un doute sur l'identité d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pourra demander à voir une pièce d'identité avec photo (permis de conduire, carte d'assurance maladie, passeport, carte étudiante, etc.). Les équipes doivent être en mesure de prouver l'identité de leurs joueurs et de leurs officiels d'équipe en tout temps, sans quoi l'arbitre ou le

délégué pourra interdire au membre de prendre part au match ou de le poursuivre.

Toute infraction doit être rapportée à la LSSMLN qui prendra les mesures disciplinaires appropriées.

5.2 Joueur réserve et muté

En plus des joueurs assignés à l'équipe, une équipe peut utiliser un nombre illimité de joueurs réserves lors d'un match.

Une équipe peut utiliser un nombre illimité de joueurs mutés lors d'un match.

5.3 Utilisation des joueurs

Une équipe ne peut utiliser de joueur inéligible sans quoi une amende sera imposée et le forfait sera appliqué.

5.4 Utilisation Des Joueurs réserves

Aucun échange de joueurs entre 2 équipes de la même division ne sera permis sous aucune forme, et ce, durant toute la saison.

- Un joueur en Division 2 ne peut pas jouer comme "RESERVE" autre pour une équipe en Division 1.
- Un joueur en Division 3 ne peut pas jouer comme "RESERVE" autre pour une équipe en Division 1 ou 2.
- Un joueur en Division 4 ne peut pas jouer comme "RESERVE" autre pour une équipe en Division 1, 2 ou 3.
- Un joueur en Division 5 ne peut pas jouer comme "RESERVE" autre pour une équipe en Division 1, 2, 3 ou 4.

5.5 Délégué

Le délégué est tenu de respecter les dispositions suivantes :

- Le délégué (ou l'arbitre le cas échéant) doit procéder aux vérifications d'avant-match. Les cartes d'affiliations des joueurs et officiels d'équipe ne doivent pas être conservées par le délégué.
- Il est de la responsabilité des personnes ayant effectué la vérification d'avant-match (arbitres et/ou délégués) de s'assurer qu'aucune personne ne prenne part au match si son nom et son numéro d'identification ne sont pas correctement inscrits sur la feuille de match et/ou si son identité n'a pas été vérifiée avant qu'il ne prenne part au match. Les arbitres et/ou les délégués pourront être convoqués en Comité de discipline si cette directive n'est pas respectée.
- En cas d'absence du délégué, ses fonctions seront prises en charge par le ou les arbitres.

- En cas de litige dans la vérification des joueurs et officiels d'équipe, la décision finale reviendra à l'arbitre du match.

5.6 Officiels d'équipe

Les officiels d'encadrement technique sont limités à un maximum de trois (3) personnes identifiées sur la feuille de match.

Un minimum d'un (1) officiel d'équipe doit obligatoirement être présent à chacun des matchs sans quoi le forfait sera appliqué.

Un officiel d'équipe pourra être joueur en même temps et ne sera pas obligé de demeurer dans la surface technique pendant le match. En cas d'exclusion de tous les officiels d'équipe d'une même équipe, le match sera arrêté et le forfait sera appliqué à l'équipe. Un joueur étant également officiel d'équipe et étant exclu comme joueur ou comme officiel d'équipe ne pourra plus prendre part au match, ni comme joueur, ni comme officiel d'équipe.

Les officiels d'équipe sont responsables de la bonne tenue de leurs joueurs et de leurs spectateurs avant, pendant et après le match, sans quoi ils pourront être convoqués en Comité de discipline.

5.7 Feuille de match

Les officiels d'équipe ont l'obligation de remettre une (1) copie de leur feuille de match aux arbitres et/ou au délégué au moins quinze (15) minutes avant l'heure programmée du match sans quoi une amende sera imposée.

Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur qui ne se présente pas au match, le forfait sera appliqué à l'équipe s'il est démontré qu'un joueur ou officiel d'équipe n'est pas dûment affilié pour la saison en cours ou s'il est sous le coup d'une suspension.

5.8 Joueur ou officiel d'équipe suspendu

Le nom d'un joueur ou d'un officiel d'équipe suspendu ne doit pas figurer sur la feuille de match s'il doit purger son match. Si le nom de la personne suspendue figure sur la feuille de match, il sera de la responsabilité des officiels d'équipe de rayer le nom de cette personne.

6- Déroulement des matchs / Lois du Jeu

Sauf dispositions contraires, la dernière version des Lois du Jeu émises au 1^{er} juin de l'année en cours s'applique.

6.1 Loi 2 – Ballon

L'équipe receveur devra fournir 2 ballons de match du format #5

6.2 Loi 3 – Joueurs

6.2.1 Nombre minimum de joueurs

Les équipes doivent respecter les minimums et maximums suivants au niveau des joueurs inscrits sur la feuille de match et pouvant participer au match sans quoi le forfait sera appliqué. Ce minimum est fixé à 5.

Dès qu'une équipe ne peut présenter le nombre minimum de joueurs, soit en raison de blessures, exclusions ou autre raison, le match est arrêté et le forfait est appliqué. Les cas de force majeure seront étudiés par la LSSMLN.

6.2.2 Validité d'un joueur ou d'un officiel d'équipe

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

- Avoir son nom inscrit sur la feuille de match avant le début du match;
- Se présenter à un des arbitres ou au délégué avant le coup d'envoi de la deuxième période;
- Entre en mesure de présenter à un des arbitres ou au délégué sa carte d'affiliation valide pour la saison en cours.

6.2.3 Joueur ou officiel d'équipe suspendu

Le nom d'un joueur ou d'un officiel d'équipe suspendu ne doit pas figurer sur la feuille de match s'il doit purger son match. Si le nom de la personne suspendue figure sur la feuille de match, il sera de la responsabilité des officiels d'équipe de rayer le nom de cette personne.

6.2.4 Remplacements

Le nombre de remplacements est illimité et les remplacements libres sont permis pour tous les matchs. La procédure de remplacement doit tout de même respecter les règles établies par les Lois du Jeu. Ainsi, le remplaçant ne pénètre sur le terrain :

- qu'au niveau de la ligne médiane;
- qu'après la sortie du joueur qu'il doit remplacer.

Si un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu avant que le joueur remplacé ne l'ait quitté ou s'il n'entre pas en jeu au niveau de la ligne médiane :

- les arbitres interrompent le jeu, mais pas immédiatement si l'avantage peut être laissé ;
- les arbitres avertiront le joueur pour ne pas avoir respecté la procédure de remplacement et lui ordonneront de quitter le terrain de jeu.

6.3 Loi 4 – Équipement des joueurs

L'équipement obligatoire comprend, un maillot, un short, des chaussettes, des protège-tibias et des chaussures. Mis à part les modifications énoncées ci-dessous, l'ensemble des règles concernant l'équipement des joueurs est disponible dans les Lois du Jeu.

Les maillots de corps ainsi que les cuissards ou collants peuvent être de couleur noire, blanche ou de la couleur dominante des manches du maillot ou du short.

En cas de conflit de couleur au niveau des maillots, voici l'ordre de priorité concernant le choix des couleurs maillots (ou dossards le cas échéant):

- Les joueurs de l'équipe receveuse
- Les joueurs de l'équipe visiteuse

Tous les joueurs (sauf le gardien) 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.

Les joueurs désirant jouer avec des lunettes doivent obligatoirement utiliser des lunettes de sport.

Les joueurs sont autorisés à porter des bracelets médicaux lors des matchs, mais devront faire tout en leur possible pour les recouvrir (bandeau de sueur, ruban adhésif ou autre).

6.4 Lois 5 & 6 – Arbitre & Autres arbitres

Tous les matchs se disputent sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu.

Le ou les responsables à l'arbitrage sont responsables d'assigner les arbitres sur les matchs se disputant sur leur territoire. L'arbitre désigné pour un match doit être affilié à un club ou à une association régionale pour l'année en cours.

Pour tous les matchs de soccer à 7, l'arbitrage sera assumé par un arbitre.

En cas d'absence d'un ou plusieurs arbitres, le délégué devra tenter de trouver un ou des remplaçants. S'il s'avère impossible de trouver un ou des remplaçants ou encore que ceux-ci ne sont pas en mesure d'être présents pour le début du match, le match devra tout de même débiter à l'heure programmée du

moment qu'au moins un arbitre est présent. Les arbitres remplaçants se joindront au match dès qu'ils le pourront.

6.5 Loi 7 – Durée du match

Tous les matchs se composent de deux (2) périodes de vingt-cinq (25) minutes. Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes ne dépassant pas cinq (5) minutes.

En aucun temps l'arbitre ne peut prolonger les périodes de jeu pour compenser le temps perdu lors des arrêts de jeu.

6.6 Loi 8 – Coup d'envoi et reprises du jeu

À chaque coup d'envoi lors des matchs de soccer à 7, les adversaires de l'équipe procédant au coup d'envoi doivent se tenir au moins à 6 mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.

6.7 Loi 9 – Ballon en jeu et hors du jeu

Si, alors que le ballon est en jeu, celui-ci entre en contact avec le plafond ou un objet y étant suspendu, le jeu devra être repris par une touche à l'endroit le plus proche de l'endroit où le ballon a touché le plafond.

6.8 Loi 10 – Déterminer l'issue d'un match & règles spécifiques à la ligue

Le forfait est appliqué à toute équipe n'étant pas apte à jouer 10 minutes après l'heure fixée pour le début du match sur le calendrier officiel. Pour être apte à jouer, une équipe doit être en mesure de présenter le nombre minimum de joueurs et d'officiels d'équipe requis et vérifiés. Les cas de force majeure seront étudiés par la LSSMLN qui rendra une décision finale et sans appel.

Le forfait est appliqué si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement prévu au calendrier ou qui a été remis par la LSSMLN ou refuse de jouer le match lorsque rendu sur les lieux ou refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté.

Le forfait est appliqué si un joueur ou officiel d'équipe exclu refuse de quitter le terrain et ses abords dans un délai jugé raisonnable par l'arbitre.

Pour qu'un match soit valide, il faut que la 35^e minute de jeu ait été jouée en entier. Pour tout match interrompu, la LSSMLN décidera de la validité du match.

Dès que la première période est entièrement complétée et lorsqu'il y a un écart de 7 buts, l'arbitre devra :

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

2. Demander aux officiels d'équipe de l'équipe gagnante s'il désire poursuivre le match. L'arbitre mettra fin au match si ce n'est pas le cas et poursuivra le match si ce dernier désire poursuivre.

Dans tous les cas, le pointage deviendra immuable à la suite de cet écart et seules les sanctions disciplinaires seront comptabilisées.

6.9 Loi 12 – Fautes et incorrections

Identiques à celles de la loi 12 sur les fautes et incorrections des Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

LES TACLES GLISSÉS SONT INTERDITS EN SENIOR

Un tacle glissé est une tentative de déposséder l'adversaire du ballon à l'aide d'une glissade et en utilisant les pieds. Pour que ce geste technique soit interdit, un adversaire doit être à proximité du ballon (distance de jeu) et doit avoir l'intention de le jouer. Un tacle glissé régulier (normalement toléré au niveau des Lois du Jeu) sera considéré comme un jeu dangereux et sera sanctionné par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise, sauf si la faute a été commise par l'équipe défensive dans sa propre surface de réparation. Dans ce cas-ci, le coup franc direct sera exécuté depuis la ligne de la surface de réparation qui est parallèle à la ligne de but, et ce, au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise. Un tacle glissé irrégulier (prohibé en tout temps au niveau des Lois du Jeu) sera sanctionné par un coup franc direct à l'endroit où la faute a été commise ou un penalty si la faute a été commise par l'équipe défensive dans sa propre surface de réparation.

Les tacles glissés entraîneront les sanctions disciplinaires suivantes :

- • Tacle glissé régulier (normalement toléré au niveau des Lois du Jeu) n'entraînant aucun contact avec l'adversaire : Aucune sanction.
- • Tacle glissé régulier (normalement toléré au niveau des Lois du Jeu) entraînant un contact avec l'adversaire : Avertissement (carton jaune) pour comportement antisportif (faute commise avec une attitude inconsidérée).
- • Tacle glissé irrégulier (prohibé en tout temps au niveau des Lois du Jeu) : Exclusion (carton rouge) pour faute grossière ou acte de brutalité.

6.10 Loi 13 – Coups francs

Pour les matchs de soccer à 7, les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 6 mètres du ballon lors de l'exécution des coups francs.

Pour les matchs de soccer à 7, tous les coups francs sont directs. Dans le cas où la faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation, et que la faute aurait dû être sanctionnée par un coup franc indirect, elle sera sanctionnée par un coup franc direct sur la ligne délimitant la surface de réparation parallèle à la ligne de but au point le plus près d'où la faute fut commise. Les joueurs de l'équipe adverse pourront former un «mun» (prendre place côte à côte) sur la ligne de but.

6.11 Loi 14 – Penalty (coup de pied de réparation)

Pour les matchs de soccer à 7, le point de réparation est situé à 7 mètres du milieu de la ligne de but et à équidistance de chacun des poteaux.

7- Classement

7.1 Points au classement

Le classement se fera par l'addition des points :

- Match gagné (3) points
- Match nul (1) point
- Match perdu (0) point

7.2 Départage des équipes

En cas d'Égalité à la fin de la saison régulière, l'équipe suivante sera favorisée:

1. L'équipe ayant accumulé le plus de points dans les matchs entre les équipes (seulement en cas de double égalité);
2. L'équipe ayant le plus grand différentiel entre les buts marqués (pour) et les buts concédés(contre); dans les matchs joués entre les équipes ex aequo (seulement en cas de double égalité);
3. L'équipe ayant le plus grand nombre de matchs gagnés dans la saison régulière;
4. L'équipe ayant obtenu le plus grand différentiel entre les buts marqués (pour) et les buts concédés (contre) au cours de la saison régulière;
5. L'équipe ayant le plus grand nombre de buts marqués (pour);
6. L'équipe ayant le moins grand nombre d'expulsions (cartons rouges);
7. L'équipe ayant le du moins grand nombre d'avertissements (cartons jaunes);
8. Tirage au sort.

8- Forfait et révision de feuille de match

8.1 Sanction pour forfait

- Première offense : Amende
- Deuxième offense : Amende
- Troisième offense : Amende et audition devant le Comité de discipline de la LSSMLN passible d'une exclusion de la ligue sans remboursement.

8.2 Résultats d'un match perdu par forfait

Un match perdu par forfait le sera par le compte de trois (3) à zéro (0).

8.3 Points au classement

Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait comme sanction à une irrégularité perdra les points du match auquel elle avait droit ainsi que ses buts marqués au cours du match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points du match et du plus grand nombre de buts entre trois (3) et ses buts marqués.

8.4 Forfait général

Lorsqu'une équipe est exclue de la LSSMLN ou déclarée forfait général en cours d'épreuve, 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.

8.5 Forfait à répétition

Une équipe ayant compilé trois (3) forfaits ou plus pourra être convoquée en comité de discipline. Les sanctions maximales peuvent aller jusqu'à l'exclusion des séries (s'il y a lieu) ou l'exclusion de la LSSMLN.

8.6 Appel de forfait

Toute décision de forfait peut être portée en appel au Comité de discipline de la LSSMLN. L'appel doit se faire dans les sept (7) jours suivants la date de la décision et être accompagné du dépôt requis. L'appel pourra être déclaré invalide par le Comité de discipline pour tout manquement à cette procédure.

8.7 Révision de feuille de match

Une équipe, par l'entremise de ses officiels d'équipe ou autre, dispose d'un délai de quarante-huit (48) heures suivant la confirmation des résultats du match par l'arbitre dans Spordle, pour demander une révision de feuille de match. La demande doit être envoyée par courriel à la LSSMLN et inclure tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et correction si applicable. Passé ce délai, aucune révision ne sera acceptée.

9- Protêt

L'équipe ou le joueur qui désire porter une cause en appel bénéficie d'un délais de 48 heures après la réception de l'avis écrit (suspension) ou du match pour lequel il désire faire appel.

10- Discipline

10.1 Conduite dans les vestiaires

Aucun joueur ou officiel d'équipe ne peut entrer dans le vestiaire d'une équipe adverse. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires au besoin.

Aucune personne autre qu'un représentant de la LSSMLN, un délégué ou un responsable des arbitres ne peut entrer dans le vestiaire des arbitres. Aucun joueur ou officiel d'équipe ne peut entrer dans le vestiaire des arbitres sans

l'accord préalable des arbitres. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires au besoin.

10.1.1 Obligation des responsables dans les vestiaires

Un membre du personnel de chacune des équipes doit demeurer en tout temps près du vestiaire de son équipe jusqu'à ce que celui-ci soit libéré complètement. Le personnel de l'équipe a la responsabilité de superviser ses joueurs. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires au besoin.

10.2 Conduite des joueurs et des officiels d'équipe

En tout temps, avant, pendant et après un match les joueurs et les officiels d'équipe doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires au besoin.

Les joueurs et les officiels d'équipe ont la responsabilité d'assurer la protection des arbitres présents à un match. Tout manquement sera analysé par le Comité de discipline qui pourra convoquer les parties et prendre les mesures disciplinaires au besoin.

10.3 Conduite des spectateurs

Les spectateurs doivent se tenir à plus de cinq (5) mètres du banc des joueurs ou tout autre endroit désigné par les clubs.

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des spectateurs fautifs ou jusqu'à une intervention policière.

La LSSMLN peut, en outre, imposer une sanction contre un club jugé fautif.

11. Infractions

Toute infraction commise par des joueurs, officiels d'équipe, des arbitres ou dirigeants de club sera traitée selon par les comités compétents se basant sur les règlements de discipline de Soccer Québec.

11.1 Envers un arbitre

a) Blessures, lésions corporelles, menace ou comportement menaçant : toute personne qui blesse, cause des lésions corporelles ou menace de porter atteinte à la sécurité d'un officiel est traduite devant le comité de discipline provincial.

b) Cracher, pousser, bousculer ou frapper : Toute personne qui crache ou tente de cracher sur un officiel ou dans sa direction, le pousse, le bouscule, le frappe ou tente de le pousser, le bousculer ou le frapper, est traduite devant le comité de discipline provincial.

c) Propos hostiles et violence verbale : Toute personne qui fait usage d'abus verbal ou utilise des propos harcelants, grossiers, insultants, sexistes, homophobes, intolérants discriminatoires ou racistes envers un officiel est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.

d) Poursuivre un arbitre : Toute personne, ayant été avertie de cesser, qui continue de poursuivre un arbitre dans les locaux ou espaces qui lui sont désignés est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.

11.2 Envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur

a) Blessures, lésions corporelles, menace ou comportement menaçant : toute personne qui blesse, cause des lésions corporelles ou menace de porter atteinte à la sécurité ou adopte un comportement menaçant envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.

b) Cracher, pousser, bousculer ou frapper : Toute personne qui crache ou tente de cracher sur un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur ou dans sa direction, le pousse, le bouscule, le frappe ou tente de le pousser, le bousculer ou le frapper est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.

c) Propos hostiles et violence verbale : Toute personne qui fait usage d'abus verbal ou utilise des propos harcelants, grossiers, insultants, sexistes, homophobes, intolérants discriminatoires ou racistes envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.

d) Comportement violent ou bagarre : Toute personne qui adopte un comportement violent ou est impliquée dans une bagarre est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.

12 - SANCTIONS AUTOMATIQUES

Les règles du jeu et la gestion des sanctions applicables à tous les niveaux.

12.1 Appel sanctions automatiques

Aucune sanction automatique ne peut être portée en appel.

12.2 Rapports utilisable par les gestionnaires

Dans le traitement de tout cas, le gestionnaire ou le comité de discipline de la ligue peut utiliser le ou les rapports des arbitres, tout rapport d'un (autre) officiel et/ou tout support visuel.

12.3 Sanctions possibles après une troisième expulsion

Qu'il ait été ou non sanctionné par l'arbitre, avec ou sans suspension automatique, tout membre peut, en tout temps, mais particulièrement après une troisième expulsion au cours d'une même saison, se voir infliger une suspension par le gestionnaire de la ligue concernée, avec ou sans convocation préalable à une audition.

12.4 Sanctions supplémentaires

Toute sanction supplémentaire infligée par une ligue peut être portée en appel devant le comité de discipline de la ligue, alors que celle infligée par le comité de discipline d'une ligue peut l'être devant le comité provincial.

12.5 Expulsion Sanction automatique (carton rouge)

Tout membre affilié expulsé est automatiquement suspendu pour le match suivant. La sanction n'est susceptible d'aucun recours. (LAA52). Chaque expulsion est sanctionnée par une amende prévue au tableau des frais et le club est responsable du paiement des amendes imposées à ses membres. Des suspensions supplémentaires en sanctions additionnelles pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

12.6 Cumul des cartons jaunes

Une suspension automatique d'un (1) match est infligée par série de trois (3) cartons jaunes.

12.7 Deux cartons jaunes au cours d'un même match

Quiconque recroît deux (2) cartons jaunes au cours d'un même match en est exclu et est automatiquement suspendu pour un (1) match. Cependant, les cartons jaunes ne sont pas ajoutés au cumul des cartons. Toutefois, si un joueur a reçu un carton jaune avant de recevoir un carton rouge direct, le carton jaune est ajouté au cumul des cartons.

Chaque expulsion est sanctionnée par une amende prévue au Tableau des frais et le club est responsable du paiement des amendes imposées à ses membres. Des suspensions supplémentaires en sanctions additionnelles pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

12.8 Exclusion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe

Tout joueur ou officiel d'équipe qui a été suspendu ou exclu pour une infraction quelconque ne peut d'aucune façon s'impliquer pendant le match ou à la fin du match. Il devra quitter l'enceinte du terrain et ses abords immédiats ou même les

estrades.

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

12.9 Suspension avec une autre équipe

Tout membre suspendu doit purger sa suspension avant de prendre part à un match de championnat à l'intérieur d'une même saison, toutes ligues, équipes et fonctions confondues. La suspension en question doit être purgée avec l'équipe avec laquelle la suspension a été encourue. Cependant, lorsqu'il s'agit d'un membre qui est également arbitre, celui-ci sera autorisé de participer à des matchs en tant qu'arbitre si sa suspension ne comprend que des matchs automatiques ; si sa suspension comprend des matchs additionnels, le cas sera traité par les responsables des ligues concernées.

12.10 Suspension non complétée

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. Ladite suspension peut être purgée avec n'importe quelle équipe avec laquelle le membre concerné est éligible de participer, sauf pour le joueur ayant un contrat pro, qui doit obligatoirement purger la suspension en division 3 professionnelle, et pour celui ayant contracté la suspension en division 3 professionnelle, qui doit la purger dans cette dernière s'il désire y rejouer.

12.11 Purger une suspension avec une équipe qui a terminé sa saison

Lorsque l'équipe avec laquelle un membre doit purger une suspension a terminé sa saison, celui-ci peut la purger avec toute autre équipe avec laquelle il est éligible à participer. Dans un tel cas, il doit cependant y avoir un délai minimum de sept (7) jours entre le dernier match purgé avec une équipe et le premier match purgé avec une autre équipe.

12.12 Purger un match dans un match remis

En cas de remise d'un match, pour quelque raison que ce soit, la suspension qui devait y être purgée est d'office reportée au match de championnat suivant joué par l'équipe du membre concerné.

12.13 Cartons décernés match lorsqu'un match est perdu par forfait

Lorsqu'un match est perdu par défaut ou qu'une équipe se retire ou est suspendue, tous les cartons décernés sont maintenus.

12.14 Suspensions lors d'un match perdu par forfait

Toute suspension lors d'un match perdu par forfait est considérée comme purgée.

12.15 Responsabilité de l'équipe de comptabiliser ses cartons

Les équipes /clubs sont responsables de comptabiliser elles-mêmes le nombre de cartons jaunes et rouges reçus par leurs joueurs et entraîneurs, le système informatique utilisé par la Ligue n'a que valeur de support.

12.16 Entrée tardive des résultats par l'arbitre

Sans préjudice des autres sanctions réglementaires, l'entrée tardive des résultats par l'arbitre ou la réception du rapport d'arbitre ne peut différer l'application des sanctions automatiques.

12.17 Frais des cartons

La première tranche de 15 cartons jaunes et chaque tranche additionnelle de 10 cartons jaunes seront sanctionnées des amendes prévues au Tableau des frais. Le club sera responsable du paiement des amendes imposées à ses membres.

13 - SANCTIONS ADDITIONNELLES

13.1 Sanctions additionnelles

Des suspensions supplémentaires sous forme de sanctions additionnelles peuvent être décernées par le comité responsable de la compétition sur la base du rapport disciplinaire de l'arbitre.

13.2 Tableau des sanctions additionnelles

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

13.2.1 Envers un arbitre

- a) Blessures, lésions corporelles, menace ou comportement menaçant : comité de discipline provinciale
- b) Cracher, pousser, bousculer ou frapper : comité de discipline provinciale
- c) Propos hostiles et violence verbale : 0 à 4 matchs de suspension
- d) Poursuivre un arbitre : 0 à 4 matchs de suspension

13.2.2 Envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur

- a) Blessures, lésions corporelles, menace ou comportement menaçant : 0 à 5 matchs de suspension
- b) Cracher, pousser, bousculer ou frapper : 0 à 10 matchs de suspension
- c) Propos hostiles et violence verbale : 0 à 5 matchs de suspension
- d) Comportement violent ou bagarre : 0 à 6 matchs de suspension

13.3 Récidive

En cas de récidive de la part d'un joueur ou d'un personnel d'équipe, le Comité de discipline est automatiquement saisi de l'incident afin de déterminer la sanction appropriée qui s'imposera en sus de celle qui s'applique automatiquement. Sauf circonstances exceptionnelles, aucune demande de sursis ne sera accordée dans un tel cas.

13.4 Demande de correction d'une sanction additionnelle en cas d'erreur matérielle

En cas d'erreur dans l'attribution d'une sanction additionnelle, de telle sorte que le nombre de matchs imposés excède le maximum prévu aux alinéas 19.2 a. à c., il est possible d'obtenir la correction de la sanction dans les 2 jours ouvrables sur simple communication avec la ligue qui doit référer le cas immédiatement au directeur de discipline ou à toute personne désignée par lui. La correction au nombre de matchs de suspension imposés à titre de sanction additionnelle est alors apportée en temps utile pour éviter au contrevenant d'être empêché de participer au-delà du nombre de matchs de suspension, tel que corrigé.

13.5 Demande d'annulation d'une sanction pour cause d'absence de justification à la face même du dossier

Lorsque le rapport de l'arbitre ne reproche pas l'infraction pour laquelle une sanction additionnelle a été imposée, une demande motivée d'annulation de la sanction peut être déposée à la ligue en soumettant par courriel (liguemixte@csln.ca) le formulaire prescrit, dans les 2 jours ouvrables de la connaissance de la sanction additionnelle imposée en sus du match de suspension automatique pour l'exclusion.

La ligue réfère le cas immédiatement au directeur de discipline ou toute personne désignée par lui, qui a le pouvoir d'ordonner, s'il l'estime approprié, un sursis provisoire d'exécution de la sanction jusqu'au prononcé de la décision sur l'annulation par le Comité de discipline.

La demande d'annulation de la sanction est décidée, sur la seule base du dossier, par le Comité de discipline. L'erreur alléguée doit être apparente à la face même du dossier (rapport de l'arbitre et décision de sanction additionnelle) ; aucune audition n'est tenue et aucune preuve supplémentaire n'est recevable. Les frais prévus pour cette demande au Tableau des frais seront facturés au demandeur. Cette somme sera retenue par la ligue si la demande est rejetée et remboursée si elle est accueillie.

13.6 Contestation au fond d'une sanction additionnelle Seules les sanctions additionnelles de trois matchs et plus sont contestables.

Lorsqu'une suspension additionnelle a été imposée à un joueur, un entraîneur ou un dirigeant, le club auquel il appartient peut déposer une contestation du bien-fondé de la sanction auprès de la ligue en soumettant par courriel (liguemixte@csln.ca) le formulaire prescrit, dans les 2 jours ouvrables de la

connaissance de la sanction additionnelle imposée en sus du match de suspension automatique l'exclusion. Toute contestation régulièrement déposée sera entendue par le Comité de discipline.

La contestation comprend une demande de sursis d'exécution de la sanction imposée, qui sera traitée par le directeur de discipline ou toute personne désignée par lui. Le directeur de discipline ou la personne désignée par lui pourra, 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. Une fois l'audition entreprise devant le Comité, ce dernier pourra choisir de continuer l'ordonnance jusqu'à communication de sa décision finale ou d'y mettre fin.

Les frais prévus pour cette demande au Tableau des frais seront facturés au demandeur. Cette somme sera retenue par la ligue si la demande est rejetée et remboursée si elle est accueillie.

14 - LES SANCTIONS PAR LE COMITÉ DE DISCIPLINE

Après enquête, le comité de discipline peut imposer les sanctions suivantes :

- Suspension totale ou partielle des activités de soccer pour une période donnée ;
- Suspension d'un nombre spécifique de matchs prévus au calendrier d'une compétition. Les suspensions pour un nombre spécifique de matchs incluent le ou les matchs automatiques déjà servis ;
- Amende (lorsque l'accusé n'est pas d'âge mineur) ;
- Sentence suspendue ;
- Période de probation ;
- Recommandation d'un dépôt de garantie à la ligue par le club du joueur ou du dirigeant.

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 imposées par le Comité sont effectives dès que la ligue communique avec les parties impliquées. Elles sont aussi confirmées par écrit dans les 10 jours suivant l'audition par une communication officielle.

Toute suspension devra être purgée dans la saison où elle est appliquée. Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre de la saison en cours de la ligue, la suspension sera purgée au début de la saison correspondante suivante.

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.

Toute suspension d'un membre doit être purgée dans l'équipe avec laquelle il a reçu sa suspension. Par conséquent, il ne peut participer à aucun match tant que la suspension

n'a pas été purgée au sein de cette même équipe sinon il devient un membre affilié illégal et le forfait s'applique.

Toute sanction ou suspension imposées et n'ayant pas été appliquée en cours d'un championnat doit être purgée au début du championnat qui succède immédiatement le championnat au cours duquel la sanction ou suspension a été imposée. Cette sanction ou suspension doit être purgée lors des matchs réguliers de l'équipe qui a inscrit le nom du fautif sur sa liste officielle de 14 joueurs et officiels d'équipe.

15- Cas non prévus

Les cas non prévus dans les règlements sont tranchés par la LSSMLN.

Annexe 1 - Tableau des frais

Voir formulaire d'adhésion de la LSSMLN.

Annexe 2.1 - Tableau des amendes juvéniles

Infraction	Suspension	Amende
12.9 3 avertissements (cartons jaunes)	1 match	*
12.9 5 avertissements (cartons jaunes)	1 match	*
12.9 6 avertissements et plus (cartons jaunes)	1 match	*
12.10 Double avertissement (2 cartons jaunes, 1 ^{ère} offense)	1 match	25,00 \$
12.10 Double avertissement (2 ^e offense)	2 matchs	50,00 \$
12.10 Double avertissement (3 ^e offense)	Suspendu	75,00 \$
12.11 1 ^{ère} exclusion	1 match	40,00 \$
12.12 2 ^e exclusion	3 matchs	80,00 \$
12.11 3 ^e exclusion	Suspendu	100,00 \$
Infraction	Forfait	Amende
3.3 Équipe qui ne respecte pas le minimum-maximum de nombre de joueurs ou officiels d'équipe assignés à une équipe (1 ^{er} match et 2 ^e match)	*	10,00/20,00 Mat 1 / Mat 2
4.5 Équipe qui ne se présente pas ou n'ayant pas le nombre de joueurs pour jouer	1 match	100,00 \$
4.5 Équipe qui ne peut pas se présenter pour un match, mais avise la Ligue	1 match	*
5.1 Équipe qui ne peut pas présenter les cartes d'affiliations avant le match	1 match	*
5.1 Équipe qui utilise un joueur/entraîneur sans carte d'affiliation valide ou non conforme	1 match	100,00 \$
5.5 Équipe non accompagnée par un entraîneur muni d'une carte d'affiliation	1 match	*
6.3 Équipe qui ne peut pas maintenir le nombre minimum de joueurs aptes à jouer durant le match	1 match	*
6.10 Équipe qui se retire avant la fin du match ou qui refuse de jouer	1 match	50,00 \$
6.10 Joueur ou entraîneur qui refuse de quitter après avoir été expulsé du match	1 match	100,00 \$
8.5 Équipe ayant compilé 3 forfaits	Comité de Discipline	*
12.5 Équipe qui utilise un membre dont le nom ne figure pas sur la feuille de match	1 match	*
12.6 Équipe qui joue un match sans avoir payé une amende ou qui utilise un tel joueur	1 match	50,00 \$
12.6 Équipe qui utilise un membre (joueur ou entraîneur) inéligible	1 match	100,00 \$