

RÈGLEMENTS DE COMPÉTITIONS - 2011

PRÉAMBULE

Les présents règlements sont un complément aux règlements de la Fédération de Soccer du Québec. Ces derniers constituent la référence de base et doivent être respectés en tout temps.

L'ignorance de règlements ne pourra en aucun cas justifier le non respect de ces derniers

S'il y a lieu, le comité de compétitions de l'ARSSO a le pouvoir de décider de tout cas non prévu ou tout autre article des présents règlements laissant place à l'interprétation.

Aux fins d'interprétation du présent document, l'utilisation du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit absolument pas la discrimination envers l'un ou l'autre sexe.

Dans le cas de différence entre le texte français et le texte anglais de ce document, le texte français prévaudra.

1- Règles du jeu

À l'exception des modifications stipulées dans les règlements généraux de la FSQ ou dans ce présent document, les règles de jeu publiées par la FIFA sont appliquées.

Lors d'une compétition de catégorie U-11 à senior, les règles de jeu édictées dans les lois du jeu, publiées par la FIFA dans le Guide universel à l'usage des arbitres dans son édition la plus récente, sont en vigueur sauf avis contraire prévue aux présents règlements ou aux règlements généraux.

Lors d'une compétition de catégorie U-9 et U-10, les règles de jeu de soccer à 7 de la FSQ sont en vigueur, sauf disposition contraire prévue aux présents règlements ou aux règlements généraux.

Pour toutes compétitions sur terrain extérieur, les dimensions du terrain de jeu sont celles prescrites dans les lois du jeu de la FIFA.

La ligue fournira deux ballons par équipes, notez que seulement ses ballons devront être utilisés

Catégories U-8 à U-13 : format numéro quatre (4)

Catégories U-14 à Senior : format numéro cinq (5)

2- Règlements d'avant match

2.1 Responsabilité des équipes :

Un joueur ou entraîneur ne peut prendre part à un match à moins d'avoir :

Son nom inscrit sur la feuille de match présenté son passeport à un officiel ou s'il n'est pas en possession de son passeport dûment émis, avoir reçu l'autorisation par écrit de participer sans passeport par l'ARSSO en charge de la compétition.

Présence d'un entraîneur

Aucune équipe ne peut débiter un match sans la présence d'au moins un entraîneur affilié. Si un entraîneur est expulsé dans un match juvénile, l'entraîneur assistant ou le gérant remplace l'entraîneur expulsé pour la fin du match. Si l'équipe n'a ni entraîneur assistant, ni gérant, le match est suspendu et l'équipe fautive perd le match par forfait.

- 2.2 Tout joueur inscrit sur la feuille de match qui arrive avant le début du 2^{ème} demi peut participer au match dès son arrivée en autant qu'il présente son passeport à l'arbitre.
- 2.3 Pour tous les matchs impliquant des équipes de catégorie U-9 à senior, un délai de 15 minutes et une seconde sera accordé à toute équipe pour aligner le nombre minimum de joueurs et débiter le match.
- 2.4 Une équipe doit aligner un minimum de cinq joueurs pour le soccer à 7 et de huit joueurs pour le soccer à 11 sur le terrain durant toute la durée d'un match lors de la Saison d'été.
- 2.5 Une équipe de catégorie U-9 à senior qui perd un match par forfait, en vertu de l'article 2.4, se verra imposer une amende de 50.00\$ pour une première infraction en saison. En cas de récidive, elle paiera 100.00\$ pour sa seconde infraction, lors de sa troisième infraction, selon la décision du comité de compétition, l'équipe pourra être suspendue pour le reste de la saison, en plus de se voir imposer une amende de 300.00\$.
- ✓ *Passé le délai de l'article 2.3, les équipes présentes doivent remplir et remettre les feuilles de match à l'arbitre.*
- ✓ *Si les deux équipes ne se présentent pas au match dans le délai imparti, les articles 2.3 et 2.4 seront appliqués aux deux équipes.*

Toutefois, l'arbitre devra produire un rapport écrit *et l'envoyer par courriel* au l'ARSSO dans les quarante-huit (48) heures suivant le match. L'ARSSO paiera le tarif d'arbitrage prévu si le match était bel et bien inscrit à l'horaire et si l'ARSSO reçoit le rapport de l'arbitre dans le délai prévu.

2.6 Qualification des entraîneurs

Le niveau de qualification requise pour les entraîneurs, sont ceux définis par l'ARSSO. L'entraîneur qualifié devra avoir un taux de présence minimale de 50% plus 1, dans le cas échéant une amende de 90\$ sera facturé à l'équipe fautive.
(Non applicable en Senior)

2.7 Une amende de dix dollars (10\$) sera imposée à l'équipe qui commettrait les règles ci haut mentionnées ou et qui complèterait mal sa feuille de match. Seuls les joueurs et les entraîneurs inscrits sur la feuille de match avant le début de la partie pourront prendre part à celle-ci. Il est de la responsabilité de l'entraîneur

2.8 Fin du match

Important il va de la responsabilité de l'entraîneur de faire une vérification des résultats Inscrits sur la feuille match après que l'arbitre lui est remis.

Obligatoire : Les entraîneurs doivent signer la feuille de match après vérification.

2.9 Seule la feuille de match officielle de l'ARSSO doit être utilisée, sauf sur avis contraire au préalable par l'ARS. Une amende de dix (10\$) dollars pour la première offense en saison et de vingt (20) \$ dollars pour les suivantes sera imposée à l'équipe fautive.

2.10 Par ailleurs une équipe commettant une irrégularité quant à l'éligibilité d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un moniteur inscrit sur la feuille de match, perdra son match par défaut et se verra imposer une amende de cinquante (50\$) dollars. Le cas pourra par la suite être référé au comité de discipline.

3. ENREGISTREMENT ET ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

3.1 Les joueurs qui composent une équipe juvénile sont ceux possédant un passeport en règle, dont les noms apparaissent sur leur liste (PTS-Registrariat). Tout joueur, à l'exception des joueurs réserves, à l'essai ou invités, évoluant dans le Championnat ARSSO ou autre, doit être inscrit sur une liste officielle d'équipe (PTS-Registrariat).

*Les joueurs réserves et invités doivent être ajoutés dans PTS-Ligue.
Ou ajouté sur la liste de joueur*

3.2 Toute équipe juvénile désirant ajouter un joueur à sa liste (PTS-Registrariat) doit le faire avant la date prescrite à l'échéancier. Tout joueur qui n'est pas inscrit sur la liste d'équipe (PTS-Registrariat) au 31 juillet, ne pourra participer aux séries de fin de saison.

3.3 Le nom d'un joueur déjà affilié avec une équipe juvénile ne peut apparaître sur la liste (PTS-Registrariat) d'une autre équipe. Il faut s'assurer de faire les changements nécessaires avec le registraire de l'ARS par courriel.

3.4 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 classe, de catégorie ou de division supérieure. L'entraîneur doit inscrire « R » sur la feuille de match. *L'entraîneur doit s'assurer de l'ajouter dans PTS-Ligue*

3.5 Joueur essai

Désigne un joueur d'un autre club ou regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation, sur le formulaire prescrit par la FSQ, de prendre part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe d'un autre club ou regroupement de soccer, de classe, de catégorie ou de division supérieure. L'entraîneur doit inscrire « E » sur la feuille de match et d'y joindre le formulaire.

Une équipe peut utiliser un même joueur à l'essai pour un maximum de trois matchs, l'entraîneur doit s'assurer de l'ajouter dans PTS-Ligue

3.6 Joueur invité

Désigne un joueur senior de classe, A ou AA, d'un club ou regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs, matchs avec un autre club ou regroupement de soccer avec lequel il est affilié.

3.7 Une peut utiliser un même joueur réserve que pour un maximum de six (6) matchs. Au septième match sera considéré comme joueur inéligible pour son équipe d'origine. Son nom devra avoir été dûment inscrit sur la liste officielle (PTS-Registrariat) de la nouvelle équipe et il faudra faire les changements avec le registraire de l'ARS.

3.8 Une équipe peut utiliser par match un maximum de cinq (5) joueurs qui ne sont pas affiliés avec elle pour la saison en cours, un maximum de trois (3) joueurs peuvent être à l'essai et ou invité.

3.9 *Le surclassement des joueurs :*

Le surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégories immédiatement supérieur à la sienne.

3.10 **Le double Surclassement**

Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé que pour un joueur de U10 à U16. Sur réception des documents suivants: attestation médicale à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé ainsi que le formulaire d'affiliation, l'ARS pourra accordera le double surclassement si les conditions requis.

Le surclassement de plus de quatre (4) catégories n'est pas autorisé.

Procédures :

Vous devez compléter les documents suivants et les faire parvenir à l'ARS

<p><i>Formulaire d'autorisation médicale</i> <i>Formulaire de doublesurclassement</i></p>

Important :

Lorsque le double surclassement est accordé le joueur ne peut redescendre jouer dans sa catégorie d'affiliation.

3.11 **Double surclassement de joueurs réserve**

La même procédure s'applique sauf que le joueur est seulement réserviste pour l'équipe du double surclassement.

4- LES ÉQUIPES

4.1 Chaque équipe participant à une compétition doit être uniformément et décentement vêtue aux couleurs de son club, association ou regroupement. Les joueurs doivent porter l'uniforme complet (maillot, short et les bas) aux couleurs de leur équipe. Le gardien de but doit porter des couleurs différentes des équipes en présence.

CLUB	COULEUR	CLUB	COULEUR
AMICALE	BLEU/ROUGE	ORMSTOWN	ROUGE
BEAUHARNOIS	VERT/NOIR	RIGAUD	ORANGE/BLEU
CHÂTEAUGUAY	SARCELLE/BLANC/NOIR	ST-ANTOINE-ABBBÉ	GRIS
HOWICK-ST-MARTINE	MARRON	SOULANGES	BLEU ROYAL
KAHNAWAKE	JAUNE/NOIR	ST-STANISLAS	BLANC/ROYAL
MERCIER	JAUNE/VERT	VALLEYFIELD	ROUGE/ROUGE

En cas de couleurs jugées similaires par l'arbitre c'est **l'équipe receveuse** qui doit changer ses couleurs.

4.2 Le capitaine de chaque équipe doit arborer un brassard, une lettre « C » sur son maillot ou tout autre signe distinctif.

4.3 Nombre de joueurs :

Soccer à 7 (catégories U-9 et U-10)

- Le nombre maximum de joueurs habillés est de quinze (15) joueurs par équipes
- Le nombre minimum de joueurs habillés est de cinq (5) joueur par équipes à défaut de quoi le match sera perdu par forfait.
- Le nombre total pouvant être assignés dans PTS est dix huit (18)

Soccer à 11 (catégories U-11 à Senior)

- Le nombre maximum de joueurs habillés est de dix huit (18) joueurs par équipes
- Le nombre minimum de joueurs habillé est de huit (8) joueurs par équipes
- Le nombre total pouvant être assignés à l'équipe dans PTS est de vingt cinq (25)

4.4 Durant la partie, le gardien de but pourra être remplacé par un de ses coéquipiers. Il faut toutefois que l'arbitre soit mis au courant par le capitaine et que le changement ait lieu sur un arrêt de jeu.

Un joueur expulsé ne pourra être remplacé sur le terrain.

Ne s'applique pas au soccer à 7

5- Inscription des équipes

5.1 La date limite pour l'inscription des équipes est déterminée dans l'échéancier de chaque année. Le club doit soumettre une liste (PTS-Registrariat) d'au moins 8 joueurs par équipe au plus tard lors de la réunion des entraîneurs, même pour les équipes inscrites hors région, sous peine *d'amende de cinquante dollars (50\$) par liste d'équipe* une fois passé cette réunion.

5.2 Les frais d'inscription des équipes à la ligue doivent être payés à l'ARS sur réception de la facture dans les délais prévus au tableau des frais. **Un club qui retire une équipe après le 1^{er} avril perd ses frais d'inscription**, et son cas est soumis au comité de discipline

<p>Date limite pour retirer une équipe sans frais : A la réunion spécifique pour les équipes de ligue, de l'année en cours</p>
--

6- Libération des équipes

Une équipe pourra être libérée pour aller jouer à l'extérieur de la région si :

Elle va jouer dans une classe que la région n'offre pas (AA, AAA.)

Elle est d'une catégorie que la région n'offre pas. (*Note 1*)

Elle est d'une catégorie dans laquelle on a déjà inscrit une équipe à la ligue.

Note : Les libérations données à des équipes pour jouer hors région dans la classe «A» ne seront données que pour les catégories (U-12-14-16-18) qui ne seront pas offertes dans la région. Par contre, il faudrait tenir compte de la demande des clubs qui ont demandé à surseoir à cette règle pour les équipes qui veulent aller tester le potentiel de leur équipe dans le «A» hors région avant de passer en «AA». Il serait possible d'avoir une dérogation pour une année pour l'équipe après une demande en ce sens fait par le club avec révision à la fin de l'année. Selon le classement de l'équipe, elle irait l'année suivante en «AA» ou reviendrait dans la région.

Un club dont une équipe est libéré pour évoluer hors région s'engage à s'abstenir de faire jouer ses joueurs dans la ligue de l'ARSSO. Toute fois les équipes pourront si elles le désirent participer aux différents tournois tenus dans la région.

7- LES RENCONTRES

La durée de chaque match :

- U-9/ U-10 : 2 X 25 minutes
- U-11/U-12 : 2 X 30 minutes
- U-13/U-14 : 2 X 35 minutes
- U-15/U-16 : 2 X 40 minutes
- U-17 à Senior : 2 X 45 minutes

Un match sera arrêté par l'arbitre lorsqu'il y aura une différence de sept (7) buts au pointage
--

7.1 Retard, forfait et remise de match

Un match retardé pour quelque raison que ce soit ne doit jamais empiéter sur le temps d'un match qui se joue immédiatement après. Si le temps minimum réglementaire ne peut être respecté, le match sera reporté à l'horaire.

Si pour quelque raison que ce soit, le match a été arrêté avant le temps réglementaire, le directeur de compétition décidera de son issue.

Pour être considéré valide, un match doit durer au moins soixante quinze pour cent (75%) du temps normal et s'il y a temps supplémentaire, lui aussi doit durer (75%) du temps prévu. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans tout autre cas, le comité de discipline qui a juridiction sur la compétition décidera de la validité du match.

La durée de chaque match pour qu'il soit considéré valide :

- U-9/ U-10 : 35 minutes
- U-11/U-12 : 45 minutes
- U-13/U-14 : 53 minutes
- U-15/U-16 : 60 minutes
- U-17 à Senior : 68 minutes

Une équipe qui déclare forfait pour un match des séries éliminatoires de fin de saison, se verra imposer une amende de cent dollars (250\$).

- Refus de jouer

Si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originellement prévu au calendrier ou qui a été remis par la LIGUE ou refuse de jouer le match lorsque rendue sur les lieux ou refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté, elle perd automatiquement le match par forfait.

7.2 Tout match déclaré gagner par défaut ou par forfait résulte en un pointage de 5 à 0. L'équipe qui perd un match par forfait se verra retirer un point au classement.

7.3 Toute décision quant au forfait, défaut ou autre issue d'un match doit être homologuée par le responsable des compétitions ou le comité des litiges pour avoir plein effet.

7.4 Remise de match

Une équipe désirant une remise de match, devra faire sa demande ***avec le responsable de son club celui-ci s'occupera de l'acheminer*** par courriel à l'adjointe exécutive dix (10) jours avant la date initiale de la tenue de la partie. Pour toute demande de remise de match, un montant de vingt cinq dollars (25\$) dollars sera exigé (Sauf sélection régionale). La partie remise peut être jouée sur tout terrain réglementaire de la Région. À partir du 1^{er} juillet, un montant de cinquante dollars (50\$) sera exigé pour la remise d'un match. Le match devra être repris dans les quatorze (14) jours du calendrier suivant la date normalement prévue à moins d'impossibilité.

7.5 Joueur invité sur une sélection

Toute équipe ayant au moins quatre (4) joueurs ou trois (3) joueurs, incluant le gardien de but, retenus pour une sélection régionale, le jour d'un match prévu au calendrier de la LIGUE, peut demander par écrit à la LIGUE, au moins soixante-douze heures (72h) heures à l'avance, le report du match la LIGUE, si elle accepte, devra confirmer la remise du match par écrit.

7.6 Autorité de la LIGUE :

Seule la LIGUE peut remettre un match ou faire un changement à la version finale du calendrier. Elle peut accepter ou refuser les demandes de changement de matchs.

8. Classements

8.1 Le mode de classement se fera par l'addition des points suivants :

- match gagné : 3 points
- match nul : 1 point
- match perdu : 0 point
- match perdu par forfait : -1

8.2 Procédures en cas d'égalité :

- 8.2.1** Si deux (2) équipes sont à égalité de points, le classement des équipes est établi de la façon suivante :
- a) l'équipe avec le plus grand nombre de victoire
 - b) c) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes
 - d) l'équipe ayant accordé le moins de buts

e) tirs de coup de pied de réparation: si les équipes d'un même groupe font match nul, elles devront prendre part à des tirs de coups de pied de réparation. Ceux-ci ne seront utilisés que dans le cas où les points a), b), c) ou d) n'auraient pu briser l'égalité.

8.2.2 Si trois (3) équipes sont à égalité de points, le classement est établi de la façon suivante :

- a) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes ;
- b) l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts ;
- c) l'équipe ayant accordé le moins de buts ;
- d) tirs de coup de pied de réparation: si les équipes d'un même groupe font match nul, elles devront prendre part à des tirs de coups de pied de réparation. Ceux-ci ne seront utilisés que dans le cas où les points a), b) et c) n'auraient pu briser l'égalité ;
- e) tirage au sort

8.3 Toute équipe qui s'inscrit à une compétition en remplacement d'une autre, devra assumer les résultats au classement obtenus par l'équipe remplacée si les compétitions sont déjà commencées. Par contre toute amende ou sanction imposée à l'équipe remplacée avant son retrait restera la responsabilité de cette dernière.

8.4 Formule de qualification pour les séries

Les équipes qui participeront aux séries finales (la fin de semaine suivant la fête du travail) seront ajustées en fonction du nombre d'équipe par division

Pour une division de 5 à 7 équipes, les 4 premiers participeront.

Pour une division de 8 à 10 équipes, les 6 premiers participeront comme suit : un match ¼ final – 3 vs 6 et 4 vs 5. Demi-finale – 1 vs gagnant ¼ final moins bien classé et 2 vs gagnant ¼ final mieux classé.

Note importante :

Les matchs qui seront disputés pour la médaille de bronze se dérouleront en semaine

Pour les catégories U-9 & U-10 qui sont en formation deux matchs amicaux seront cédulés

*Notez que lors des séries finales aucun protêt ne sera accepté
(Accepté en CA février-2011)*

9. Règle d'après match

Temps de prolongation réglementaire : (*Séries éliminatoires seulement*)

- U-9/U-10 : 2 X 5 minutes
- U-11 à Senior : 2 X 10 minutes

Le temps de prolongation doit être joué au complet

9.1 Le temps de prolongation minimum réglementaire est d'une durée d'au moins 75% de la prolongation réglementaire prescrite.

- 9.2** S'il y a encore égalité après les prolongations réglementaires, on procédera aux tirs au but du point de réparation tels que prévus dans la loi FIFA.
- 9.3** Dans toute compétition, le Comité des compétitions peut décider d'une autre méthode de départage, à condition d'en aviser tous les clubs et regroupements participants avant le début des compétitions.
- 9.4** Le Comité des compétitions peut décider d'une autre méthode de classement, à condition d'en aviser toutes les équipes participantes avant le début des compétitions.
- 9.5** En cas d'égalité à la fin d'une compétition, un classement supplémentaire sera effectué entre les équipes à égalité.
- 9.6** Le classement sera compilé sur le site électronique de PTS Ligue à l'adresse : <http://www.tsisports.ca/sc/soccer/ligue/index.htm>
Toutes les équipes devront y entrer les résultats de leur partie au plus tard quarante huit (48) heures après le début du match. Une amende de dix dollars (\$10.00) sera imposée pour l'équipe qui dépasserait ce délai.

10. Discipline

- 10.1** Tout joueur, entraîneur ou administrateur expulsé par l'arbitre doit quitter immédiatement le terrain.
- 10.2** Toutes les équipes sont responsables de la bonne conduite de leurs joueurs, entraîneurs, administrateurs et spectateurs. Elles doivent prendre les précautions nécessaires pour empêcher les individus d'assaillir verbalement ou physiquement les officiels et joueurs adverses, avant, pendant et après le match. Si ces précautions nécessaires ne sont pas prises, l'équipe pourra être suspendue et devra comparaître devant le comité de discipline qui décidera des sanctions appropriées.
- 10.3** Le comité de discipline pourra s'inspirer en tout temps des sanctions prévues au règlement de discipline de la F.S.Q pour rendre ses décisions.

Sanctions

Carton / Jaune	2^{ième} Carton /Jaune	Carton / Rouge	Match de suspension
	1		1
		1	1
		2	3
		3	5
3			1
5			3
7			5

Deux (2) avertissements dans le même match ne seront pas cumulés au carton jaune

Lors d'un match si une équipe acquiert cinq (5) cartons jaune ou rouge elle aura une amende de 100\$

Révisé en comité de ligue 21 janvier 2011 – Accepté en CA Février 2011

11. Retrait et suspension

11.1 Tout joueur qui cumule trois (3) avertissements se voit automatiquement suspendu pour le prochain match suivant, exception faite des matchs où ledit joueur aurait été expulsé.

11.2 Tout joueur qui est expulsé directement d'un match, se voit automatiquement suspendu pour le prochain match.

11.3 Toute suspension encourue en cours de championnat doit être purgée en championnat même si cette suspension devait se prolonger sur le championnat de l'année qui suit l'année de l'infraction.

Aucune sanction automatique ne peut être portée en appel

Le cumul des cartons jaunes se calcule séparément pour chacune des catégories où le joueur évolue.

Un **joueur** qui a été sanctionné par un carton rouge ou qui est sous le coup d'une suspension automatique, devra purger la suspension prévue dans cette fonction et avec l'équipe avec laquelle il a été expulsé et ne pourra pas jouer pour quelques équipes que ce soit tant que la suspension ne sera pas terminée.

Les cartons donnés à un joueur/entraîneur en senior sont cumulatifs

11.4 Une équipe suspendue pour le reste de la saison, et ce avant d'avoir joué 50% de ses matchs prévus à l'horaire, verra tous ses matchs déjà joués annulés. Par contre, une équipe suspendue pour le reste de la compétition qui a joué 50% ou plus des matchs, verra tous ses matchs déjà joués, dans le respect total des règlements de compétition de l'A.R.S.S.O., comptabilisés tels quels. Les matchs n'ayant pas été joués seront considérés perdus par forfait.

11.5 Si une équipe se retire de la ligue au cours de la saison, l'ensemble de ses résultats sera annulé, et elle se verra imposer ***une amende de deux cent cinquante dollars (250\$)***.

11.6 Une équipe qui se retire volontairement quinze (15) jours avant le début de la saison se verra imposer une amende de cent dollars (200) en plus, la région conservera le montant d'inscription.

11.7 Si un responsable ou un membre d'une équipe retire ses joueurs du terrain ou refuse de continuer un match, pour quelque raison que ce soit, l'équipe perdra automatiquement le match par défaut. De plus, elle devra payer ***une amende de cent dollars (100\$)*** à la première infraction de la saison et sera suspendue à la seconde. Le comité de discipline se réserve le droit d'imposer d'autres sanctions additionnelles.

12 Protêts

12.1 Toute infraction aux règlements doit être signalée à l'arbitre avant, pendant ou à la fin du match. Elle sera indiquée sur la feuille de match, signée par l'entraîneur ou le responsable réclamant. Une plainte peut aussi être déposée par écrit, **et envoyée par courriel** le premier jour ouvrable suivant l'infraction, auprès du responsable de la ligue.

12.2 Pour être prise en considération par le responsable de la ligue ou le comité des litiges une plainte doit être confirmée par le dépôt d'un protêt. *Tout protêt doit être accompagné d'un dépôt de cinquante dollars (50.00\$) adressé par courrier à l'ARSSO. Dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'infraction allouée.* Une copie de protêt doit être envoyée par courrier recommandé et ou **courrier électronique** dans les mêmes délais au club, association ou regroupement adverse.

12.3 L'étude des protêts traités par le comité de litige se fera à huit clos, alors que ceux traités par le comité de discipline se feront conformément à la procédure établie dans les règlements de discipline.

12.4 Un protêt ne doit porter que sur une seule infraction. Chaque motif de protêt doit faire l'objet d'autant de protêts.

12.5 Pour toute infraction aux articles 12.1 12.2 et 12.4, le protêt sera considérée irrecevable.

12.6 Lorsqu'un protêt est jugé irrecevable ou s'il est débouté, le dépôt est confisqué. Si le plaignant a gain de cause, le dépôt lui sera rendu.

12.7 Toute décision peut être portée en appel, selon la procédure établie dans les règlements des comités de ligue.

13. Sécurité

13.1 Chaque club est responsable de la conduite du personnel de ses équipes sur le terrain. Si l'une des infractions mentionnées plus haut a été commise par l'un des membres du personnel d'une équipe, cette dernière est traduite devant le comité de discipline pour ne pas avoir assumé cette responsabilité correctement et elle est passible, si elle est reconnue coupable, *d'une amende d'au plus cinq cent dollars (500\$) à la première infraction.* En cas de récidive au cours de la même saison, l'équipe peut, en plus d'être condamnée à une amende, voir ses dirigeants suspendus pour cinq ans au maximum. Le comité de discipline pourra aussi, lorsqu'il reconnaît une équipe coupable, accorder la victoire à l'équipe adverse.

13.2 Les deux équipes doivent assurer la sécurité des joueurs et des officiels sur le terrain pour tout événement se produisant avant, pendant ou après un match. Si l'une ou l'autre des équipes fait défaut d'assumer cette responsabilité, elle est traduite devant le comité de discipline et elle se verra imposer, si elle est trouvée coupable, *une amende d'au plus cinq cent dollars (500\$) à la première infraction.* En cas de récidive au cours de la même saison, l'équipe peut en plus d'être

condamnée à une amende de cinq cent dollars (500\$), voir ses dirigeants suspendus pour cinq (5) ans au maximum.

- 13.3** La zone des spectateurs doit être située à une distance minimale de trois (3) mètres de l'aire de compétition. Cette zone doit être clairement délimitée.
- 13.4** Conditions atmosphériques : Un match ne doit pas se dérouler sur un terrain dont la surface est gelée ou lors d'un orage électrique.
- 13.5** Boissons alcoolisées : Lors de compétitions organisées ou sanctionnées par la Ligue de Soccer Juvénile de l'ARSSO, aucune boisson alcoolisée ne peut être vendue à proximité du site de compétition. La consommation d'alcool est aussi interdite dans les estrades et dans les aires réservées aux joueurs et aux officiels.