



LIGUE INDUSTRIELLE
DE SOCCER INTÉRIEUR

Cahier de Règlements 2011-2012

Table de matières :

| | | |
|-----|--|-------|
| 1. | DISPOSITIONS GÉNÉRALES | p. 2 |
| 2. | LIMITES D'ÂGE, CATÉGORIES ET DIVISIONS | p. 2 |
| 3. | ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES ET DES JOUEURS | p. 3 |
| 4. | NOMBRE DE JOUEURS POUR UNE PARTIE | p. 3 |
| 5. | INSCRIPTION DES JOUEURS | p. 4 |
| 6. | ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS | p. 4 |
| 7. | DÉROULEMENT DES PARTIES | p. 5 |
| 8. | TERRAIN DE JEU | p. 6 |
| 9. | FEUILLE DE MATCH | p. 6 |
| 10. | CHANGEMENT DE JOUEURS | p. 7 |
| 11. | POINTS AU CLASSEMENT | p. 7 |
| 12. | LE JEU | p. 7 |
| 13. | RETARDS | p. 8 |
| 14. | SÉRIES ÉLIMINATOIRES | p. 9 |
| 15. | AVERTISSEMENT | p. 9 |
| 16. | EXPULSION | p. 10 |
| 17. | DEVOIR DES ÉQUIPES | p. 11 |
| 18. | PARTICIPATION À LA LIGUE | p. 11 |
| 19. | ENTRAÎNEURS ET RESPONS. D'ÉQUIPES | p. 11 |
| 20. | CALENDRIER | p. 12 |
| 21. | ARBITRAGE | p. 12 |
| 22. | COMITÉ DE DISCIPLINE | p. 12 |
| 23. | PROCÉDURE DE PLAINTES | p. 13 |

Mise à jour : Octobre 2011

1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES :

1.1 Préambule

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.

1.2 Application

Le présent cahier de règlements s'applique aux activités automne et hiver de la Ligue industrielle de Soccer Intérieur du Centre Multi-Sports.

1.3 Compatibilité avec les autres règlements

Les règlements de la FIFA et de la FSQ, s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques contenues dans le présent cahier de règlements.

1.4 Lexique

FIFA: Fédération Internationale de Football Association

FSQ: Fédération de Soccer du Québec

Dirigeant : Entraîneur, entraîneur-adjoint, capitaine

Ligue : Ligue de Soccer Intérieur du Centre Multi-Sports

2. LIMITES D'ÂGE, CATÉGORIES ET DIVISIONS :

2.1 Limites d'âge

Tous les joueurs nés en 1993 et avant sont éligibles à la ligue.

2.2 Catégories

Les équipes seront divisées selon leur calibre dans une des trois catégories suivantes :

| Catégorie | Sexe des joueurs | Expérience de l'équipe |
|----------------------|-------------------------|-------------------------------|
| Div. 1 Compétitive | Homme et femme | Avancé |
| Div. 2 Intermédiaire | Homme et femme | Intermédiaire |
| Div. 3 Récréatif | Homme et femme | Débutant |

Un rééquilibrage des catégories peut avoir lieu à l'intérieur des 3 premières semaines d'activités.

3. ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES ET DES JOUEURS :

3.1 Éligibilité des équipes participantes

Les équipes doivent être associées à une compagnie ou entreprise québécoise afin de pouvoir faire partie de la ligue. Les joueurs doivent tous être enregistrés auprès de leur association régionale.

3.2 Éligibilité des joueurs

1. Sont éligibles les joueurs

- a) Ayant l'âge requis selon les règlements de la F.S.Q. :
Senior : Nés en 1993 et avant.
- b) Qui ont leur passeport de joueur dûment valide pour la saison d'activités courantes par leur association régionale.

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

- a) Tous les matchs où une équipe a aligné un joueur inéligible sont forfaits à l'adversaire.
- b) Si une équipe a aligné un joueur qui a été enregistré sous de fausses représentations, le match est forfait à l'adversaire.
- c) Les joueurs qui composent l'équipe sont ceux qui apparaissent sur la liste officielle de leur équipe qui a été donnée à la ligue.

3.3 Liste d'équipe

Le nom d'un joueur déjà enregistré avec une équipe de la ligue ne peut apparaître sur la liste d'une autre des équipes de la ligue.

3.4 Date limite d'émission de passeport

Aucun nouveau passeport ne peut être délivré après la 13e semaine d'activité, soit au plus tard le 20 janvier 2012 à 17h.

4. NOMBRE DE JOUEURS POUR UNE PARTIE :

4.1 Nombre maximum de joueurs et dirigeants

Peuvent prendre part à une partie et être présents au banc d'une équipe, un maximum de seize (16) joueurs éligibles habillés et aptes physiquement à jouer et trois (3) dirigeants ou personnes reliées à l'équipe.

4.2 Nombre minimum de joueurs

Le nombre minimum de joueurs éligibles et aptes physiquement à jouer que chaque équipe doit habiller et inscrire sur la feuille de match à l'occasion de chaque partie est de cinq (5).

4.3 Responsable d'équipe

Toute équipe doit assigner un joueur ou un entraîneur dûment inscrit en tant que responsable d'équipe en l'indiquant clairement sur la feuille de match à la case correspondante.

4.4 Dirigeant ou joueur suspendu ou expulsé

Tout dirigeant ou joueur suspendu ou expulsé d'une équipe ne peut, durant le déroulement de la partie, communiquer par quelque moyen que ce soit avec ses joueurs. Il doit s'abstenir de se promener sur le terrain, et doit demeurer dans l'aire réservée aux spectateurs, et surtout, garder en tout temps un comportement responsable. L'équipe doit donc, nommer un nouveau responsable et en aviser la ligue.

4.5 Participation d'un joueur non-inscrit sur la feuille de match

Une équipe qui fait jouer un joueur dont le nom ne figure pas sur sa feuille de match perd la partie par forfait.

4.6 Participation d'un joueur inéligible

Une équipe qui fait jouer un joueur inéligible perd la partie par forfait. Si une équipe, alors qu'elle en a été avisée, fait jouer un joueur dont les permanents de la ligue ne reconnaissent plus l'admissibilité, l'équipe perd le match par forfait.

5. INSCRIPTION DES JOUEURS :

5.1 Liste d'équipe

Pour toutes les équipes inscrites à la ligue, un joueur doit obligatoirement être inscrit sur la fiche d'inscription pour participer à une rencontre. Chaque équipe a le droit d'inscrire jusqu'à vingt-cinq (25) joueurs sur la liste. L'entraîneur de chaque équipe doit expédier à la ligue la fiche des joueurs avec coordonnées et/ou no de passeport au plus tard le 17 octobre 2011. La couleur de l'uniforme à domicile pour l'équipe doit être spécifiée sur le formulaire d'inscription.

5.2 Ajout de joueur

Une équipe peut ajouter un nouveau joueur, à l'intérieur de la limite permise de vingt-cinq (25). Le joueur doit avoir en sa possession un passeport valide pour participer à la ligue et les informations requises du joueur doivent être envoyées aux organisateurs par courrier, courriel, en main propre ou par télécopieur. Le joueur ne possédant pas de passeport valide doit s'enregistrer auprès du responsable de ligue au moins 1 heure avant sa partie.

5.3 Joueur éligible dans les séries éliminatoires

Un joueur doit avoir joué un **minimum de huit (8) parties** durant la saison régulière pour pouvoir participer aux séries éliminatoires. Toute équipe qui utilise un joueur inéligible perdra la partie par forfait.

6. ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS :

6.1 Ballon de match

L'équipe receveuse doit fournir le ballon de match. Le ballon n° 5 doit avoir une circonférence de 68 cm à 71 cm.

6.2 Gilets

Les gilets des équipes en présence lors d'une partie doivent être de couleurs suffisamment différentes pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs, l'équipe visiteuse est responsable d'obtenir, en prévision de cette partie, d'autres gilets ou dossards permettant de différencier convenablement les équipes en présence.

6.3 Souliers

Les souliers permis sont ceux avec semelle pour le soccer en salle et les souliers à crampons d'extérieur de soccer.

6.4 Gardien de but

Le gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles des équipes en présence, sauf un gilet noir. Il a le droit de porter un survêtement (culotte) long.

6.5 Protège-tibias

Les protège-tibias sont obligatoires.

6.6 Numéros des joueurs

Tous les joueurs d'une équipe, inscrits sur la feuille de match, doivent être identifiés par un numéro apposé dans le dos du maillot. Les numéros doivent être différents pour chaque joueur.

6.7 Identification du capitaine

Les équipes doivent clairement identifier leur capitaine par le port d'un brassard ou le sigle sur le chandail.

7. DÉROULEMENT DES PARTIES :

7.1 Durée des rencontres et horaire des matchs

La durée de toutes les rencontres sera de 2 x 30 minutes, avec un arrêt d'au plus 5 minutes à la mi-temps.

Lundi 22h00

Mercredi 20h00, 21h15 et 22h30

Aucun joueur n'est autorisé à embarquer sur le terrain avant l'heure du match.

7.2 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. Toute forme de mauvaise conduite peut-être sanctionnée par un arbitre sous forme d'expulsion. Pendant une partie, les entraîneurs et autres responsables d'équipes, ainsi que les joueurs remplaçants de chaque équipe doivent se maintenir assis de chaque côté du banc, à une distance d'au moins un mètre de la ligne de côté; ils ne sont pas autorisés à se déplacer pour suivre le jeu le long du terrain.

7.3 Présentation de la feuille de match

La feuille de match est préparé par le responsable de la ligue avant chaque partie et les passeports des joueurs doivent être remis à l'officiel du match, et ce, au moins 10 minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi. Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé à la rencontre. Il est de la responsabilité du capitaine d'équipe de vérifier la feuille de match avant et après la partie. **Aucune modification ne pourra être faites suite à la mise à jour.**

7.4 Vérification de l'équipe adverse

Le dirigeant d'une équipe peut exiger de vérifier l'éligibilité des joueurs de l'équipe adverse en tout temps.

7.5 Évacuation des blessés

Le dirigeant de l'équipe du blessé a la responsabilité de s'occuper à faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou l'hôpital. L'administration du Centre Multi-Sports doit être mise au courant de tous les cas.

8. TERRAIN DE JEU :

8.1 Les terrains

Toutes les parties seront jouées sur l'un des trois plateaux du Centre Multi-Sports, soit au 1720, boul. Curé-Poirier Est à Longueuil. La dimension de chacun des plateaux est d'environ 34 m (112 pi) de large, par 56 m (184 pi) de long et par 12 m (40 pi) de haut pour toutes les catégories. Les buts seront de grandeur officielle (6 pi de haut, par 18 pi de large), et les remises en touche se feront à la main. Il s'agit de trois plateaux de soccer à 7 contre 7.

8.2 La surface de réparation

La surface de réparation aura la forme rectangulaire officielle du soccer à 7 contre 7, avec une largeur de 16.5 m par une profondeur de 7.3 m. Le point de pénalité sera situé à 7 m de la ligne de but.

8.3 Obstacles

Si le ballon touche un obstacle, un coup franc indirect sera accordé à l'autre équipe de l'endroit où le ballon a frappé celui-ci, à l'exception de la surface de réparation, où l'on placera le ballon à l'extérieur, le plus près possible du point d'impact.

9. FEUILLE DE MATCH :

9.1 Contenu

La feuille de match doit contenir obligatoirement les informations suivantes :

- a) La date, l'heure et le numéro de la partie
- b) Le numéro du plateau (terrain)
- c) Le nom des équipes en présence
- d) Le nom des joueurs de l'équipe, et leur numéro de gilet
- e) Le nom des joueurs ou entraîneurs sous le coup d'une suspension
- f) Le nom des entraîneurs (s'il y a lieu)
- g) Les commentaires ou autres

** À la fin du match, l'arbitre du match est responsable de remettre la copie blanche de la feuille de match à l'administration du Centre Multi-Sports, la copie jaune au responsable d'équipe et la copie blanche pour lui-même.

9.2 Joueurs participant à la partie

Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer à la partie. Un joueur qui arrive après le début de la partie peut, après vérification, être autorisé à participer à la partie si son nom est inscrit sur la feuille de match.

9.3 Pièce d'identité pour chaque joueur

Tous les joueurs sans exception devront, à tous les matchs, présenter leur passeport ou une pièce d'identité munis d'une photo . Un joueur ne possédant pas son passeport valide ne peut participer à la partie, sous peine que cette partie soit perdue par forfait.

10. CHANGEMENT DE JOUEURS :

10.1 Changement de joueurs

Une équipe peut effectuer un changement de joueur en tout temps au cours d'une partie. Cependant, les changements doivent s'effectuer par le centre du terrain, et le joueur qui entre sur le terrain, peut le faire uniquement lorsque son coéquipier remplacé a quitté la surface de jeu. Le joueur remplacé peut revenir au jeu lors d'un prochain changement, puisque le nombre permis de changements est illimité. Dans aucun moment, les changements ne doivent retarder les reprises du jeu.

11. POINTS AU CLASSEMENT :

11.1 Les points au classement

- a) Une victoire procure trois (3) points au classement
- b) Un match nul procure un (1) point au classement
- c) Une défaite procure zéro (0) point au classement
- d) Une défaite par forfait procure moins un (-1) point au classement (buts 3-0) et aucun point de fairplay
- e) Une équipe causant un retard perd un (1) point au classement
- f) Une équipe qui accumule 3 cartons jaunes dans le même match perd un (1) point au classement
- g) Une équipe dont un joueur est expulsé perd un (1) point au classement
- h) Une équipe dont un joueur reçoit un carton rouge pour brutalité perd (2) points au classement
- i) Une équipe sans carton jaune et rouge après la partie procure un (1) point au classement
- j) Une équipe qui gagne par forfait obtient automatiquement (4) points au classement

11.2 Arrêt d'une partie avant la fin

En cas de partie arrêtée avant la fin du temps réglementaire, pour cause de force majeure, la ligue considérera le match comme valide seulement si la partie était rendue en deuxième mi-temps.

12. LE JEU :

12.1 Le hors jeu

Dû aux limites du terrain réduites le règlement du hors jeu n'est pas appliqué.

12.2 Coup d'envoi

Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur d'un cercle d'un rayon de cinq (5) mètres.

12.3 Coup de pied de but

Le ballon est placé n'importe où à l'intérieur de la surface de réparation, et les joueurs adverses doivent respecter la distance de cinq (5) mètres.

12.4 But marqué sur un coup de pied de but

Aucun but ne peut être marqué sur un coup de pied de but.

12.5 Coup de pied de coin

Le coup se fait avec les pieds. La distance respectée par les joueurs de l'équipe adverse au moment du coup est de cinq (5) mètres.

12.6 Coup franc direct

Un joueur adverse ne peut s'approcher à moins de cinq (5) mètres du ballon avant que celui-ci soit botté.

12.7 Tir de pénalité (penalty)

Lors du tir de pénalité, tous les joueurs doivent se situer à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le tireur, sauf évidemment le tireur lui-même ainsi que le gardien adverse. La distance du tir de pénalité est de sept (7) mètres.

12.8 Les remises en touche

Toutes les remises en touche doivent être faites à la main.

12.9 Jeu du gardien de but

Le gardien de but peut jouer le ballon dans sa zone selon les mêmes règlements qui régissent le soccer extérieur. Cependant, il ne peut tacler un adversaire en dehors de la surface de réparation.

12.10 Les tacles

Les tacles sont interdits au soccer intérieur. Glisser pour intercepter un ballon **en absence d'adversaire** n'est pas considéré comme un tacle.

13. RETARDS :

13.1 Les forfaits

Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas cinq (5) joueurs pour commencer une partie, le forfait peut-être réclamé par l'équipe présente sur le terrain. Cette demande peut-être faite dix (10) minutes après l'heure fixée pour le début du match. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes. Les cas de force majeure seront étudiés par les responsables de la ligue qui rendra une décision sans appel.

13.2 Forfait d'une équipe en cours de partie

Une équipe ayant commencé une partie et ne pouvant plus présenter cinq (5) joueurs, ou si elle décide de quitter la partie avant la fin, se voit perdre par forfait.

13.3 Retard des arbitres

Si dix (10) minutes après l'heure prévue pour le début de la partie, l'arbitre n'est toujours pas disponible pour officier la rencontre, **et qu'il n'y a aucun autre officiel qualifié** sur place (autre que les deux entraîneurs) disponible pour arbitrer, les deux équipes en présence pourront disposer, et la ligue prendra arrangement pour la reprise du match, si cette éventualité est toujours possible. Si l'arbitre arrive avant l'expiration du délai, alors qu'une ou les deux équipes ont déjà quitté, la ou les équipes fautives perdront par forfait.

13.4 Retard de la présentation de la feuille de match et des passeports

Advenant le retard du responsable de l'équipe, un délai de dix (10) minutes pourra être octroyé à l'équipe afin qu'elle puisse présenter la feuille de match ou les passeports à l'officiel.

14. SÉRIES ÉLIMINATOIRES :

14.1 Participation des équipes aux séries éliminatoires

Selon le nombre d'équipe par catégorie.
Deux parties assurées.

14.2 Départage des équipes en cas d'égalité de points au classement de la saison régulière

1. Le nombre de victoires
2. Résultats des parties entre les équipes à égalité
3. La différence des buts pour et des buts contre entre les équipes à égalité
4. La différence des buts pour et des buts contre (différentiel le plus positif)
5. Tirage au sort

14.3 Prolongation en séries éliminatoires

Il n'y aura aucune prolongation en séries éliminatoires. En cas d'égalité après le temps réglementaire, le match ira automatiquement aux tirs de pénalité.

14.4 Tirs de Pénalité

Les premiers tirs se font par cinq (5) des joueurs présents sur le terrain (le gardien peut en faire partie). Après les 5 tirs, si l'égalité persiste, d'autres joueurs doivent être désignés un à un au choix de l'entraîneur jusqu'au bris d'égalité. Seuls les joueurs présents sur le terrain peuvent participer aux tirs de pénalité. Si l'une des deux équipes présente un nombre total de joueurs inférieur à l'autre, lorsqu'elle aura fait appel à son dernier joueur comme tireur, elle pourra recommencer avec le joueur de son choix. À ce moment-là, le même privilège sera octroyé à l'autre équipe.

15. AVERTISSEMENT

15.1 Cartons jaunes

Tout joueur qui reçoit un troisième (3^e) avertissement, au cours de la saison, se voit automatiquement suspendu pour la partie suivante, exception faite des parties où ledit joueur aurait été expulsé. Après un cinquième (5^e) avertissement, il y aura une autre partie de suspension automatique. Après chaque avertissement supplémentaire, un minimum d'un match de suspension automatique s'appliquera, et le cas du joueur sera jugé par le comité de discipline à chaque nouvelle sanction. Ces suspensions surviennent ipso facto, **sans qu'un avis soit nécessaire**.

À son deuxième (2^e) carton jaune dans le même match, un joueur est automatiquement suspendu pour le match suivant, prévu au calendrier ou partie éliminatoire.

15.2 Cartons jaunes en séries

Les cartons jaunes cumulés durant la saison régulière demeurent valides pour le reste des séries éliminatoires.

15.3 Expulsion pour deux (2) avertissements

Tout joueur qui est expulsé d'une partie suite à deux (2) avertissements se voit automatiquement suspendu pour la prochaine partie de son équipe; s'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements dans une partie subséquente, il se voit automatiquement suspendu pour deux (2) autres parties. Si cela se produit une troisième fois, il se verra automatiquement suspendu pour un minimum de 3 parties, et son cas sera

évalué par le comité de discipline. Ces suspensions surviennent ipso facto **sans qu'un avis soit nécessaire**.

16. EXPULSION

16.1 Carton rouge

Un joueur expulsé est automatiquement suspendu pour la partie suivante. Si, après avoir été expulsé, un joueur ou un entraîneur ne purge pas la suspension automatique d'une (1) partie, son équipe perdra par défaut la partie en question, et l'entraîneur ou le joueur sera automatiquement suspendu pour deux (2) autres parties.

Registre des suspensions **Nouveau**

Un registre de suspensions détaillées sera mis à jour à chaque semaine sur le site web du CMS et sur le babillard.

Frais de suspension **Nouveau**

Des frais de 15\$ par match de suspension seront appliqués, payable à la ligue avant de pouvoir rejouer.

16.2 Grille Disciplinaire

| Incident | Sanction – 1ère Expulsion |
|---|--|
| 2 cartons jaunes accumulés lors d'un même match | 1 partie de suspension |
| 3 cartons jaunes accumulés dans la saison (incluant série) | 1 partie de suspension |
| 5 cartons jaunes accumulés dans la saison et suivant | 1 partie de suspension |
| Empêcher un adversaire de marquer ou annihiler une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation) (carte rouge) | 1 partie de suspension |
| Anéantir une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation (carte rouge) | 1 partie de suspension |
| Acte de brutalité (tout type de coup violent) | 5 parties de suspension |
| Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux ou grossiers (carte rouge) | 3 parties de suspension |
| Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux ou grossiers (carte rouge) après avoir été expulsé. | 3 parties de suspension |
| Frapper un arbitre | Comité de discipline de la Fédération et expulsion de la ligue |
| Cracher sur une personne (adversaire, arbitre ou spectateur) | 5 parties de suspension |
| | |
| | |
| | |

16.2 Expulsion pour Brutalité

Si les autorités présentes le jugent nécessaire (arbitre ou commissaire), le cas pourrait être soumis au comité de discipline. De plus, la Ligue se réserve le droit d'empêcher un joueur de jouer en attente de sa sanction.

16.3 Joueur Expulsé

Une équipe dont un joueur a été expulsé joue avec un joueur en moins, et ce, jusqu'à la fin de la partie. Elle peut jouer jusqu'à concurrence de deux (2) joueurs en moins. Cependant, après la troisième (3e) expulsion, l'équipe perdra la partie par forfait et le cas sera évalué en comité de discipline.

17. DEVOIR DES ÉQUIPES

Les clubs sont responsables des bris ou actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur club. Selon la gravité des bris, une décision de la part de la Ligue sera prise et il y aura possibilité d'expulser l'équipe fautive.

18. PARTICIPATION À LA LIGUE

18.1 Forfait de compétition

Pour participer à la Ligue, une organisation doit acquitter des frais de compétition, basés sur un calendrier de championnat, plus les séries éliminatoires, incluant les services suivants :

- Location de la surface de jeu, et des installations disponibles
- Arbitrage qualifié sanctionné par l'ARSRS et la FSQ
- Membre du Centre Multi-Sports responsable de la Ligue présent à chaque match.
- Trophée pour équipe championne des séries éliminatoires
- Trophée pour équipe championne de la saison régulière.
- Accès au classement et au résultat de la Ligue sur le site Internet et sur le babillard du CMS

18.2 Frais et modalités de paiement

Les frais de compétition pour la saison 2011-2012 seront de :

- 2 400 \$ + taxes pour les frais d'inscription (chèque ou argent comptant) payable en 2 versements
Dépôt : 1 200\$ + taxes au plus tard le 30 septembre 2011
2^e paiement : 1 200\$ + taxes au plus tard le 28 octobre 2011
- 430 \$ pour les frais d'arbitrage (argent comptant seulement) avant le 19 octobre 2011
- Prévoir 15\$ par joueur ne possédant pas de passeport joueur valide

Les chèques devront être émis au nom de **Gestion Collège Français Inc.**

18.3 Forfait d'une équipe en cours de saison

Si une équipe inscrite se retire de la ligue avant la 15^e semaine d'activités, les buts pour et contre et les points acquis par les équipes continuant à prendre part à la ligue à la suite de leurs parties contre cette équipe sont annulés. Si l'équipe se retire après la 15^e semaine, les résultats des parties contre celle-ci seront maintenus et une victoire de 3-0 ainsi qu'un point de *fairplay* seront octroyés aux équipes qui devaient l'affronter, suite à son forfait.

19. RESPONSABLES D'ÉQUIPE

19.1 Responsables d'équipe

Toute équipe est sous la responsabilité d'un capitaine d'équipe qui peut être assisté d'adjoints. Ces différents responsables d'équipes sont désignés par les clubs eux-mêmes lors de l'inscription. Aucune équipe ne peut commencer un match sans la présence du capitaine, d'un assistant de ce dernier ou d'un substitut, ou le cas échéant, sous l'autorité d'un responsable désigné (voir article 4.4).

20. CALENDRIER

20.1 Confection du calendrier de la Ligue

La Ligue fabrique un calendrier comprenant :

- Le numéro des parties
- La date, l'heure et le plateau (terrain) de chaque partie
- Le nom des équipes en présence

20.2 Le nombre de parties

Le nombre de parties durant la saison régulière sera de vingt et une (21) parties garanties et minimum deux (2) parties lors des séries éliminatoires.

20.3 Début et fin du calendrier

Le calendrier de la saison régulière débutera le 17 octobre 2011, et se terminera lors de la semaine du 12 mars 2012. Les séries éliminatoires se tiendront du 26 mars au 25 avril 2012.

20.4 Relâche

Il aura une semaine de relâche durant la saison soit la semaine du 26 décembre 2011.

20.5 Parties annulées

À moins d'avis contraire des responsables de la Ligue, aucune partie ne peut être annulée.

20.6 Remise de matchs

Seule la Ligue détient le pouvoir de remettre une ou des parties.

21. ARBITRAGE

Les matchs sont arbitrés par un seul arbitre, qui est assigné par l'Association Régionale de Soccer de la Rive-Sud (ARSRS). Il n'y a pas d'arbitre-assistant. Toutes les décisions de l'arbitre pendant le jeu sont sans appel. Il est en droit de sanctionner tout geste antisportif de la part d'un joueur ou dirigeant.

22. COMITÉ DE DISCIPLINE

La Ligue gère tous les cas de discipline. Ce comité a pour mandat de juger tous manquements aux statuts, règlements et plaintes. Il impose, selon le cas, les sanctions prévues.

Le comité siège régulièrement afin de pouvoir délibérer dans les quinze (15) jours sur toute question dont il est saisi, et communiquer ses décisions par écrit, aux parties concernées et aux permanents dans les plus brefs délais.

Comité de discipline **Nouveau**

Le comité de discipline sera composé d'un représentant par équipe et d'un représentant de la ligue. La ou les équipes impliquées ne peuvent être représenté lors d'une délibération du comité. Le comité pourra se réunir 1 heure avant les matchs et délibèrera sur l'un des points suivants (carton rouge brutalité, joueur accumulant un 5^e carton jaune et joueur soumis par le responsable de la ligue ou tout autre cas nécessitant une rencontre du comité).

23. PROCÉDURE DE PLAINE ET PROTÊT

23.1 Protêts

Aucun protêt ne sera accepté dans la ligue industrielle.

23.2 Plainte

Toute plainte doit être signalée à l'arbitre à la fin de la partie, indiquée sur la feuille de match et signée par l'entraîneur réclamant. Aucune plainte électronique ne sera acceptée.