

LIGUE DE L'EST **RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS**

LES ARBITRES ET ASSISTANTS-ARBITRES

1. ASSIGNATION

- 1.1. Dans toute compétition de la Ligue de l'Est, l'arbitre et les assistants arbitres affiliés sont assignés par les clubs receveurs.
- 1.2. Pour toute compétition, le tarif d'arbitrage et les modalités de paiement sont fixés par la Ligue de l'Est, en respectant les limites prescrites par l'ARSC et la FSQ. Les clubs et regroupements en sont avisés avant le début des compétitions.
- 1.3. Un arbitre ne peut arbitrer dans une division où il est aussi affilié comme joueur, administrateur ou entraîneur et s'il a un lien de parenté connu avec un membre d'une des deux équipes impliquées.

2. OBLIGATIONS

- 2.1. L'arbitre ne doit pas refuser l'inscription d'un protêt exprimé verbalement avant, pendant ou à la fin du match. Dans tous les cas, l'arbitre est tenu de préciser, sur la feuille de match, le moment où le protêt a été déposé;
- 2.2. L'arbitre se doit d'accepter l'inscription, sur la feuille de match, de son retard ou du retard d'un juge de touche, soit par un représentant d'une des équipes présentes, soit par l'évaluateur ou le délégué;
- 2.3. Suite à un match, l'arbitre remet une copie à chacune des équipes en présence et doit remettre à son club l'original.

3. ABSENCE

- 3.1. Si un arbitre ne se présente pas à un match, un des assistants arbitres assignés arbitrera le match.
- 3.2. S'il n'y a pas d'assistant arbitre pour remplacer l'arbitre, les équipes se choisiront, d'un commun accord, un arbitre affilié et reconnu à la FSQ ou à l'ARSC. Ce dernier sera payé selon la tarification en vigueur.
- 3.3. En soccer à 7, les entraîneurs ou moniteurs pourront arbitrer le match « moitié-moitié » ou s'entendre pour qu'un seul entraîneur soit l'arbitre. Le match devra se jouer et ne pourra être remis. L'équipe qui refuse de jouer perdra le match par défaut.
- 3.4. En juvénile (de U-12 à U-18) et en senior, si l'article 5.2 ne peut être respecté, le match n'aura pas lieu lorsqu'au moins une équipe refuse de jouer.
- 3.5. Lorsqu'il n'y a pas d'assistants arbitres assignés pour seconder l'arbitre, chaque équipe en présence fournit une personne à cet effet.
- 3.6. L'arbitre peut refuser de s'adjoindre la(les) personne(s) désignée(s). Il peut alors décider d'arbitrer seul le match.

LES ÉQUIPES

4. UNIFORMES ET COULEURS

- 4.1. Chaque Club devra fournir avant le début de la saison, la couleur des uniformes de toutes ses équipes.
- 4.2. Chaque équipe participant à un match doit être uniformément et décentement vêtue aux couleurs de son équipe. Le gardien de but doit porter des couleurs différentes des équipes en présence. L'arbitre décidera si un ou des joueurs d'une même équipe non uniformément vêtus pourront participer au match.
- 4.3. En cas de couleurs jugées similaires par l'arbitre, aucune dispute quant aux couleurs des uniformes ne sera tolérée. L'équipe visiteuse a le choix de toute autre couleur que celle identifiée par l'équipe receveuse, en début de saison. Si cette dernière n'est pas identifiée sur le calendrier des compétitions, l'équipe dont le nom apparaît en premier sur le calendrier sera considérée comme visiteuse.
- 4.4. Les joueurs des équipes en présence doivent arborer sur le dos de leur maillot un numéro visible correspondant au numéro inscrit sur la feuille de match vis-à-vis leur nom. L'arbitre décidera si le ou les joueurs en défaut pourront participer au match.
- 4.5. Les joueurs doivent obligatoirement porter des protège-tibias. Les joueurs en défaut ne pourront participer au match.
- 4.6. Dans les catégories U-12 à Senior, le capitaine de chaque équipe doit arborer un brassard ou un signe quelconque l'identifiant.

5. FEUILLE DE MATCH

- 5.1. Seule la feuille de match officielle de la Ligue de l'Est doit être utilisée, sauf permission préalable du Comité.
- 5.2. La feuille de match officielle doit être remplie au complet et lisiblement avant le début de chaque match.
- 5.3. Il n'y a pas de limite sur le nombre de joueur qu'une équipe peut habiller et faire participer lors d'un match. Les noms de ces derniers devront être inscrits sur la feuille de match pour qu'ils puissent prendre part à la rencontre et avoir accès au banc de l'équipe. Aucun nom ne pourra être ajouté sur la feuille de match après le coup d'envoi marquant le début de la deuxième demie.
- 5.4. Tout joueur dont le nom figure et n'est pas rayé sur la feuille de match sera considéré avoir pris part à ce match. L'entraîneur est responsable de rayer le nom d'un joueur en surplus ou qui n'est pas présent au match.
- 5.5. L'équipe qui ne respecte pas l'article 5.3 ou qui, suite à l'article 5.4, n'a pas rayé le nom d'un joueur qui s'avère être inéligible perdra son match par défaut.

6. ENCADREMENT DES ÉQUIPES

- 6.1. À chaque match et pour toute la durée du match, il doit y avoir sur le banc des joueurs, au minimum un accompagnateur dûment affilié et muni d'un passeport d'entraîneur ou de moniteur (un match ne peut débuter sans cet accompagnateur). Faute de quoi, le match pourrait être déclaré perdu par défaut.
- 6.2. Un maximum de trois accompagnateurs par équipe est permis sur le banc des joueurs. De plus, toute personne ayant accès au banc des joueurs doit être munie d'un passeport en règle (entraîneur ou moniteur). En plus, un physiothérapeute sans passeport pourrait être toléré sur le banc par l'officiel à condition qu'il n'intervienne d'aucune manière concernant le déroulement du jeu auprès des joueurs ou entraîneurs. Cependant il devra présenter ses cartes de compétence en premiers soins à l'arbitre pour être admis au banc des joueurs.

LES RÈGLES DU JEU

7. Lors d'une compétition de catégorie U-12 à senior, les règles du 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 disposition contraire prévue aux présents règlements ou aux règlements généraux.
8. Lors d'une compétition de catégorie U-8 à U-11, les règles du jeu de soccer à 7 de la FSQ sont en vigueur, sauf disposition contraire prévue aux présents règlements ou aux règlements généraux. (voir en annexe)
9. Pour toutes compétitions sur terrain extérieur, les dimensions du terrain de jeu sont celles prescrites dans les lois du jeu de la FIFA.

BALLONS

Des ballons piqués (non-vulcanisés) de format requis pour les catégories devront être utilisés :

- Catégories U-8 à U-13 : format no. 4
- Catégories U-14 à Senior : format no. 5

10. Deux ballons du format exigé pour la catégorie des équipes présentes (no. 4 ou 5) et conformes, selon le jugement de l'arbitre, sont fournis par l'équipe receveuse, qui doit tenir à la disposition de l'arbitre des ballons de rechange.

TEMPS DE JEU

11. Temps de jeu réglementaire

- U-18 2 X 45'
- U-16 2 X 45'
- U-15 2 X 40'
- U-14 2 X 40'
- U-13 2 X 35'
- U-12 2 X 30'
- U-11 2 X 25'
- U-10 2 X 25'
- U-09 2 X 20'
- U-08 2 X 20'

12. 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 du match ne peut être respecté, le match pourrait être reporté à l'horaire par le Comité de compétitions.

13. RÈGLEMENTS D'AVANT MATCH

- 13.1. Avant chaque match, tout joueur doit présenter pour fin d'identification son passeport à l'arbitre.
- 13.2. Aucun joueur ne peut participer au match s'il ne s'est pas présenté avec son passeport auprès d'un arbitre avant le coup d'envoi de la deuxième mi-temps.
- 13.3. Pour les matchs impliquant des équipes de catégorie U-12 à senior, un délai de 15 minutes et une seconde sera accordé à toute équipe pour aligner le nombre minimum de joueurs prescrit aux articles 13.3.1 et 13.3.2 et débiter le match. Pour les équipes de catégories U-08 à U-11, un délai de 10 minutes et une seconde est accordé.
 - 13.3.1. 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.
 - 13.3.2. Passé le délai prescrit à l'article 13.3, l'équipe perd le match par défaut.
 - 13.3.3. Passé le délai prescrit à l'article 13.3, l'équipe qui n'a aucun joueur et dont l'entraîneur ne se présente pas au match, perdra le match par forfait.
- 13.4. Aucune remise de match ne sera accordée à moins de force majeure. La demande motivée de remise devra être envoyée par écrit au Président du Club respectif au minimum dix jours ouvrables avant la date prévue du match. Une réponse écrite sera donnée au moins cinq jours ouvrables avant la tenue du match reporté.
- 13.5. Tout avis de changement de match est communiqué au délégué de club, dans la mesure du possible, cinq jours ouvrables avant la nouvelle date de la tenue du match reporté. Cela donne au délégué de club sept jours pour aviser l'entraîneur de l'équipe concernée. La Ligue peut aviser d'un changement de match dans un délai moindre à celui indiqué précédemment en autant qu'elle ait préalablement obtenu l'accord des deux équipes concernées.

14. ENREGISTREMENT ET ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS

- 14.1. Les joueurs qui composent une équipe juvénile sont ceux possédant un passeport en règle. Une équipe peut enregistrer un maximum de 25 joueurs sur sa liste. Tout joueur, à l'exception des joueurs réserves, à l'essais ou invités, évoluant dans la Ligue de l'Est, doit être inscrit sur une liste officielle d'équipe.
- 14.2. Toute équipe juvénile désirant ajouter un joueur à sa liste doit le signaler par écrit à la Ligue avec la signature du responsable des compétitions du club ou par son président et ce, avant le match auquel le joueur doit participer.
- 14.3. Toute équipe juvénile désirant rayer un joueur de sa liste doit le signaler par écrit à la Ligue avec la signature du responsable des compétitions du club ou par son président et faire les changements nécessaires.
- 14.4. Le nom d'un joueur déjà affilié avec une équipe juvénile ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe également inscrite dans la Ligue de l'Est sans avoir été préalablement rayé de la première liste ou libéré de son club d'appartenance. Il faut s'assurer de faire les changements nécessaires avec le registraire de l'ARSC afin que le passeport reflète le nouveau Club d'appartenance.
- 14.5. Dans le cas où deux équipes juvéniles d'un même club compétitionnent l'une contre l'autre dans le cadre de la Ligue de l'Est, aucun échange de joueurs ne sera permis sous aucune forme et ce, durant toute la saison.
 - 14.5.1. 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 ou de division supérieure.
 - 14.5.2. Un joueur de réserve peut provenir d'une catégorie égale ou inférieure et de classe égale ou inférieure à l'équipe pour laquelle il veut jouer pour réserve.
 - 14.5.3. Un joueur peut être joueur réserve pour la même équipe pour un maximum de cinq (5) matchs. Pour pouvoir disputer un sixième match pour la même équipe, son nom devra être rayé de la liste de joueurs de son équipe d'origine et ajouté sur celle de la nouvelle équipe. Au sixième match, il sera désormais considéré inéligible pour son équipe d'origine.
 - 14.5.4. Tout joueur ne respectant pas les règlements prescrits sera considéré joueur inéligible et les sanctions prévues à l'article 15.6 des règlements de compétition de La Ligue de l'Est seront appliquées.
 - 14.5.5. Une équipe peut utiliser par match un maximum de 5 joueurs qui ne sont pas affiliés avec elle pour la saison en cours, tous les 5 peuvent être des joueurs réserves.

15. RÈGLEMENTS DE MATCH

EXPULSION ET ARRÊT DE MATCH

- 15.1. Tout joueur, moniteur, entraîneur ou administrateur expulsé par l'arbitre doit quitter immédiatement le terrain de jeu et se rendre au vestiaire ou dans les estrades. S'il ne le fait pas, il sera suspendu et devra comparaître devant le Comité de discipline de la Ligue.
- 15.2. Si le match doit être arrêté par l'arbitre pour non-respect de l'article 15.1, l'équipe fautive perd le match par défaut.
- 15.3. Toutes les équipes sont responsables de la bonne conduite de leurs joueurs, moniteurs, entraîneurs, administrateurs et spectateurs. Elles doivent prendre les précautions nécessaires pour empêcher les individus ci-dessus mentionnés d'attaquer 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 alors devant le Comité de discipline qui décidera des sanctions appropriées.
- 15.4. Si un responsable ou un membre d'une équipe retire ses joueurs du terrain ou refuse de continuer un match, sauf pour raison de force majeure, l'équipe perdra automatiquement le match par défaut. Le Comité de discipline se réserve le droit d'imposer d'autres sanctions additionnelles.
- 15.5. Si l'arbitre arrête un match pour quelque motif que ce soit, le Comité organisateur, ou le Comité de discipline, étudiera les motifs de cet arrêt et imposera les sanctions jugées nécessaires.
- 15.6. Toute équipe commettant une irrégularité quant à l'éligibilité d'un joueur inscrit sur la feuille de match. Le cas pourra par la suite être référé au Comité de discipline qui aura le loisir d'imposer une sanction au Club.

SUBSTITUTIONS

- 15.7. Tout joueur remplaçant doit indiquer à l'arbitre le joueur qu'il remplace et les changements doivent se faire à partir du centre du terrain, et ce, seulement après avoir reçu l'approbation de l'arbitre. Les substitutions de joueurs se font dans les conditions suivantes :
 - Après un but marqué
 - Sur un coup de pied de but
 - À la demie
 - Sur une touche offensive (l'équipe adverse pourra effectuer une substitution si l'équipe en possession du ballon en fait une)
 - Lorsqu'il y a un joueur blessé. (Peut changer d'autres joueurs en plus du joueur blessé.)
- 15.8. Le nombre de substitutions est illimité.

16. INFRACTIONS ET SANCTIONS LORS D'UN MATCH

16.1. CARTES JAUNES

- 16.1.1. Quiconque reçoit une 3^{ème} carte jaune durant une même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.
- 16.1.2. Quiconque reçoit une 5^{ème} carte jaune durant la même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.
- 16.1.3. Quiconque reçoit au cours d'une même compétition plus de cinq (5) cartes jaunes, est automatiquement suspendu pour un (1) match pour chaque carte jaune supérieure à cinq (5) suivant de son équipe dans cette compétition. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel décide s'il doit lui décerner une sanction supplémentaire.
- 16.1.4. Quiconque reçoit au cours d'un match deux (2) cartes jaunes écope d'une amende maximale de vingt-cinq dollars (25\$) et est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition soit en tant qu'entraîneur ou joueur. La sentence automatique sera augmentée à quarante dollars (40\$) et d'un (1) match additionnel pour chaque cas de récidive soit en tant qu'entraîneur ou joueur. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel pourra décerner une sanction monétaire supplémentaire et d'au plus cinq (5) matchs de suspension.

16.2. CARTES ROUGES

- 16.2.1. Quiconque reçoit au cours d'une compétition une carte rouge est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.
- 16.2.2. S'il reçoit au cours de la même compétition une 2^e carte rouge, il est automatiquement suspendu pour les trois (3) prochains matchs de son équipe soit en tant qu'entraîneur ou joueur dans cette compétition.)
- 16.2.3. Quiconque reçoit une 3^e carte rouge au cours d'une même compétition est automatiquement suspendu pour les cinq (5) matchs suivants de son équipe soit en tant qu'entraîneur ou joueur dans cette compétition.

16.3. SANCTIONS

- 16.3.1. Toutes les infractions disciplinaires commises lors des matchs des compétitions organisées ou sanctionnées par la Ligue de l'Est seront traitées par le comité de discipline. À l'exception des suspensions automatiques prévues dans le présent document, les sanctions disciplinaires sont applicables dès la réception de l'avis écrit du comité.

- 16.3.2. La procédure est la suivante : Le comité de discipline se réunit et juge de la sanction à imposer sur la base du rapport de l'officiel ou de celui d'un délégué du match.
- 16.3.3. Toute personne se présentant devant le Comité de discipline, avec ou sans convocation doit apporter son passeport.
- 16.3.4. Lorsqu'un joueur, entraîneur ou administrateur est expulsé d'un match ou reçoit un carton rouge, il a un match de suspension automatique pour le prochain match de son équipe dans une compétition organisée par la Ligue de l'Est soit en tant qu'entraîneur ou joueur, exception faite d'un tournoi ou d'un festival. Son dossier sera référé au comité de discipline tel que prévu à l'article précédent.
- 16.3.5. Advenant le cas où un joueur ne respecte pas la sanction qui lui a été imposée et joue alors qu'il est suspendu l'équipe fautive perd automatiquement le(s) match(s) par défaut jusqu'à ce que le joueur ait purgé sa sanction. De plus, son cas sera référé à nouveau en discipline.
- 16.3.6. Pour toutes les infractions mentionnées aux articles 16.3.7 à 16.3.19 inclusivement, la peine maximale est doublée pour la seconde infraction de la saison et elle est triplée pour la 3ième infraction du genre.
- 16.3.7. Quiconque enfreint avec persistance les lois du jeu et est expulsé, est passible d'une sanction maximum d'un (1) match de suspension et d'un maximum de trente dollars (30\$) d'amende.
- 16.3.8. Quiconque emploie un langage obscène ou fait des gestes obscènes est passible d'une sanction maximum de deux (2) matchs de suspension et d'un maximum de quarante dollars (40\$) d'amende.
- 16.3.9. Un gardien de but qui frappe volontairement un adversaire est passible d'une suspension. Tout joueur de catégorie senior, U-18 ou U-16 a un (1) match automatique de suspension, sanction maximum de trois (3) matchs de suspension.
- 16.3.10. Quiconque se rend coupable de conduite violente à l'endroit d'un adversaire, notamment en bousculant ou menaçant directement ou indirectement, est passible d'une sanction maximum de trois (3) matchs de suspension et d'un maximum de quarante dollars (40\$) d'amende.
- 16.3.11. Quiconque frappe un adversaire, notamment avec son pied, ses poings, ses bras ou autrement, est passible d'une sanction maximum de six (6) matchs de suspension et d'un maximum de cinquante dollars (50\$) d'amende.
- 16.3.12. Quiconque frappe un adversaire au sol ou saute sur un adversaire au sol, est passible d'une sanction maximum de six (6) matchs de suspension et d'un maximum de soixante-quinze dollars (75\$) d'amende.
- 16.3.13. Quiconque tente de frapper un adversaire est passible d'une sanction maximum d'un (1) match de suspension et d'un maximum de quarante dollars (40\$) d'amende.

- 16.3.14. Quiconque tente de cracher sur un adversaire est passible d'une sanction maximum d'un (1) match de suspension et d'un maximum de quarante dollars (40\$) d'amende.
- 16.3.15. Quiconque crache sur un adversaire est passible d'une sanction maximum de six (6) matchs de suspension et d'un maximum de soixante dollars (60\$) d'amende
- 16.3.16. Quiconque emploie un langage ou fait des gestes obscènes, orduriers ou blasphématoires à l'endroit d'un officiel est passible d'une sanction maximum de six (6) matchs de suspension et de cinquante dollars (50\$) d'amende.
- 16.3.17. Quiconque se rend coupable de critique ou contestation persistante des décisions d'un officiel est passible d'une sanction de quatre (4) matchs de suspension et d'un maximum de cinquante dollars (50\$) d'amende.
- 16.3.18. Quiconque profère des remarques insultantes ou des allégations offensantes ou des menaces verbales de caractère personnel à l'endroit d'un officiel, sans qu'il est de contact physique, est passible d'une sanction de cinq (5) matchs de suspension et d'un maximum de cinquante dollars (50\$) d'amende pour la première infraction.
- 16.3.19. Quiconque adopte une conduite telle que définie à l'article précédent alors qu'il a déjà été expulsé du match ou du terrain, se rend coupable d'une conduite insultante et persistante et est passible de :
- a) dix (10) matchs de suspension et d'une amende de 80\$ pour la 1ère infraction;
 - b) vingt (20) matchs de suspension et d'une amende de 160\$ pour la 2ème infraction;
 - c) trente (30) matchs de suspension et d'une amende de 240\$ lors de toute autre infraction.
- 16.3.20. Quiconque blesse ou cause des lésions corporelles à un officiel est traduit devant le comité de discipline provincial et en plus d'une amende, pourra être suspendu à vie au maximum. (19/04/99)
- 16.3.21. Quiconque crache, pousse ou bouscule un officiel ou tente de le faire est traduit devant le comité de discipline provincial et pourra être condamné en plus d'une amende, à une suspension d'une durée maximale d'un (1) an à la première infraction, d'une durée maximale de cinq (5) ans à la deuxième infraction et d'une durée de dix (10) ans pour toute autre infraction. (19/04/99)
- 16.3.22. Quiconque fait usage ou tente de faire usage de violence physique ou fait des menaces de sévices corporels envers un officiel est traduit devant le comité provincial et pourra être condamné en plus d'une amende à une suspension d'une durée maximale de cinq (5) ans à la première infraction et d'une durée maximale de quinze (15) ans pour toute autre infraction. (19/04/99)

- 16.3.23. Il appartient aux joueurs et administrateurs des deux clubs ou groupements d'assurer la sécurité du terrain, des arbitres et autres officiels et des joueurs de chacune des équipes et de prévenir tout désordre résultant de l'attitude du public, des joueurs et des officiels, avant, pendant et après un match, et d'éviter toute bagarre générale.
- 16.3.24. A moins qu'une équipe puisse démontrer à la satisfaction du comité qu'un incident ne pouvait raisonnablement être prévu par lui, les deux clubs ou regroupements sont responsables des désordres résultant de l'attitude du public, des joueurs ou des administrateurs pour tout événement se produisant antérieurement, pendant ou postérieurement à un match.
- 16.3.25. Dans le cas où une équipe (ou plusieurs équipes) contrevient(nent) aux deux premiers paragraphes du présent article, le comité de discipline peut :
- a) Imposer une amende de 500\$ maximum à la 1ère infraction;
 - b) Accorder la victoire à l'équipe adverse ou prendre toute autre décision quant à ce match;
 - c) Ordonner la suspension des dirigeants de cette équipe pour une année.
 - d) Lors de récidive, en plus de l'amende de 500\$, les dirigeants de l'équipe sont passibles d'une suspension de cinq (5) ans. L'équipe peut également être suspendue pour le reste de la saison et perdre son dépôt de garantie.
- 16.3.26. Durant la compétition, lorsqu'une équipe a une sentence suspendue et qu'elle commet de nouveau une infraction, le comité de discipline a le pouvoir de suspendre cette équipe et de confisquer son dépôt de garantie.
- 16.3.27. Toute équipe qui aura été suspendue de compétition jusqu'à la fin de l'année en cours verra son dépôt de garantie confisqué.
- 16.3.28. Dans le cas où une équipe d'un club ou regroupement est suspendu jusqu'à la fin de l'année en cours, le club devra verser immédiatement cinq cents dollars (500\$) comme complément de dépôt garanti si ses équipes restantes veulent continuer à jouer dans les compétitions de l'ARSC
- 16.3.29. Tout joueur ou entraîneur qui entre sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre pour quelque raison que ce soit sera passible d'une suspension maximale de cinq (5) matchs et de cinquante dollars (50\$) d'amende.
- 16.3.30. Dans le cas d'un spectateur entrant sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre, l'équipe receveuse sera tenue responsable et une amende de cent dollars (100\$) pourra être imposée.

- 16.3.31. Si des incidents surviennent à la suite de ces intrusions, les sanctions prévues aux articles 16.3.22 et 16.3.23 sont appliquées en sus.
- 16.3.32. Advenant le cas de bagarre générale entre deux équipes, en plus des sanctions prévues à l'article 17.36, l'initiateur de cette bagarre pourra être suspendu pour une période maximale de six (6) mois et écoper de cent cinquante dollars (150\$) d'amende maximum, après audition auprès du comité de discipline.
- 16.3.33. Un joueur ou un entraîneur qui quitte le terrain pour se rendre dans les estrades est passible de :
- a) sans se battre : 5 matchs de suspension, et 50\$ d'amende.
 - b) s'il se bat : 10 matchs de suspension, et 75\$ d'amende.
 - c) s'il y a récidive : 1 an de suspension, et 150\$ d'amende.
- 16.3.34. Toute personne (joueur, entraîneur, administrateur) qui sera surpris en possession de drogue et/ou de boisson alcoolisée sur le terrain ou dans ses environs sera passible d'une sanction :
- a) pour la 1^{ère} infraction : entre 4 matchs et six (6) mois de suspension;
 - b) en cas de récidive : suspension d'une (1) année.
- 16.3.35. Toutes les infractions disciplinaires et leurs amendes respectives sont applicables aux joueurs senior, midget, et junior, mutatis mutandis.

16.4. MARAUDAGE

- 16.4.1. Toute personne qui est accusée de maraudage sera traduite devant un comité de discipline qui a juridiction en l'espèce et si elle est trouvée coupable, elle sera passible d'une amende d'au plus mille dollars (1000\$) et perdra tout droit d'affilier ledit joueur dans le futur.
- 16.4.2. Toute personne qui incite un joueur, par parole ou action, à se joindre à un club ou regroupement de soccer pendant une saison d'été, alors que ce joueur est déjà affilié commet un acte de maraudage.
- 16.4.3. Toute personne qui incite un joueur juvénile, par parole ou action, à quitter sa région d'appartenance, commet un acte de maraudage.

17. PLAINTE ET PROTÊT

- 17.1. Dans toute compétition, 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, au premier jour ouvrable suivant l'infraction, auprès du Club d'appartenance.
- 17.2. L'étude des plaintes traitée par le Comité de discipline se fera à huis clos.
- 17.3. Une plainte ne doit porter que sur une seule infraction. Plusieurs plaintes dans un même match doivent faire l'objet d'autant d'infractions.

- FIN DES RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS -