

RÈGLEMENTS DE LA LIGUE
CENTRE-DU-QUÉBEC 2009



Adoptés par le Comité de la Ligue le 26 février 2009

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|----|
| RÈGLEMENTS DE LA LIGUE CENTRE-DU-QUÉBEC | 1 |
| 1.0 DÉCLARATION | 1 |
| 2.0 ADMISSIBILITÉ | 1 |
| 2.1 Conditions | 1 |
| 2.2 Bon de garantie | 1 |
| 2.3 Répondant à la Ligue | 2 |
| 2.4 Frais d'inscription et date limite | 2 |
| 2.5 Éligibilité des équipes | 2 |
| 3.0 QUALIFICATION DES JOUEURS | 3 |
| 3.1. Éligibilité des joueurs | 3 |
| 3.2 En cas d'inéligibilité de joueurs | 4 |
| 3.3 Contrôle des joueurs | 4 |
| 3.4 Surclassement des joueurs | 5 |
| 4.0 QUALIFICATION D'ARBITRES | 6 |
| 4.1 Niveau d'arbitrage | 6 |
| 4.2 Recommandation | 6 |
| 5.0 RESPONSABLE D'ÉQUIPE | 6 |
| 5.1 Responsabilités | 6 |
| 5.2 Qualification de l'entraîneur-chef | 6 |
| 5.3 Surveillance des responsables | 6 |
| 6.0 ORGANISATION GÉNÉRALE | 7 |
| 6.1 Calendrier | 7 |
| 6.2 Changement au calendrier | 7 |
| 6.3 Retard | 8 |
| 6.4 Autres forfaits | 8 |
| 6.5 Nombre minimum de joueurs | 9 |
| 6.6 Nombre maximum de joueurs | 9 |
| 6.7 Durée des parties et no. du ballon | 9 |
| 6.8 Partie non terminée | 9 |
| 6.9 Absences des arbitres | 9 |
| 6.10 Feuille de partie | 10 |
| 6.11 Statistiques | 10 |
| 7.0 DISCIPLINE | 11 |
| 7.1 Conduite des joueurs et des entraîneurs | 11 |
| 7.2 Joueur blessé | 11 |
| 7.3 Expulsion | 12 |
| 7.4 Infractions répétitives | 12 |
| 7.5 Retrait volontaire d'une équipe avant la fin de la partie | 12 |
| 7.6 Protêt | 12 |
| 7.7 Sanctions | 13 |
| 8.0 TABLEAU DES INFRACTIONS ET SANCTIONS | 13 |
| 9.0 PÉNALITÉ AU CLUB | 13 |
| 10.0 LES FINALES DE SAISON | 14 |
| 11.0 PTS LIGUE | 14 |



RÈGLEMENTS DE LA LIGUE CENTRE-DU-QUÉBEC

| LES DATES IMPORTANTES | |
|--|---|
| Inscriptions à la Ligue Identifier le répondant Identifier les entraîneurs | 29 mars |
| Le colloque de la ligue (entraîneurs et arbitres) | Samedi 9 mai |
| Le calendrier officiel | Semaine 11 mai, sur PTS Ligue |
| La liste officielle des joueurs | Sur PTS Ligue 20 mai |
| Les passeports obligatoires | 1 ^{er} juin |
| Début de la saison | Semaine du 18 mai |
| Fin de la saison régulière | Samedi 29 août 2009 |
| La finale des jeux techniques | À déterminer par ARSCQ |
| Les séries de fin de saison | La fin de semaine du 12-13 septembre 2009 |

1.0 DÉCLARATION

Les présents règlements concernent les différentes activités de la Ligue C.Q et sont rédigés dans le but de faciliter la participation et d'améliorer la sécurité des joueurs.

Les règlements de la F.I.F.A. (Fédération internationale de football association), de la F.S.Q. (Fédération de Soccer du Québec), de l'A.R.S.C.Q. (Association régionale de Soccer Centre du Québec), s'appliquent intégralement à moins de dispositions spécifiques des présents règlements.

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

2.0 ADMISSIBILITÉ

2.1 Conditions

De façon à faire les cédules de la saison le plus tôt possible, chaque Club doit confirmer à la Ligue C.Q. les catégories et le nombre d'équipes qui participeront à la saison, au plus tard le vendredi 10 avril de l'année en cours.

Posséder le nombre adéquat de terrains de soccer, aménagés et praticables ou fournir une copie du protocole d'entente permettant l'utilisation de terrains de soccer appartenant à un autre organisme. Les terrains devront être disponibles du début à la fin de la saison incluant les séries éliminatoires.

2.2 Bon de garantie

Lors de son admission en inscrivant ses équipes, le Club devra déposer un bon de garantie au montant de 50\$ par équipe pour couvrir les pénalités qui pourront être encourues par ses équipes durant la saison.

Les équipes de l'extérieures devront déposer un dépôt de 100\$.

À la fin de la saison, ce montant sera remis s'il n'y a pas eu de pénalité.

2.3 Rôle du répondant à la Ligue

Identifier un responsable par club qui sera mandaté par celui-ci afin qu'il en soit le répondant officiel à la Ligue de Soccer Centre-du-Québec. Le répondant fera le lien et diffusera l'information entre la Ligue et les équipes de son club.

Aucune discussion ou entente ne sera fait avec un entraîneur ou parent.

Toute correspondance de la Ligue sera adressée à chacun des répondants mandatés par les Clubs.

Voici les différentes tâches

- Établir toutes les correspondances avec la Ligue
- Responsable des changements de matchs pour son club
- Transmettre les commentaires
- Soutien à ces équipes pour Pts-Ligue
- Responsable des communications avec son Club pour les amendes

2.4 Frais d'inscription et date limite

Pour être reconnue à la Ligue, une organisation devra respecter certaines règles à l'inscription lorsqu'elle enregistre une équipe. Une équipe qui a des paiements en défaut devra les acquitter avant le 10 avril 2009.

Tous les clubs devront déposer le bordereau d'inscription de chacune de ses équipes et la totalité des frais de fonctionnement avant le 06 avril de l'année en cours ainsi que la totalité des paiements en défaut.

1. **Toutes les équipes** (Soccer à 11) = **180\$ par équipe**, ce montant inclus la gestion de la saison, ainsi que les finales de fin de saison. La fin de la saison régulière sera le samedi 29 août 2009. Les matchs de finales seront joués dans la fin de semaine suivante à la fête du travail, soit le 12-13 septembre 2009. Le site PTS-Ligue affichera la formule des séries de fin de saison.
2. Lors des finales de fin de saison, la Ligue déboursera les frais d'arbitrage.
3. Les frais d'inscription ne seront pas remboursés si une équipe se retire après le 20 avril de l'année en cours.

2.5 Éligibilité des équipes

- a) **Soccer à 11 :** Enregistrement d'un minimum de quatorze (14) joueurs par équipe. Un maximum de 21 joueurs doit être inscrit sur la feuille de match.

- Les listes des joueurs par équipe doit comporter les renseignements suivants : (# Passeports, dates de naissance, adresses et téléphones) et est enregistrée dans PTS Registrariat avant la 20 mai de l'année en cours. Celle-ci s'affichera alors dans PTS Ligue pour la saison courante.

Le registraire doit attendre l'enregistrement des équipes par le coordonnateur de la ligue avant d'entrer les joueurs dans les équipes

- Liste du personnel de l'équipe (entraîneurs, assistants et gérants, etc.) doit être envoyé pour le 20 mai de l'année en cours au coordonnateur de la ligue. Les renseignements à inscrire sont : adresse, téléphone, fax et courrier électronique obligatoirement).
- Vous devez enregistrer ce personnel dans PTS Registrariat et dans votre équipe sur PTS Ligue pour la saison courante.
- La liste des administrateurs du Club (adresse, téléphone, fax, courrier électronique) doit nous être fournie au plus tard le 30 mars de l'année en cours.

3.0 QUALIFICATION DES JOUEURS

3.1. Éligibilité des joueurs

Sont éligibles à jouer dans la Ligue les joueurs qui:

- a) ont l'âge requis par catégorie selon les règlements de la F.S.Q.;
- b) ont obtenu leur libération du Club pour lequel ils sont déjà inscrits cette année;
- c) ont obtenu leur libération de leur ancien Club s'ils ont déménagé;
- d) ont obtenu leur numéro de passeport valide, conformément aux règlements de la ligue et ce, pour la première partie;
- e) ont signé le bordereau d'affiliation de joueur de la F.S.Q.;
- f) le nom du joueur doit apparaître sur la liste d'équipe dans PTS ligue;
- g) le sous-classement sera interdit. Ex. : un joueur ayant un passeport AA ne pourra jouer dans la Ligue C.Q. où les joueurs ont un passeport A ou L. (voir règlement j);
- h) le surclassement lors des finales : seuls les joueurs inscrits dans PTS Ligue en date du 15 juillet pourront participer pour cette équipe. Pour tout autres cas, une dérogation de la ligue pourrait être acceptée;

- i) Une demande écrite devra parvenir une semaine avant les finales afin que le coordonnateur ait l'approbation du comité exécutif. Puis celui-ci remettra une copie écrite aux organisateurs des séries et à l'équipe;
- j) Les joueurs réserves acceptés par le comité devra répondre aux règlements sur les joueurs réserves (voir règlement 3.4).
- k) Aucun joueur ne peut jouer dans deux équipes lors des finales;
- l) tout autre cas d'éligibilité sera évalué par le comité exécutif.

3.2 En cas d'inéligibilité de joueurs

Pour toute infraction au règlement 3.1, les sanctions suivantes seront imposées :

- a) si une équipe a aligné un joueur inéligible la partie est déclarée forfait en faveur de l'adversaire;
- b) si une équipe a aligné un joueur qui a été enregistré sous de fausses représentations, la partie est forfait en faveur de l'adversaire;
- c) nonobstant les autres sanctions prévues au présent règlement, le club sera pénalisé d'une amende de 50\$ pour une première offense et de 100\$ pour chacune des offenses subséquentes;
- d) un joueur enregistré avec une équipe ne peut pas s'enregistrer avec une autre équipe durant la même année sans avoir obtenu sa libération ou son transfert;
- e) les joueurs qui composent une équipe sont ceux dont les noms apparaissent dans Pts-Ligue.
- f) À partir du 1^{er} juin, PTS ligue bloque le mouvement des joueurs.

3.3 Contrôle des joueurs

Tout joueur participant à une partie devra être muni d'un passeport de la F.S.Q. Ce passeport devra être remis à l'arbitre avant chaque partie. **Cela, obligatoirement le 1^{er} juin.** Pour tout autre raison communiquez avec la ligue pour une autorisation.

L'entraîneur-chef, le gérant ou le capitaine de l'équipe adverse peut demander de vérifier les passeports de l'équipe concurrente et ce, en présence de l'arbitre.

La vérification des passeports sera faite par l'arbitre avant chaque partie.

Si l'équipe n'a pas ses passeports, elle perd par forfait.

Toutes les équipes doivent avoir un responsable d'équipe avec un passeport au début du match, sinon, le match sera forfait. Si celui-ci est expulsé, il pourra être remplacé par une personne de 18 ans et plus.

3.4 Surclassement des joueurs

- a) Les joueurs qui composent une équipe sont ceux dont les noms apparaissent sur les feuilles de parties et ceux qui sont enregistrés sur PTS ligue.
- b) Les surclassements de joueurs seront autorisés seulement pour combler un déficit de joueurs dans une équipe, **si celle-ci ne réussit pas à aligner 14 joueurs réguliers en soccer à 11**. À partir de ce moment, vous pourrez compléter votre alignement de 14 joueurs avec des réservistes.
- c) **Le surclassement est permis pour seulement deux (2) classes (ex : U12 L en U-12 A ou un U-12 A en U-14 L) ou une (1) catégorie supérieure (ex : un U-12 en U-14).**

Un club ou un regroupement de soccer qui désire opérer un double surclassement d'un joueur (ex : U-11 en U-14), doit ajouter aux documents exigés une attestation médicale à l'effet qu'il n'encourt au joueur aucun danger supplémentaire pour sa santé.

- e) Aux fins d'interprétation, une équipe peut utiliser comme **joueur «réserve»** des joueurs de catégorie inférieure seulement. Suivre les indications sur PTS Ligue.
- f) Aucun joueur enregistré avec une équipe de la Ligue n'est autorisé à jouer pour une autre équipe déjà inscrite de même classe et catégorie dans la Ligue C.Q. lors de parties de la saison régulière et les finales de fin de saison.
- g) Tout joueur fautif est passible de radiation de la Ligue.
- h) Les parties jouées pour une sélection régionale, provinciale ou nationale «d'essai» ou pour une équipe non amateur ne sont pas considérées pour l'application des règlements concernant le surclassement ou les parties.
- i) Pour toute infraction aux règlements de surclassement, l'équipe fautive est déclarée forfait et elle est passible des sanctions prévues à 3.2.
- j) **Une équipe ne peut dépasser le nombre de 14 joueurs, lorsque celle-ci utilise des réservistes. Un forfait sera la conséquence.**

4.0 QUALIFICATION D'ARBITRES

4.1 Niveau d'arbitrage

L'arbitre en chef doit posséder un niveau 3 et avoir 2 ans de plus pour arbitrer la catégorie désignée.

4.2 Recommandation

- Pour la catégorie U-12, il doit avoir un centre obligatoirement et il est recommandé d'avoir deux arbitres assistants..
- Pour les catégories supérieures (U-14, U-16..) il doit y avoir un arbitre en chef et deux arbitres assistants.
- Nous recommandons d'assister au colloque d'arbitrage en début de saison.

5.0 RESPONSABLE D'ÉQUIPE

5.1 Responsabilités

Toute équipe est sous la responsabilité d'un entraîneur-chef qui âgé de plus de 18 ans. Celui-ci devrait être aidé d'un assistant-entraîneur et/ou d'un gérant.

L'un de ces responsables doit être présent lors du colloque.

Toutes ces personnes doivent détenir un passeport valide pour l'année en cours, et cela dès la première partie, pour avoir le privilège de diriger l'équipe (être au banc des joueurs durant la partie). Ce passeport devra être remis à l'arbitre avant chaque partie. **Cela, obligatoirement le 1^{er} juin.** Pour tout autre raison communiquez avec la ligue pour une autorisation.

Il est recommandé d'assigner deux entraîneurs en début de saison.

5.2 Qualification de l'entraîneur-chef

L'entraîneur-chef d'une équipe devrait posséder 1 niveau d'entraîneur animateur enfant, jeune ou senior (technique) et la partie A (théorie) de Sports Québec et doit détenir un passeport valide pour l'année en cours. Il peut obtenir la formation au cours de la saison.

Au 31 août 2009, au moins un des responsables d'une équipe A ou L de la LSCQ doit avoir au minimum une formation d'entraîneur (animateur enfant, jeune ou senior) ou avoir assisté au colloque de la ligue. Une amende de 80\$ sera imposée à l'équipe fautive.

5.3 Surveillance des responsables

Compte tenu de la grande influence des responsables d'équipe sur leurs joueurs, ces responsables peuvent faire l'objet d'une évaluation par la ligue à

l'occasion des parties tenues par les équipes. Les arbitres officiant les parties seront tenus alors d'acheminer leurs observations à la ligue.

6.0 ORGANISATION GÉNÉRALE

Les changements de joueur seront acceptés sur une touche offensive, un but ou un coup de pied de but ainsi qu'à la mi-temps.

6.1 Calendrier

Le calendrier des parties sera établi au plus tard, le 9 mai de l'année en cours.

Les parties de la Ligue seront jouées :

| | | | |
|---------------------|---------------------|----------|-----------------------------|
| U-14 F et U-16 M | U-14 M et U-16 F | U-12 F | U12 M |
| Lundi | mardi | mercredi | Jeudi au besoin vendredi |

En aucun temps, une partie ne peut être mise à l'horaire après 21h00. Du lundi au vendredi, les parties ne peuvent commencer avant 18h30, sauf lors d'un congé civique ou scolaire. De plus, le calendrier doit respecter les prescriptions du règlement de sécurité.

Les horaires recommandés sont les suivants :

Aux mois de mai et au mois d'août, les matchs débiteront à 18h30, alors qu'aux mois de juin et juillet, ils débiteront à partir de 19h00.

6.2 Changement au calendrier

Pour une raison exceptionnelle, un changement peut être accepté au calendrier.

En cas de mauvaise condition climatique, une partie peut être remise. Dans ce cas, le répondant de l'équipe qui reçoit doit aviser le responsable de l'autre équipe au moins 2 heures avant le début de la partie. Passé ce délai, ce sont les arbitres qui, sur le terrain ont l'autorité pour remettre la partie. Dans tous les cas, aucun entraîneur ne peut cédule une nouvelle partie. Seul le responsable de la ligue en a le pouvoir. Un forfait sera appliqué.

Pour une raison exceptionnelle et valable autre que celle précédemment mentionnée, un changement peut être accepté au calendrier des parties. La demande doit être faite au responsable de la Ligue deux (2) semaines avant la partie et le responsable cédule une nouvelle partie avec entente de l'autre équipe. Le Club receveur a la responsabilité d'avertir les arbitres des changements survenus et de s'assurer de la disponibilité ultérieure du terrain. S'il n'y a pas d'entente, l'équipe qui ne se présentera pas à la partie, au jour et à l'heure dite perdra la partie par forfait.

Toutes les parties reportées devront avoir été jouées au plus tard le 29 août.

Soyez attentifs aux sorties scolaires : il faut le mentionner au coordonnateur de la ligue avant la sortie officielle du calendrier.

6.3 Retard

Si une équipe ne se présente pas à une partie ou n'a pas le nombre minimum requis de joueurs (8 joueurs minimum) pour commencer un match quinze (15) minutes après l'heure fixée de début de match, l'arbitre déclare forfait en faveur de l'équipe présente.

Dans le cas d'une partie perdue par forfait pour insuffisance de joueurs, l'arbitre ne sera pas tenu d'arbitrer une partie amicale et ce, même si les entraîneurs en font la demande.

Une partie perdue par forfait sera au pointage de 4-0.

Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux adversaires.

Les cas de force majeure seront étudiés par le Comité de discipline de la Ligue qui rendra une décision finale.

6.4 Autres forfaits

a) Pour la première (1^{ère}) offense, imposition à l'équipe fautive d'une amende de 50\$. Pour la deuxième (2^e) offense, une amende de 75\$. Pour la troisième (3^e) offense, une amende de 100\$. Le quatrième (4^e) forfait d'une équipe équivaut à un forfait général et définitif. Il entraîne la confiscation du bon de garantie de l'organisation.

b) Dans un cas de forfait influençant le classement final des quatre (4) premiers, l'équipe fautive sera pénalisée, et perdra tout droit de participation aux éliminatoires et sera remplacée dans cette compétition par la prochaine équipe en liste.

c) Les cas de force majeurs seront étudiés par le comité exécutif de la ligue qui rendra une décision finale.

d) Seul le responsable de la Ligue ou son remplaçant désigné détient le pouvoir de remettre une partie ou de la reporter pour force majeure ou de faire un changement au calendrier original avec un préavis d'une semaine.

e) La partie doit être reprise dans les quinze (15) jours de la date originellement prévue à moins de raisons jugées valables ou urgentes par le comité exécutif de la ligue. À défaut d'obtempérer, les deux équipes seront déclarées forfait, avec la pénalité prévue à l'article 6.4. a).

f) Lors de la demande de remise d'une partie à la ligue (après le dépôt du calendrier officiel), les frais sont de 20\$. Pour la première demande aucun frais ne sera demandé.

g) Tout changement de date apporté au calendrier par le coordonnateur de la ligue devra être communiqué (courriel ou fax) aux équipes et répondants concernés par écrit au moins quatre-vingt-seize (96) heures à l'avance.

6.5 Nombre minimum de joueurs

Une équipe ayant commencé une partie et ne pouvant plus présenter huit (8) joueurs (incluant le gardien) sur le terrain pour le soccer à onze (11) sera déclarée forfait et ce, sans être pénalisée (amende).

6.6 Nombre maximum de joueurs

Lors d'une partie, le nombre maximum de joueurs inscrit sur la feuille de match est le nombre de vingt et un (21) joueurs pour chaque équipe.

6.7 Durée des parties et no. du ballon

La durée des demies pour les catégories:

| | | | | | |
|------------|----------------|------------|--------------|------------|--------------|
| U-12 | 2 x 35 minutes | U-14 | 2x40 minutes | U-16 | 2x45 minutes |
| Ballon # 4 | | Ballon # 5 | | Ballon # 5 | |

Les ballons de matches sont fournis par la Ligue. Les équipes devront jouer avec ces ballons. Si une équipe ne peut fournir ces ballons, une amende de 5\$ sera imposée. Le contrôle devra être fait par l'arbitre officiant le match.

6.8 Partie non terminée

Si une partie est arrêtée durant la 1ère demie et ne peut se continuer ensuite, la partie sera considérée comme n'ayant pas été jouée. Les entraîneurs devront communiquer avec le responsable de la Ligue pour reprendre la partie ultérieurement.

L'arbitre doit attendre 15 minutes avant de déclarer le match annulé.

Si une partie est arrêtée par un arbitre durant la 2ième demie et ne peut être complétée pour quelques raisons que ce soit, la partie sera comptabilisée aux statistiques comme ayant été jouée avec le pointage présent au moment de l'arrêt de la partie.

Si une partie arrêtée à la mi-temps ne peut être reprise pour la 2ième demie, cette partie sera considérée comme ayant été jouée au complet et sera comptabilisée aux statistiques avec le pointage présent au moment de l'arrêt de la partie.

6.9 Absences des arbitres

En cas d'absence de l'arbitre désigné, un des deux (2) juges de touche, ayant les qualifications requises, prendra la responsabilité de la partie.

Si aucun officiel ne se présente, les deux (2) équipes ne pourront refuser de jouer si sur le terrain se trouve présent un arbitre officiel qui accepte de diriger la partie. En dernière ressource, chaque entraîneur ou dirigeant enregistré officiera une demie de la partie. L'équipe receveuse arbitre la première moitié. Chaque équipe devra notifier son accord sur la feuille de partie.

Si les deux (2) équipes ne s'entendent pas, la partie sera remise à une date ultérieure.

6.10 Feuille de partie

Les entraîneurs-chefs de chaque équipe reçoivent au début de la saison, une quantité suffisante de feuilles de partie.

L'entraîneur doit indiquer sur la feuille de parties, les joueurs surclassés (**mention R = réserve**) ou joueurs suspendus (mention S), sous peine d'amende de 10\$

Au moins quinze (15) minutes avant la partie, l'arbitre reçoit la feuille de partie complétée et il vérifie les informations générales. Il procède ensuite à la vérification des passeports et note par un crochet les joueurs présents dont il a vérifié le passeport. Il s'assure que le nombre maximum de joueurs participants est respecté. **"Référence art. 6.6."**

Un joueur qui arrive après le début de la partie est autorisé à jouer immédiatement à condition que son nom apparaisse sur la feuille de partie et doit se prêter à la vérification de son passeport avant le début de la seconde demie.

A la fin de la partie, le nom des joueurs absents est définitivement rayé par l'arbitre. Ce dernier complète la feuille de partie en inscrivant le résultat de la partie, les compteurs de la partie, les protêts, s'il y a lieu, et s'assure de la signature des entraîneurs-chefs et des officiels ainsi que du numéro de passeport de ceux-ci. La copie de la feuille de partie est remise immédiatement à chaque entraîneur-chef.

L'arbitre doit décrire sur les feuilles de partie, la nature de toute infraction commise par les joueurs de même qu'y signaler l'expulsion ou le comportement anti-sportif de tout entraîneur, assistant-entraîneur ou gérant.

6.11 Statistiques

1- L'équipe receveuse est tenue de transmettre par courrier les résultats de la partie au coordonnateur de la Ligue.

2- Toutes les équipes doivent dans les 48 heures compléter sur PTS Ligue les résultats de la partie. Suite à ce délai, une amende de 5\$ sera appliquée à l'équipe fautive.

Les originaux de parties devront être acheminées par courrier postal le 15 et le 30 du mois, sous peine d'amende de 5\$.

Les points sont attribués aux équipes de la façon suivante:

- a) victoire : trois (3) points;
- b) nulle : deux (2) points;
- c) défaite : un (1) point.
- d) forfait : zéro (0) point

En cas d'égalité des points au classement final de la saison régulière, la méthode de classement des positions est la suivante (par ordre de priorité):

- a) le nombre de points des deux équipes l'une contre l'autre;
- b) la différence des buts-pour/buts-contre des deux équipes lors de la saison régulière;
- c) la différence des buts-pour/buts-contre des deux équipes l'une contre l'autre;
- d) en donnant avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au total lors de la saison régulière;
- e) en faisant jouer une partie barrage entre les équipes ex aequo, partie qui doit déterminer un gagnant (deux (2) prolongations et tirs du point de réparation si nécessaire). La détermination du jour, du terrain et de l'heure où sera jouée cette partie sera faite par le coordonnateur de la Ligue.
- f) Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou déclarée forfait général en cours de saison, les buts marqués et alloués, et les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs parties contre cette équipe sont annulés.
- g) Lors d'une différence de 7 points, seule l'équipe perdante peut accepter de terminer le match. Aucune équipe ne peut quitter le terrain. Sauf sur la signature de l'entraîneur de l'équipe perdante sur la feuille de match.

7.0 DISCIPLINE

7.1 Conduite des joueurs et des entraîneurs

En tout temps, avant, durant et après une partie, les joueurs et les entraîneurs doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Pendant une partie, les joueurs remplaçants doivent se maintenir assis sur le banc des joueurs, les entraîneurs et les responsables limités à un maximum de trois (3), assis ou debout, derrière le banc.

Chaque équipe doit obligatoirement avoir une de ces trois personnes, au banc, en tout temps durant la partie.

Si un participant reçoit une sanction d'un carton rouge, une amende de 20\$ sera émise à l'équipe fautive.

7.2 Joueur blessé

L'organisation qui reçoit, a la responsabilité de faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou un hôpital. ***Tout incident doit être inscrit sur la feuille de partie.***

7.3 Expulsion

Un joueur ou un responsable d'équipe qui reçoit un carton rouge est automatiquement expulsé pour la partie en cours et la partie suivante. Il doit immédiatement quitter le site de la compétition.

L'arbitre doit remplir la section "observation de l'arbitre" sur la feuille de partie.

7.4 Infractions répétitives

Le responsable de la Ligue a la responsabilité de compiler les infractions des joueurs ou responsables d'équipes, puis de communiquer au Président du Club concerné toutes sanctions applicables telles que définies au "**TABLEAU DES INFRACTIONS OU SANCTIONS**". La sanction est applicable dès sa communication au Président.

7.5 Retrait volontaire d'une équipe avant la fin de la partie

Une équipe ne peut sous aucun motif et en aucune circonstance se retirer de l'aire de jeu et ainsi entraver le bon déroulement de la partie, sous peine **d'une amende de cinquante (50\$) dollars** et perd automatiquement la partie.

7.6 Protêt

Seul un responsable (entraîneur-chef ou gérant) peut déposer un protêt en versant **une somme de cinquante (50\$), qui pourrait être couverte par le dépôt de garantie**, et qui n'est remboursée que si le protêt fait l'objet d'une décision favorable. Les protêts admissibles sont ceux qui concernent le respect des présents règlements ainsi que l'ignorance par un arbitre d'un règlement du jeu (faute technique) ayant désavantagé une équipe de façon importante. Un protêt à l'encontre du seul jugement de l'arbitre est irrecevable.

Le protêt peut être déposé au plus tard quarante-huit (48) heures après la fin de la partie au cours de laquelle est survenu l'événement qui en fait l'objet; le cachet de la poste fait foi du respect du délai, les congés et jours fériés étant exclus. Si le protêt est envoyé par courrier électronique, l'heure et le jour de l'envoi du message fait foi du délai.

Le protêt est déposé par une mention sur la feuille de partie, signée par le responsable et l'arbitre. Il peut aussi être déposé: par lettre adressée au directeur du comité de discipline, mise à la poste ou remise en main propre au destinataire dans le délai prévu.

Le protêt est acheminé au Président de la Ligue de soccer Centre-du-Québec qui le transmet au comité de discipline. Ce dernier rend une décision par écrit dans les quinze (15) jours qui suivent la réception du protêt.

7.7. Sanctions

Toute infraction à l'une ou l'autre des dispositions des présents règlements est passible d'une sanction. Les sanctions sont fixées par le comité exécutif de la LSCQ.

Lorsque la sanction comporte une amende, l'organisation est officiellement avisée de payer cette amende plus les frais d'envoi, dans le délai de dix (10) jours suivant la réception de l'avis. Passé ce délai, si l'amende n'a pas été payée, le montant est prélevé sur son bon de garantie.

8.0 TABLEAU DES INFRACTIONS ET SANCTIONS

À l'intérieur du calendrier normal annuel des parties de toutes les catégories qui sont sanctionnées par la Ligue, en y incluant les parties de séries éliminatoires et de séries finales, un joueur, un entraîneur, un assistant-entraîneur, un gérant ou un parent assistant comme responsable qui cumule:

| | |
|--|----------------------|
| • 3 cartons jaunes ou 1 carton rouge : | 1 partie suspendue |
| • 5 cartons jaunes : | 2 parties suspendues |
| • 6 cartons jaunes ou 2 cartons rouges : | 3 parties suspendues |
| • 7 cartons jaunes : | 4 parties suspendues |
| • 3 cartons rouges : | 5 parties suspendues |

La sanction devra être exécutée dans la ou les parties consécutives suivant l'infraction ou l'avis émis par le statisticien.

9.0 PÉNALITÉ AU CLUB

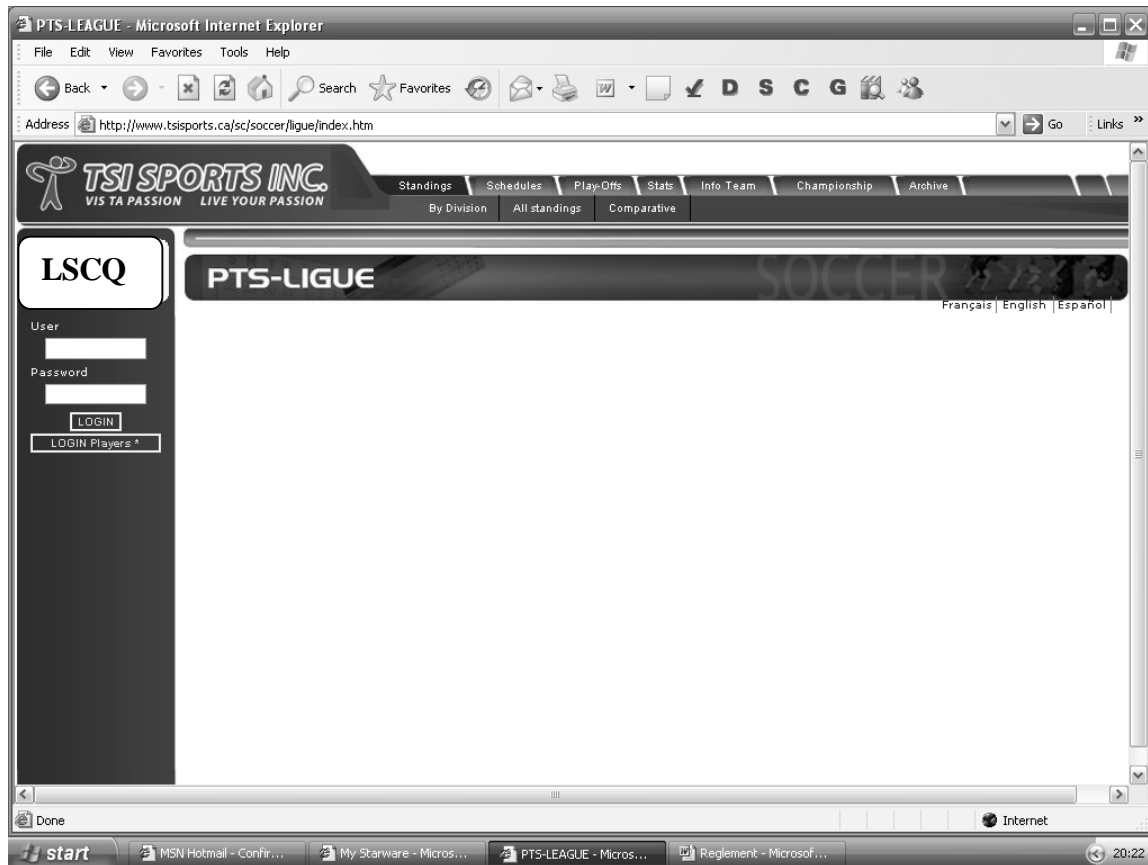
Toute personne reliée à une équipe ne se conformant pas à une décision du comité exécutif, laquelle a été prise en vertu des pouvoirs qui lui sont conférés par les présents règlements est immédiatement pénalisée d'une amende de 25\$ pour la première offense et de 50\$ pour chaque offense subséquente, en plus des autres sanctions prévues aux règlements.

Tous les montants dus à la Ligue sont payables dans les trente (30) jours qui suivent leur signification.

- Passé ce délai de trente (30) jours, le club fautif de paiement pourra être suspendu par le comité exécutif de toutes activités jusqu'au règlement de la somme due;
- Les parties prévues durant la période de suspension seront considérées forfaits en faveur de l'adversaire et les amendes prévues seront imposées.

10.0 LES FINALES DE SAISON

Les finales de saison seront affichées sur PTS Ligue durant la saison. Elles seront jouées suite à la dernière semaine de match le 29 août 08.



11.0 PTS LIGUE

Pour **PTS Ligue**, vous aurez tous un code d'utilisateur et un mot de passe ainsi que votre calendrier à partir du colloque le 9 mai.

Vous avez 48 heures après votre match pour enregistrer le résultat du match. Sinon il y a une amende de 5\$ par match.

Premièrement vous entrez votre code et votre mot de passe.

Ensuite, vous cliquez les joueurs présents, les buts marqués ainsi que les cartons reçus lors du match. Puis vous enregistrer lorsque tout est complété.

Si vous avez un joueur réserve, vous suivez la procédure.

Il n'y a aucun joueur à l'essai, car cela signifie que c'est un joueur d'une autre association locale.

Étape finale, l'équipe qui a reçu (locale) envoie la feuille de match officielle à la ligue.

Il n'est plus nécessaire de les faxer. L'adresse où vous devez poster vos feuilles de match vous sera donnée lors du colloque de la Ligue du 9 mai 2009.

Comité de la Ligue
Le 20 octobre 2008