



350 Terrill, bureau 269
Sherbrooke (QC) J1E 3S7
819.564.6700
arse@soccer-estrie.qc.ca

www.soccer-estrie.qc.ca



Guide de l'entraîneur

Été 2010

Guide de l'entraîneur – Été 2010

TABLE DES MATÈRES

Association régionale de soccer de l'Estrie

Coordonnées

PAGE 2

Les clubs de l'Estrie

Coordonnées des responsables des clubs de l'Estrie

PAGE 3

Procédure PTS-LIGUE

Aide-mémoire PTS-Ligue

PAGE 6

Règlements de la Ligue de soccer de l'Estrie (LSE)

PAGE 8

Association régionale de soccer de l'Estrie

350 Terril, bureau 269
J1E 3S7
819-564-6700
www.soccer-estrie.qc.ca

Membres du Comité exécutif	
Président	Jacques Duquette
Vice-président	Jean-Yves Berdouté
Secrétaire	Christian Morin
Trésorier	Sylvain Proteau

Directrice générale

Ingrid Dubuc
arse@soccer-estrie.qc.ca

Directeur technique

André Gagnon
agagnon@soccer-estrie.qc.ca

Adjointe administrative

Sylvie Couture
sylvie.couture@soccer-estrie.qc.ca

Coordonnateur arbitrage

Daniel Saint-Martin
arbitrage@soccer-estrie.qc.ca


Responsable des compétitions

André Cabana
competitions@soccer-estrie.qc.ca


Les clubs de l'Estrie

Coordonnées des responsables des clubs de l'Estrie

	L'Éclipse de Coaticook-Compton 819-849-9333 www.asfcc.ca		
Responsable des terrains	Diane Hébert	819-849-9333	soccercoaticook@bellnet.ca
Remise de match	Sonia Dupont	819-849-2072	dupontsonya@hotmail.com
Responsable technique	Dany Arsenault	819-849-3555	dany.a@sympatico.ca

	Les Satellites de Danville-Asbestos 819-839-2250		
Responsable des terrains	Steve Bilodeau	819-473-4699	sbilodeau@innovaplas.com s.t.bilodeau@cgocable.ca
Remise de match			
Responsable technique	Yaya Hamadou	819-574-8959	hamayaya@yahoo.fr


	Le Dynamik de Sherbrooke 819-564-6246 www.ledynamik.com		
Responsable des terrains	Catherine Rivest	819-564-6246	info@ledynamik.com
Remise de match			
Responsable technique	Daniel Boucher	819-564-6246	dirtechnique@ledynamik.com


	Les Dribbleurs du Haut-St-François 819-560-8455		
Responsable des terrains	Denis Bellavance	819-560-8455	soccer.hsf@hotmail.com
Remise de match			
Responsable technique			

Les clubs de l'Estrie

Coordonnées des responsables des clubs de l'Estrie

	Le Memphré de Magog 819-843-0914 www.soccer-magog.com		
Responsable des terrains	Stéphane Asselin Antoine Larochelle	819-843-0914	info@soccer-magog.com
Remise de match	Stéphane Asselin	819-843-0914	info@soccer-magog.com
Responsable technique			

	Le Phénix de Stoke 819-829-0262		
Responsable des terrains	Luc Brindle	819-878-3642	luc.brindle@hotmail.com
Remise de match			
Responsable technique	Bruno Levesque	819-878-3372	b.levesque@videotron.ca

	Richmond 819-826-5704		
Responsable des terrains	Ghislain Nault	819-826-5966	ghysghys@hotmail.com
Remise de match	Danny Girard	819-826-5758	danny_girard67@sympatico.ca
Responsable technique	Martin Roy	819-826-3627	vivmart@abacom.com
	Danny Girard	819-826-5758	danny_girard67@sympatico.ca

	Le Sprint de Sherbrooke 819-566-6328 www.lesprintdesherbrooke.com		
Responsable des terrains	Karine Tardif Josiane Bolduc	819-566-6328	info@lesprintdesherbrooke.com
Remise de match			
Responsable technique	Steve Dubuc	819-566-6328	directeurtechnique@lesprintdesherbrooke.com

Les clubs de l'Estrie

Coordonnées des responsables des clubs de l'Estrie

	Windsor 819-845-1401 www.soccerwindsor.com		
Responsable des terrains	À venir		
Remise de match	Éric Richer	819-628-0069	crawl77@hotmail.com
Responsable technique	Gérard Robinson	819-845-1499	geto.robinson@hotmail.com
	Dany Davey-Loiselle	819-845-5499	dany.davey@sympatico.ca

	Les Verts de Sherbrooke 819-566-4484 www.lesverts.qc.ca		
Responsable des terrains	Daniel Saint-Martin	819-566-4484	lesverts@lesverts.qc.ca
Remise de match			
Responsable technique	Said Azzabene	819-566-4484	sazzabene@yahoo.com
	Louis Provencher	819-566-4484	prov_louis@hotmail.com

Procédure PTS-LIGUE

Aide-mémoire PTS-Ligue

L'utilisation de PTS-LIGUE pour la Ligue de soccer de l'Estrie (LSE) possède plusieurs avantages :

- Calendriers disponibles directement sur le site et accessibles en tout temps.
- Impression des feuilles de matchs par les entraîneurs directement sur le site (sauve beaucoup de temps et d'erreurs).
- Homologation des résultats par l'entraîneur et mise à jour automatique des statistiques.

Voici certaines procédures que les entraîneurs de toutes les catégories devront suivre au cours de la saison estivales.

1. Connexion à PTS-Ligue :

Connexion au site PTS-LIGUE : <http://www.tsisports.ca/sc/soccer/ligue/>

Dans la section « **A + Locale** », cliquez sur le logo de l'ARSEstrie. Vous devrez ensuite entrer votre numéro d'utilisateur et votre mot de passe. Cliquez sur LOGIN pour accéder au système. Vous ne devez pas taper sur la touche ENTRÉE de votre clavier.

Nous vous conseillons de modifier votre mot de passe dès la première utilisation (onglet ENTRAÎNEUR, section «*mot de passe*»).

2. Calendriers de saison/série

Pour avoir accès au calendrier de votre catégorie, vous devez sélectionner l'onglet CALENDRIER dans le menu du haut. Cliquez ensuite sur la catégorie désirée et les calendriers seront affichés.

Pour accéder aux calendriers et résultats des séries de fin de saison (U11 et plus seulement), vous devez sélectionner l'onglet « Séries F/S » dans le menu du haut.

3. Classements

Vous devez sélectionner l'onglet CLASSEMENT dans le menu du haut. Cliquez ensuite sur la catégorie désirée et les classements seront affichés.

Deux tableaux de classement s'affichent. Celui de droite (Classement non-homologué) est établi suite à l'entrée des résultats de match par les entraîneurs. Celui de gauche (Classement homologué) est celui qui est considéré officiel et est mis à jour par les responsables de la Ligue suite à la validation des feuilles de match reçues.

4. Mise à jour des informations de votre équipe :

Dans le menu de gauche, sous l'onglet «ENTRAÎNEUR», sélectionnez «*Joueur/équipe*».L'écran des membres de votre équipe apparaîtra (joueur et entraîneur).

L'enregistrement initial des membres de votre équipe a été fait par votre registraire de club. Si un joueur (ou entraîneur) ne figure pas sur la liste, vous pouvez l'ajouter en inscrivant son numéro de passeport dans la case «*Ajouter joueur/personnel d'équipe*» et en cliquant sur RECHERCHER. Une fois le joueur ajouté, celui-ci demeurera dans votre liste pour toute l'année.

Également vous devez, à partir de cet écran, indiquer les numéros de chandail de tous vos joueurs. Ne pas oublier de cliquer sur ENREGISTRER afin de valider vos informations.

5. Impression des feuilles de matchs :

Cette année, les entraîneurs doivent imprimer leurs feuilles de matchs directement sur le site de PTS-Ligue. Pour ce faire, vous devez sélectionner l'option «*Imprimer feuilles*» sous l'onglet ENTRAÎNEUR.

Avant d'imprimer vos feuilles de matchs, assurez-vous d'avoir insérer, dans votre imprimante, les feuilles de match spéciales prévues à cet effet. L'ARSEstrie vous a remis 20 copies de ces feuilles en début de saison.

Dans le menu de droite, sélectionner le match dont vous voulez imprimer la feuille de match. Après avoir sélectionné ce match, vous devez cocher les joueurs et les entraîneurs qui seront présents au match. Une fois ces étapes terminées, cliquez sur IMPRIMER dans le bas de la page.

Attention : Si vous désirez utiliser des joueurs «réserves ou descendus», vous devez avoir déjà ajouté ces joueurs dans votre équipe avant d'imprimer votre feuille de match (voir point 1).

6. Homologation des résultats par l'entraîneur :

L'entraîneur a la responsabilité, dans les 72 heures suivant la fin du match, d'aller homologuer les résultats du match sur le site PTS-Ligue.

Cliquez sur l'onglet FEUILLES DE MATCHS dans le menu de gauche. Un écran apparaît où tous vos matchs joués apparaîtront. Cliquez sur le numéro du match à homologuer (deuxième colonne). Vous ne pouvez pas homologuer un match qui n'a pas encore été joué.

La première étape est d'entrer le résultat du match (en haut). Vous devez ensuite indiquer les buts marqués par les joueurs de votre équipe (la colonne avec un ballon). Par la suite, vous devez cocher les cartons jaunes et rouges (s'il y a lieu). Vous devez également cocher les entraîneurs présents, et indiquer (s'il y a lieu), les observations de l'entraîneur dans la case prévue à cet effet (exemple : Un arbitre ne s'est pas présenté).

Cliquer sur ENREGISTRER.

7. Autres options de l'onglet ENTRAÎNEURS (que vous pouvez utiliser si vous désirez) :

Si l'équipe a des amendes d'imposées par la ligue, elles seront visibles en haut de l'écran.

Option «*Info Équipe*» : Entrez les contacts et coordonnées de l'équipe. Saisissez les couleurs de votre équipe.

Option «*Statistique match*» : Choisir le match auquel vous voulez ajouter des statistiques détaillées par un clic sur le numéro du match.

Option «*Pratique*» : L'entraîneur peut garder un registre pour chaque entraînement, en ce qui a trait au thème de celui-ci ainsi que les présences.

Pour vos questions, communiquer avec nous par courriel
competitions@soccer-estrie.qc.ca

ou

819-564-6700

Règlements de la Ligue de soccer de l'Estrie (LSE)

Cette version des règlements de la LSE est une version abrégée.
Pour la version complète, consultez le site web de l'ARSEstrie :
www.soccer-estrie.qc.ca
section « Compétitions »
sous-section « Ligue de soccer de l'Estrie »

Règlement administratif

Article 1 -	Les dispositions générales	page 9
Article 2 -	Définitions des termes	page 9
Article 3 -	Organisation générale	page 11
Article 4 -	Les équipes	page 13
Article 5 -	Feuille de match et passeport	page 13
Article 6 -	Protêts et plaintes	page 14
Article 7 -	Discipline	page 15

Règlement de compétitions

Article 8 -	Les équipements	page 16
Article 9 -	Les joueurs.....	page 17
Article 10 -	Les responsables d'équipe	page 18
Article 11 -	Le déroulement des matchs	page 19
Article 12 -	Les séries éliminatoires	page 22
Article 13 -	Promotion et relégation.....	page 22
Article 14 -	Soccer extérieur (Adulte mixte récréatif) - Règles spécifiques	page 22
Article 15 -	Soccer extérieur à 9 joueurs (catégorie U11) - Règles spécifiques	page 25

Annexes

Annexe 1 -	Procédures disciplinaires	page 27
Annexe 3 -	Tableau de sanctions pour les infractions aux règlements.....	page 28
Annexe 8 -	Mouvement des joueurs (Règlement de la FSQ).....	page 29

Règlement administratif

Article 1 - Les dispositions générales

1.1 - Identification

L'identification officielle de la Ligue est : La Ligue de soccer de l'Estrie (LSE).

1.2 - Interprétation

Aux fins d'interprétation du présent règlement, 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.

1.3 - Réserve

1.4 - Juridiction

La Ligue est sous la juridiction administrative de l'Association régionale de soccer de l'Estrie, qui se réserve le droit de mandater un Commissaire pour sa gestion disciplinaire.

1.5 - Lois du jeu

Tous les matchs sont joués en accord avec les lois du soccer de la FIFA (soccer à 11) et les lois du mini-soccer de la FSQ (soccer à 7).

Nonobstant les lois du soccer de la FIFA et les lois du mini-soccer de la FSQ, les articles du présent règlement, spécifiques à la Ligue de soccer de l'Estrie, ont préséance et viennent s'y ajouter ou les préciser.

Tous les membres sont assujettis aux règlements de la Ligue comme ils sont assujettis à ceux de l'ARSE et de la FSQ.

1.6 - Répartition des divisions

L'inscription des équipes se fait selon les grilles d'inscription présentées au préambule et en conformité avec le système de promotion-relégation. En cas de non-respect, les sanctions prévues au tableau de sanctions seront appliquées.

Article 2 - Définitions des termes

Arbitre

Désigne toute personne dûment affiliée et reconnue comme évaluateur, instructeur, assistant-arbitre ou arbitre avec la Fédération pour l'année d'activité en cours.

ACS

Désigne l'Association canadienne de soccer.

ARSE (ou ARSEstrie)

Désigne l'Association régionale de soccer de l'Estrie. C'est la représentante de la FSQ auprès des intervenants de soccer dans la région de l'Estrie.

C.A.

Désigne le Conseil d'administration de l'Association régionale de soccer de l'Estrie.

Catégorie

Désigne les groupes d'âge selon lesquels les joueurs sont divisés pour les fins de compétition, et ce, tant au niveau récréatif qu'au niveau.

Classe

Désigne les différents niveaux d'activités de l'ARSEstrie. La Fédération reconnaît les classifications suivantes selon un ordre hiérarchique croissant :

1. Locale : toute activité sanctionnée par une ARS regroupant des équipes internes à un club, à une municipalité, à une zone ou impliquant des équipes récréatives, culturelles, communautaires ou vétérans.
2. A : toute activité sanctionnée par une ARS regroupant des équipes de différents clubs provenant principalement de la même région.
3. AA : toute activité reconnue comme telle par la Fédération, à la demande d'une ou de plusieurs régions regroupant des équipes de différents clubs ou regroupements de soccer provenant d'une ou de plusieurs régions
4. AAA : toute activité sanctionnée par la Fédération ou faisant partie de la structure provinciale soit la LSEQ.

Club

Désigne un organisme incorporé qui a demandé son adhésion et qui respecte les critères prévus aux présents règlements (et à ceux de la Fédération) et qui regroupe des équipes de différentes catégories.

Commissaire

Désigne une personne mandatée par le C.A à titre de responsable de la gestion des cas de discipline de la Ligue.

Contrevenant

Désigne toute personne physique ou morale accusée d'avoir enfreint les statuts, les règlements ou les politiques de la Ligue, de l'ARSE, de la FSQ ou de l'ACS.

Courrier recommandé

Désigne toute preuve valide d'envoi ou de réception des documents incluant les transmissions, avec preuve de transmission, par télécopieur ou par courrier électronique.

Division

Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes différents, répartis par niveaux décroissants et appelés division.

Équipe

Désigne un regroupement de joueurs d'un club.

FIFA

Désigne la Fédération internationale de Football Association.

Fédération (FSQ)

Désigne la Fédération de soccer du Québec.

Joueur à l'essai

Désigne un joueur d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer de classe, de catégorie ou de division supérieure à sa catégorie d'affiliation.

Joueur invité

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

Joueur réserve

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

Ligue (LSE)

Aux fins du présent règlement, le mot Ligue ou LSE signifie « La Ligue de soccer de l'Estrie ».

Officiel

Désigne les arbitres, les assistants-arbitres, les évaluateurs, les membres du C.A. ou le commissaire de la Ligue ainsi que tout le personnel de la Ligue et de l'ARSE dans le cadre de leurs fonctions.

Partie

Désigne une des entités impliquées dans une action.

Personne

Désigne les membres ou les entités physiques ou morales suivantes :

- La Ligue, les clubs et les équipes reconnues par l'ARSEstrie.
- Les arbitres, les joueurs, dirigeants, entraîneurs et instructeurs œuvrant au sein des organismes accrédités par la Fédération
- Les officiels et tout individu élu ou nommé au C.A. ou à un comité ou commission reconnu par l'ARSEstrie.

Plaignant

Désigne la personne qui dépose une plainte.

Plainte

Dénonciation, par toute personne qui en a été la victime ou le témoin, de la conduite d'un contrevenant.

Protêt

Désigne la contestation par une équipe, du résultat final d'un match afin d'en faire changer l'issue.

Responsable d'équipe

Désigne soit l'entraîneur, l'entraîneur-adjoint, le gérant et tout membre de l'équipe d'encadrement

Responsable des compétitions

Personne nommée pour la gestion quotidienne de la Ligue et la liaison administrative avec les clubs; responsable de l'application des sanctions automatiques prévues aux règlements, notamment disciplinaires et sur l'éligibilité des joueurs.

Surclassement

Désigne l'affiliation d'un joueur inscrit dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne.

- Simple surclassement : Désigne l'affiliation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégories d'âge supérieures à la sienne.
- Double surclassement : Désigne l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories d'âge supérieures à la sienne.

Article 3 - Organisation générale**3.1 - Saison****3.1.1 - Inscription et Paramètres de la saison**

L'inscription à la LSE se fait par le dépôt d'un cahier de charge.

Tout club qui retire une équipe inscrite d'une compétition après la date limite d'inscription et jusqu'à 15 jours ouvrables avant le début de la compétition se verra imposer une amende de 500.00 \$. Le montant d'inscription ne sera pas remboursé.

Tout club qui retire une équipe inscrite d'une compétition à l'intérieur des quinze jours ouvrables du début de la compétition mais avant la date de diffusion des calendriers se verra imposer une amende de 750.00 \$. Le montant de l'amende sera de 1000.00 \$ si l'équipe se retire à compter de la date de diffusion des calendriers.

Les équipes senior ayant des antécédents négatifs quant à leur participation aux compétitions de l'ARSE pourront se voir refuser l'accès aux activités de l'ARSE, ou des conditions de participation particulières pourront leur être imposées par l'ARSE.

La Ligue détermine, selon le nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories, le nombre de matchs à jouer en fonction du nombre de semaines de compétition disponibles. Le barème sera entre 14 et 18 matchs dans la catégorie juvénile et entre 16 et 20 matchs dans la catégorie senior et O35.

Chaque catégorie peut contenir jusqu'à 3 divisions. Pour permettre de jouer le nombre de matchs requis, le calendrier peut être déséquilibré (pas le même nombre de matchs contre chaque équipe).

Les finales des catégories juvéniles de la Ligue ont lieu à la mi-septembre lors d'une fin de semaine (3ième fin de semaine en cas de reprise) et avant le 15 octobre pour les divisions senior dans la mesure du possible.

Pour la catégorie U10, un festival de fin de saison où participeront toutes les équipes remplacera les éliminatoires.

Aucune relâche n'est prévue au calendrier de la saison. Par contre, une équipe peut préciser une semaine où elle ne souhaite pas avoir de matchs dans le cahier d'inscription d'équipe. Par la suite, aucun changement de match ne sera permis.

Seuls les changements de match pour des raisons de sortie scolaire, de gala scolaire, de spectacle de fin d'année scolaire ou de bal de finissant scolaire seront acceptés. Un formulaire prévu à cet effet devra être retourné à l'ARSE au minimum 15 jours avant la date prévue du match avec la date prescrite pour que la demande soit prise en compte. Une réponse écrite sera donnée au moins cinq jours ouvrables avant la tenue du match à reporter.

Lors de la saison d'hiver, les règlements de la Ligue sont détaillés à l'annexe 5.

En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 20h00 (U12 et moins) ou 21h (U14 à senior).

En U14 division 1, aucun match ne sera mis à l'horaire les vendredis, afin de ne pas entrer en conflit avec les entraînements des Sélections régionales.

3.1.2 - Journées de match

Les matchs sont mis à l'horaire à journée fixe pour chaque catégorie. Dans toutes les divisions, des matchs pourront avoir lieu en période scolaire sur fin de semaine.

Selon la disponibilité des terrains de chaque club, et afin d'équilibrer le volume de matchs sur l'ensemble de la semaine, des matchs pourront se jouer à des jours différents. Ces exceptions seront déterminées lors de l'élaboration du calendrier préliminaire.

3.2 - Calendrier

La première version du calendrier sera envoyée aux clubs le 1er lundi suivant le 1er avril pour les divisions 1 et 2 et le lundi suivant pour la division 3; les clubs pourront soumettre des corrections jusqu'au 4e lundi d'avril. La version finale du calendrier sera envoyée aux clubs le lundi précédant le stage annuel des entraîneurs régionaux. Aucune demande de changement de match ne sera acceptée après la fin de la période de soumission des corrections.

3.3 - Annulation d'un match par une municipalité

Toute organisation qui est contrainte par sa municipalité ou son délégué, à annuler un match (à cause de la température ou de la non-disponibilité d'un terrain) doit avertir la Ligue et l'équipe adverse le plus tôt possible. Aucun frais administratif, ni de sanction ne seront appliqués dans ce cas, sauf si personne du club receveur n'est présent dans le cas où le responsable de terrain du club adverse n'a pu être avisé, auquel cas le club receveur est passible de sanction.

3.4 - Annulation d'un match sur le terrain

L'arbitre et/ou la municipalité ou son délégué (employé) sont les seuls qualifiés à déclarer un terrain impraticable et/ou à en interdire l'accès. Aucun frais administratif, ni de sanction ne seront appliqués dans ce cas.

3.5 - Remise d'un match

Dans le cas d'une annulation de match, le club receveur a 72h ouvrable suivant la date du match pour fournir 2 dates au club adverse par courriel. Le club visiteur a 72h ouvrable pour confirmer la date de reprise du match au club receveur, qui fera suivre cette date à l'ARSE via le formulaire prévu à cet effet. À défaut de quoi, le club fautif se verra déclaré forfait pour ce match. L'envoi de courriel fera office de preuve dans le dossier.

Article 4 - Les équipes

4.1 - Inscription des équipes

Le coût d'inscription des équipes à la Ligue est fixé au tableau des frais annuel. Les clubs doivent remettre le cahier d'inscription de leurs équipes au plus tard le 22 mars de chaque année pour la saison estivale. Tout club qui retire une équipe après la date limite d'inscription est condamné à payer l'amende prévue au tableau des sanctions.

4.2 - Liste d'équipe

Une équipe doit enregistrer auprès de l'ARSE, grâce au système de PTS-Registrariat, un minimum de quatorze (14) joueurs au 1er mai de chaque saison d'activité extérieure. Ce nombre minimum est de neuf (9) joueurs pour les catégories de soccer à 7 et de douze (12) joueurs en soccer à 9. Les clubs fautifs sont passibles d'amende passé ce délai.

4.3 - Modifications à la liste d'équipe

Un club pourra, avant le 15 juillet, ajouter un ou plusieurs joueurs à la liste de joueurs d'une de ses équipes à condition que la limite de 15 joueurs en soccer à 7 et 20 joueurs en U12-U14, 22 joueurs en U16 et 25 joueurs en U18 et plus soit respectée. Les joueurs inactifs pour la saison en cours arrivant sur le territoire de l'ARS entre le 16 juillet et le 31 août de la saison en cours pourront être ajoutés aux listes d'équipe, sur présentation d'une preuve de déménagement, dans le respect des limites aux listes d'équipe citées ci-dessus. Aucun passeport ne sera émis pour la saison d'été après le 31 août.

4.4 - Circulation de joueurs

La règle de « Circulation de joueurs », tel que définie dans la réglementation de la FSQ (Règles de fonctionnement – article 35.8.1) s'applique, en Estrie, aux classes A, AA et AAA.
Voir annexe 8 : Mouvement des joueurs (Règlement FSQ).

Article 5 - Feuille de match et passeport

5.1 - La feuille de match

La feuille de match doit être remplie au complet par le responsable d'équipe avant le match sous peine de sanction tel que stipulé au tableau des sanctions. Après le début du match, aucun nom de joueur et/ou responsable d'équipe ne peut être ajouté. Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. C'est la responsabilité de l'entraîneur de rayer le nom de tout joueur absent. L'arbitre conserve les feuilles de matchs en sa possession jusqu'au sifflet final.

L'entraîneur doit indiquer sur la feuille de match les joueurs réserve (R) qu'il utilise.

5.2 - Retour des feuilles de match à la Ligue (LSE)

La feuille de match doit être remise à l'arbitre avant le match avec une enveloppe préaffranchie. Les enveloppes préaffranchies sont fournies par la LSE.

L'arbitre est responsable de mettre à la poste, les deux feuilles de match. Celles-ci devront parvenir au secrétariat de la LSE au plus tard 5 jours ouvrables après le match.

Le club qui a assigné l'arbitre est passible de sanction si les feuilles de match ne sont pas parvenues dans le délai de 5 jours ouvrables au secrétariat de la LSE.

5.3 - Les passeports

Les passeports émis par la FSQ sont obligatoires pour toutes les catégories. Avant le match, le responsable d'équipe doit remettre ceux-ci à l'arbitre.

Tout joueur ou entraîneur d'une équipe qui, sans autorisation expresse de la Ligue, ne peut présenter son passeport dûment validé avant le début d'un match, pourra exceptionnellement, le présenter au plus tard à la fin du match, sinon le match sera déclaré forfait pour l'équipe fautive. Pour les fins du présent règlement, la

fin d'un match désigne le moment où l'arbitre remet les feuilles de match à une des deux équipes participantes.

Article 6 - Protêts et plaintes

6.1 - Protêt

Le protêt désigne la contestation par une équipe, du résultat final d'un match afin d'en faire changer l'issue.

6.1.1 - Tout protêt devra être signalé à l'arbitre avant, pendant ou à la fin du match, indiquée sur la feuille de match et signée par l'entraîneur réclamant. Un protêt pourra également être déposé par écrit, dans le premier jour ouvrable suivant l'incident, auprès du responsable des compétitions.

6.1.2 - Pour être pris en considération, un protêt doit être confirmé par écrit et accompagné du montant prescrit.

6.1.3 - Le dépôt du protêt doit se faire, sous peine de déchéance, par courrier recommandé au responsable des compétitions dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'incident qui a donné naissance au protêt, et être accompagnée d'un dépôt de cent (100\$) dollars. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.

6.1.4 - Une copie du protêt doit être envoyée par courrier recommandé par le club protestataire, dans les deux (2) jours ouvrables suivants l'incident, au club impliqué.

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

6.1.6 - Pour toute infraction aux articles 6.1.1 à 6.1.5, le protêt sera considéré comme étant irrecevable et le dépôt sera retourné après avoir déduit 20\$ pour les frais d'administration.

6.1.7 - L'étude des protêts se fera par le commissaire de la ligue selon les procédures établies aux règlements de la Fédération (FSQ).

6.1.8 - En traitant de tout protêt, le commissaire de la ligue tiendra compte de toutes les informations en possession du club demandeur qui, si elles avaient été utilisées de façon normale, auraient pu prévenir le protêt.

6.1.9 - Lorsqu'un protêt est débouté le dépôt est confisqué. Si le plaignant a raison, le dépôt lui sera remis.

6.1.10 - Toute décision peut être portée en appel au comité de discipline de l'ARSEstrie, selon les procédures établies aux règlements de la Fédération.

6.1.11 - Les procédures de dépôt et les délais d'un protêt peuvent être modifiés par le responsable des compétitions pour répondre à une situation urgente.

6.2 - Plainte

La plainte est la dénonciation, par toute personne qui en a été la victime ou le témoin, de la conduite d'un contrevenant.

6.2.1 - Sous réserve de l'article 6.2.2, une plainte doit être rédigée conformément à l'article 6.2.3. Un formulaire préparé à cette fin est disponible au secrétariat de l'ARSEstrie.

6.2.2 - Le rapport de l'arbitre ou tout rapport de référence d'un officiel sera considéré comme plainte officielle et le dépôt prescrit n'est pas requis. L'arbitre ou l'officiel sera alors considéré comme le témoin principal des faits relatés dans le rapport.

6.2.3 - La plainte doit contenir le nom de la personne contre qui elle est portée, la nature de l'infraction reprochée et un résumé des circonstances de lieu et de temps de l'infraction reprochée.

6.2.4 - La plainte peut être logée à l'endroit de toute personne.

6.2.5 - Sous réserve de l'article 6.2.2, la plainte doit être envoyée au secrétariat de l'ARSEstrie, à l'attention du comité de discipline et être accompagnée d'un dépôt de cent (100\$) dollars.

6.2.6 - À moins d'être stipulé autrement dans les règlements spécifiques d'une compétition, une plainte, portée par un membre participant à une compétition, ne sera pas recevable si plus de cinq (5) jours se sont écoulés depuis le dernier match joué ayant un impact sur le classement de la compétition en question.

6.2.7 - Une plainte ne sera pas recevable si le plaignant, son représentant autorisé ou le témoin principal n'est pas dûment identifié.

6.2.8 - Un officiel, à l'exception d'un arbitre ou d'un assistant-arbitre, peut porter plainte contre tout membre après avoir complété la vérification des données d'une compétition. Pour que toute sanction soit applicable, la vérification doit être complétée dans les soixante (60) jours suivant le dernier match joué ayant un impact sur le classement de la compétition en question.

6.2.9 - À moins d'être spécifié autrement dans les articles de ce règlement une plainte ne sera recevable que si elle est portée dans les douze (12) mois, soit un (1) an suivant l'infraction sauf dans le cas de fraude ou le délai sera de trente-six (36) mois soit trois (3) ans.

Article 7 - Discipline

7.1 - Application des sanctions disciplinaires

La Ligue applique les sanctions disciplinaires prévues dans le Règlement de discipline de la FSQ (sauf avis contraire). Toutes les sanctions pour carton sont automatiques sans qu'aucun avis ne soit nécessaire. Les procédures de traitement des plaintes par le commissaire sont détaillées à l'annexe 1. Des sanctions sont prévues au tableau de sanction pour toute équipe d'un club qui accumule trop de cartons jaunes et rouges. Le calcul des cartons et des sanctions repart à zéro lors des séries éliminatoires, sauf en cas de sanction automatique. À titre d'exemple, un joueur ayant cumulé 2 cartons jaunes en championnat voit son décompte remis à zéro avant son premier match des séries éliminatoires; un joueur ayant reçu un 3e carton jaune au dernier match de championnat est suspendu pour le premier match des séries éliminatoires de son équipe.

7.2 - Cartes jaunes

7.2.1 - Quiconque reçoit une troisième (3ième) carte jaune durant une même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. (Discipline FSQ - art.26.1)

7.2.2 - Quiconque reçoit une cinquième (5ième) carte jaune durant la même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. (Discipline FSQ - art.26.2)

7.2.3 - 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 de l'ARSE, lequel décide s'il doit lui décerner une sanction supplémentaire. (Discipline FSQ - art.26.3)

7.2.4 - Quiconque reçoit au cours d'un même match deux (2) cartes jaunes est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. La sentence automatique sera augmentée d'un match pour chaque cas de récidive. En outre, son cas pourra être soumis au Comité de discipline de l'ARSE, lequel pourra décerner une sanction supplémentaire d'au plus cinq matchs. (Discipline FSQ - art.26.4)

7.2.5 - Les sanctions mentionnées aux articles 7.2.1 à 7.2.4 ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales applicables dans les cas impliquant blessures et/ou violence physique à un joueur. (Discipline FSQ - art.27.3)

7.3 - Cartes rouges

7.3.1 - Quiconque reçoit au cours d'une compétition une première carte rouge est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. S'il reçoit au cours de la même compétition une deuxième carte rouge, il est automatiquement suspendu pour les trois (3) prochains matchs de son équipe dans cette compétition. En outre, son cas pourra être soumis au comité de discipline de l'ARSE, lequel pourra décerner une sanction supplémentaire d'au plus quinze (15) matchs. (Discipline FSQ - art.27.1)

7.3.2 - Quiconque reçoit une troisième carte rouge au cours d'une même compétition est automatiquement suspendu pour les cinq (5) matchs suivants de son équipe dans cette compétition. En outre, son cas sera soumis au comité de discipline de l'ARSE, lequel pourra décerner une suspension supplémentaire d'au plus trente (30) matchs. (Discipline FSQ - art.27.2)

7.3.3 - Les sanctions mentionnées aux articles 7.3.1 et 7.3.2 ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales applicables dans les cas impliquant blessures et/ou violence physique à un joueur. (Discipline FSQ - art.27.3)

7.4 - Blessures et violence physique

7.4.1 - 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. (Discipline FSQ - art.28.1)

7.4.2 - Quiconque crache, pousse, bouscule un officiel ou tente de le faire est traduit devant le Comité de discipline provincial et il 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 maximale de dix (10) ans pour toute autre infraction. (Discipline FSQ - art.28.2)

7.4.3 - 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 de discipline 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. (Discipline FSQ - art.28.3)

7.4.4 - Quiconque est impliqué dans une bagarre sera traduit devant le comité de discipline de l'ARSE, et pourra se voir décerner une amende d'au plus deux mille dollars (2000\$) et/ou d'une suspension de dix (10) ans maximum. (Discipline FSQ - art.28.4)

7.4.5 - Quiconque fait usage d'abus physique envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur dûment affilié par la FSQ sera traduit devant le comité de discipline de l'ARSE et pourra être condamné en plus d'une amende à une suspension maximale d'un (1) an à la première infraction, d'une durée maximale de trois (3) ans dans un cas de récidive et d'une durée maximale de cinq (5) ans pour toute autre récidive. (Discipline FSQ - art.28.5)

7.4.6 - Quiconque est accusé, en vertu de l'article 7.4, aura son passeport saisi par l'arbitre qui l'enverra avec son rapport au comité de discipline qui a juridiction, et sera suspendu de toute activité de soccer jusqu'à ce que le comité de discipline qui a juridiction se prononce sur le cas. (Discipline FSQ - art.28.6)

7.4.7 - Sous réserve des dispositions des articles 14 et 15 du règlement de discipline de la FSQ, quiconque fait usage d'abus verbal envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur, un instructeur ou un officiel dûment affilié par la FSQ sera traduit devant le comité de discipline de l'ARSE. (Discipline FSQ - art.28.7)

7.4.8 - Afin d'accélérer les procédures disciplinaires, les sanctions automatiques suivantes seront appliquées suite à la réception du rapport de l'arbitre :

- Coup de poing à un joueur : 3 matchs de suspension
- Coup de pied à un joueur : 3 matchs de suspension
- Avoir été impliqué dans une bagarre : 5 matchs de suspension
- Coup de poing à un entraîneur : 5 matchs de suspension

Règlement de compétitions

Article 8 - Les équipements

8.1 - Ballon réglementaire

Un ballon no 4 est utilisé pour les matchs de catégorie U9 à U13. Un ballon no 5 est utilisé pour les matchs de catégorie U14 à senior. Les ballons doivent être cousus.

L'équipe qui reçoit doit fournir le ballon de match, à moins que l'arbitre ne le trouve pas conforme. À ce moment, l'équipe visiteuse peut fournir le ballon de match.

8.2 - L'équipement des joueurs

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend un maillot numéroté et de couleur uniforme pour tous les joueurs de son équipe, une culotte courte et de couleur uniforme pour tous les joueurs de son équipe, des bas recouvrant les protège-tibias et de couleur uniforme pour tous les joueurs de son équipe, des protège-tibias ainsi que des chaussures conçues pour le soccer.

Le maillot numéroté doit être porté à l'intérieur de la culotte courte. Le gardien de but doit porter un maillot d'une couleur qui le distingue des autres joueurs et de l'arbitre; il peut porter des pantalons.

Les bas doivent recouvrir les protège-tibias et être de la même couleur.

Le capitaine d'une équipe doit être identifié clairement par un brassard porté au-dessus de l'uniforme.

Les maillots des équipes en présence lors d'un match doivent être de couleurs suffisamment différentes pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs, l'équipe receveuse doit changer de maillots ou porter des dossards.

8.3 - Port d'objet dangereux par un joueur

Un joueur ne peut porter aucun objet dangereux pour lui-même ou les autres joueurs (incluant tous les types de bijoux).

Article 9 - Les joueurs

9.1 - Nombre de joueurs habillés

Peuvent prendre part à un match et être présents au banc d'une équipe, un maximum de :

- Quinze (15) joueurs pour les catégories de soccer à 7
- Dix-huit (18) joueurs pour les catégories de soccer à 9
- Vingt (20) joueurs pour les catégories de soccer à 11

Pour débiter et/ou continuer un match, une équipe doit présenter un minimum de :

- Cinq (5) joueurs pour les catégories de soccer à 7
- Six (6) joueurs pour les catégories de soccer à 9
- Huit (8) joueurs pour les catégories de soccer à 11

9.2 - Remplacement d'un joueur expulsé

Un joueur expulsé d'un match par l'arbitre ne peut être remplacé par un autre joueur sur le terrain. Le joueur expulsé doit quitter immédiatement les limites du terrain de jeu soit l'enceinte du parc, délimitée par des clôtures, estrades, rues... En cas d'inconduite à la suite d'une expulsion, son cas sera soumis au Comité de discipline sur rapport de l'arbitre.

9.3 - Participation inéligible

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

Une équipe qui utilise un joueur ou un entraîneur sous le coup d'une suspension verra le résultat de ce match déclaré forfait.

Un joueur qui ne présente pas son passeport et qui prend tout de même part au match sera considéré comme joueur inéligible et l'équipe fautive perdra le match par forfait.

Pour prendre part à un match, toute personne (joueur et responsable d'équipe) doit présenter son passeport à l'arbitre.

9.4 - Utilisation des joueurs dans une classe de compétition différente

En Estrie, l'utilisation des joueurs (classe locale et A) se fait comme suit:

9.4.1 - Dans le respect des catégories d'âges imposées par la Fédération, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif.

9.4.2 - Pour descendre d'une classe de compétition, un joueur doit attendre un délai d'une (1) journée à partir de son dernier match.

9.4.3 - Un joueur ne peut participer dans un même championnat à plus de six (6) matchs pour une équipe de classe inférieure.

9.4.4 - Réserve

9.4.5 - Le nombre de joueurs venant d'une classe de compétition supérieure qui peut être utilisé dans un championnat, pour la durée de la saison, est de six (6).

9.4.6 - Dans un même match, il ne peut y avoir que deux (2) joueurs ou moins venant d'une classe supérieure.

9.4.7 - Un joueur ne peut descendre que d'une seule classe de compétition.

9.4.8 - Un joueur ne peut participer à des matchs éliminatoires dans une classe de compétition ou une division inférieure à la sienne.

9.4.9 - Un joueur surclassé dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne peut participer sans restriction à des matchs dans sa catégorie d'âge d'origine, dans le respect des paramètres d'utilisation des joueurs mentionnés aux articles 9.4.2 à 9.4.8.

9.4.10 - Une équipe qui enfreint une ou plusieurs des règles d'utilisation des joueurs lors d'un match se verra déclarée forfait pour le match en question.

9.4.11 - Dans le respect des restrictions imposées par d'autres règlements, il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent évoluer dans une classe, division ou catégorie supérieure à la sienne.

9.4.12 - Au soccer extérieur, un joueur doit bénéficier d'un repos d'au moins trois (3) heures entre la fin d'un match et le début de son match suivant, à moins que les durées de match ne soient réduites (règlements de sécurité de la FSQ, article 41)

9.5 - Le joueur à l'essai

Dans les catégories juvéniles, une équipe ne peut utiliser aucun joueur à l'essai sous peine de voir le match auquel un tel joueur a pris part déclaré forfait.

Article 10 - Les responsables d'équipe

10.1 - Définition et nombre de responsables d'équipe

Les responsables d'équipe sont : l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, le gérant. Un maximum de trois (3) responsables par équipe peuvent prendre place sur le banc des joueurs dont au moins un (1) doit avoir les certifications requises au point 10.4. Chaque responsable doit avoir un passeport pour pouvoir prendre place au banc de l'équipe. Un physiothérapeute peut être présent au banc d'une équipe sur présentation de sa carte professionnelle.

10.2 - Rôle du responsable d'équipe

Aucun responsable d'équipe n'est autorisé à pénétrer sur le terrain pendant un match à moins d'y avoir été autorisé par l'arbitre sous peine d'expulsion.

Les responsables d'équipe doivent demeurer dans les limites de la surface technique de leur équipe. La surface technique s'étend, sur les côtés, à un (1) mètre de part et d'autre des places assises, et, vers l'avant, jusqu'à un (1) mètre de la ligne de touche.

L'entraîneur et les autres personnes présentes dans la surface technique doivent adopter un comportement responsable.

10.3 - Expulsion d'un responsable d'équipe

L'arbitre peut demander à un responsable d'équipe de quitter les limites du terrain s'il juge que celui-ci nuit au bon déroulement du match et/ou persiste à enfreindre les règlements. Ce dernier a alors 3 minutes pour quitter l'enceinte du terrain. En cas d'inconduite à la suite d'une expulsion, son cas sera soumis au Comité de discipline suite à la réception du rapport de l'arbitre.

À la première offense, le responsable d'équipe est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe. À la seconde offense, il est automatiquement suspendu pour les trois (3) matchs suivants de son équipe. Par la suite, en cas de récidive, il est suspendu indéfiniment et son cas est soumis au Comité de discipline de l'ARSE.

Si aucun responsable d'équipe n'est présent au banc lors d'un match juvénile, l'équipe fautive perdra le match par forfait.

10.4 - Certifications requises pour les entraîneurs-chefs

Tous les entraîneurs-chefs des équipes évoluant dans les catégories U9 et U10 doivent détenir la certification entraîneur-animateur enfants, ceux des équipes U11 et U12 doivent détenir la certification entraîneur-animateur jeune et ceux des équipes U14 doivent détenir la certification entraîneur-animateur jeune ou senior. Ces exigences sont en vigueur selon l'échéancier présenté en annexe, tout comme la présence au stage annuel des entraîneurs régionaux. Un club dont un ou plusieurs entraîneurs sont absents lors du stage annuel se verra imposer l'amende prévue au tableau des sanctions.

10.5 - Conduite des équipes

10.5.1 - Toutes les équipes sont responsables de la bonne conduite de leurs joueurs, moniteurs, entraîneurs, accompagnateurs, administrateurs et spectateurs. Elles doivent prendre les précautions nécessaires pour empêcher les individus ci-dessus mentionnés d'attaquer verbalement ou physiquement les arbitres, 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.

10.5.2 - Il est interdit aux membres du personnel d'encadrement et aux spectateurs de se trouver derrière la ligne des buts ou de courir le long des lignes de touche du côté des entraîneurs. En tout temps, les spectateurs doivent prendre place sur le côté du terrain opposé à celui des équipes (au moins 2,5 mètres de la ligne de touche). Les entraîneurs et les joueurs doivent demeurer à l'intérieur de la surface technique.

10.5.3 - Lors d'un match où un ou des arbitres (central et assistant) sont âgés de moins de 18 ans, les dirigeants d'équipes, âgés de plus de 18 ans et inscrits sur la feuille de matchs, pourront être tenus conjointement et/ou solidairement responsables de leur comportement abusif et de celui des joueurs ou spectateurs envers l'officiel d'âge mineur.

10.5.4 - S'il est trouvé coupable, le ou les dirigeants recevront une sanction additionnelle aux sanctions déjà prévues aux règlements de discipline :

- 1ère infraction : Amende minimale de 500\$ plus cinq (5) matchs de suspensions.
- 2ième infraction : Amende minimale de 1000\$ plus une suspension d'un (1) an de toute activité de soccer.
- 3ième infraction : d'une amende minimale de 2000\$ plus une suspension de cinq (5) ans de toute activité de soccer.

10.5.5 - Dans tous les cas où il sera prouvé l'appartenance des dirigeants, joueurs et/ou spectateurs à une équipe, cette dernière perdra automatiquement quatre (4) points au classement du championnat.

Article 11 - Le déroulement des matchs

11.1 - Présence des équipes

Un délai de quinze (15) minutes est accordé à une équipe pour avoir le nombre minimal requis de joueurs habillés et prêts à débiter le match. Après ce délai, le match est perdu par forfait pour l'équipe fautive.

Si aucune équipe ne se présente sur le terrain avec le nombre de joueurs requis, le match est perdu par forfait pour les deux (2) équipes fautives.

11.2 – Arbitrage

Les arbitres d'un match sont assignées par le club receveur. Pour la Ligue intérieure, l'ARSE a la responsabilité de l'assignation des arbitres.

Un match ne peut être remis pour cause d'absence de l'arbitre. Dans un cas de force majeure, une autre personne pourra officier avec l'accord écrit des deux (2) équipes et devenir l'arbitre officiel du match. Un délai de 15 minutes, à partir de l'heure prévue du match est donné pour que les deux (2) équipes puissent s'entendre, à défaut de quoi, le match sera déclaré perdu par forfait pour les deux (2) équipes.

Lorsqu'il n'y a pas d'assistants arbitres assignés pour seconder l'arbitre, chaque équipe en présence doit fournir une personne à cet effet. S'il manque seulement 1 arbitre assistant, les équipes en présence vont fournir une personne pour assister l'arbitre central pour une demie à tour de rôle.

L'arbitre peut refuser de s'adjoindre la(les) personne(s) désignée(s). Il peut alors décider d'arbitrer seul le match.

Un arbitre ne peut pas officier dans une division où il est aussi affilié comme joueur, dirigeant ou entraîneur.

Un arbitre ne peut pas arbitrer un match de catégorie supérieure à son âge.

Procédure à suivre en cas d'absence de l'arbitre :

1. Arbitre assistant prend en charge le match, à moins que son âge ne lui permette pas.

Procédure à suivre en cas d'absence de tous les arbitres prévus :

1. Les entraîneurs tentent dans le délai de 15 minutes de trouver un arbitre;
2. Les entraîneurs demandent à une personne parmi les spectateurs d'officier le match;
3. Si aucune personne n'est trouvée, les entraîneurs doivent à tour de rôle officier une demie;
4. Si ces étapes ne sont respectées, les équipes perdront le match par forfait.

Le match ne doit pas débuter au delà du délai de 15 minutes après l'heure prévue.

11.3 - Durée des matchs

Un match est divisé en deux (2) périodes égales en temps. La pause de la mi-temps ne dépasse pas cinq (5) minutes.

La durée des matchs pour chacune des catégories et divisions est la suivante :

- U9 et U10 2 demies de 25 minutes
- U11 et U12 2 demies de 30 minutes
- U13 et U14 2 demies de 35 minutes
- U15 et U16 2 demies de 40 minutes
- U17 à Senior 2 demies de 45 minutes

11.4 - Arrêt d'un match

Si l'arbitre doit arrêter un match à cause du mauvais temps ou tout autre cas de force majeure, avant qu'il y ait 75% du match de joué, ce match doit être rejoué si l'écart au pointage est inférieur ou égal à 4 buts. Si 75% du temps ou plus est écoulé, le match est considéré comme complet.

Si pendant le match, le pointage accuse une différence de sept (7) buts, le pointage devient immuable et sera indiqué tel quel sur la feuille de match. Les deux équipes peuvent s'entendre pour poursuivre le match mais les buts subséquents ne seront pas comptabilisés; les cartons seront appliqués.

11.5 - Résultats des matchs

Chaque équipe doit entrer sur le site PTS-Ligue le résultat du match ainsi que les statistiques dans les 72 heures suivant la fin du match. Le club de l'équipe fautive sera sanctionné de l'amende prévue au tableau des sanctions. Cette mesure est applicable à toutes les divisions à partir du premier match de la saison. (Modifié C.A. 22-01-09)

Un forfait occasionne une amende tel que stipulé dans le tableau de sanctions.

11.6 - Remplacement des joueurs

Pour les catégories de soccer à 7, les remplacements de joueurs lors d'un match sont illimités. Ils peuvent être effectués sur tout arrêt de jeu et seulement après avoir été acceptés par l'arbitre. Le changement à la sauvette ne sera pas permis.

Pour les catégories de soccer à 9 et soccer à 11, les remplacements de joueurs lors d'un match sont illimités. Ils peuvent être effectués avec la permission de l'arbitre aux différents moments suivants :

- Après qu'un but ait été marqué
- Lors d'une remise en jeu par un coup de pied de but
- À la mi-temps
- Lors d'une blessure
- Lors d'une remise en jeu par une touche offensive

11.7 - Attribution des points de classement

L'attribution des points de classement est effectuée selon la formule suivante.

11.7.1 - Objectif de la formule de points de classement

La formule de points de classement a pour objectif de favoriser le bon comportement des équipes pendant la saison régulière.

11.7.2 - Procédure

1. Points de performance : L'attribution des points de performance est établie selon la procédure habituelle et est basée sur le résultat du match :

- 3 points : pour une victoire
- 1 point : pour un match nul
- 0 point : pour un match perdu

2. Points de comportement : L'attribution des points de comportement se fait de la manière suivante :

- 0 point : moins de 4 cartons jaunes dans le match
- -1 point : de 4 à 5 cartons jaunes ou un carton rouge direct et /ou expulsion d'un entraîneur)
- -3 points : plus de 5 cartons jaunes ou deux cartons rouges directs (et /ou expulsion d'un entraîneur)

Un carton rouge suite à un cumulatif de deux cartons jaunes compte pour 2 cartons jaunes pour les déductions aux points de comportement

3. Points de classement : Le total des points de performance et des points de comportement est compilé et détermine ainsi le nombre de points de classement de chaque équipe.

11.7.3 - Lors d'un match déclaré forfait, le pointage final est de 3-0 en faveur de l'équipe gagnante et la compilation de ses points au classement sera de 3 points. Un match forfait entraîne une perte de 1 point au classement pour l'équipe fautive.

11.8 - Classement des équipes au championnat

Le classement des équipes en saison régulière est déterminé selon les critères suivants : les équipes seront classées d'après le nombre de points accumulés, la première position étant occupée par l'équipe ayant le plus de point au classement. Advenant une égalité dans le classement, le départage des équipes se fera comme suit :

1. En tenant compte du nombre de points obtenus lors des matchs entre les équipes ex æquo,
2. En tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés dans les matchs joués entre les équipes ex æquo,
3. En tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune d'elle,
4. En favorisant l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au total,
5. En favorisant l'équipe avec le plus de victoires,
6. En faisant jouer un match barrage entre les deux équipes ex æquo, match qui doit déterminer un gagnant. Prolongations et tirs du point de réparation si nécessaire, selon le règlement en vigueur de la FIFA. La détermination du jour, de l'heure et du terrain où sera joué ce match se fera après accord entre les équipes concernées.

En U9 et U10, aucun classement de championnat ni des buteurs ne sera affiché.

11.9 - Trophée de championnat

L'équipe championne de chaque catégorie reçoit un trophée de championnat.

Article 12 - Les séries éliminatoires

12.1 - Soccer à 7

Dans les catégories de soccer à 7 (U9 et U10), un festival de fin de saison remplace les séries éliminatoires.

Pour le festival de fin de saison, tous les joueurs et joueuses présents recevront un prix de présence au lieu de médailles ou trophées.

Un festival de début de saison aura également lieu pour les catégories de soccer à 7 (U9 et U10).

12.2 - Soccer à 9 et soccer à 11

12.2.1 - Dans les catégories de soccer à 9 et de soccer à 11 (U11 et plus), toutes les équipes participent aux séries éliminatoires qui se déroulent selon une formule de tournoi simple élimination.

12.2.2 - Le classement final de la saison sera pris en considération pour l'établissement du calendrier des séries éliminatoires (les équipes mieux classées rencontrent les équipes moins bien classées).

12.2.3 - Dans l'éventualité d'un pointage égal lors d'un match des séries éliminatoires, deux périodes supplémentaires de dix (10) minutes sont jouées au complet. S'il y a égalité à la fin des deux périodes supplémentaires, les tirs au but du point de réparation suivront selon les règles de la FIFA.

12.2.4 - Les matchs des séries éliminatoires peuvent se dérouler sur semaine ou sur fin de semaine.

12.2.5 - Pour les catégories juvéniles, toutes les finales ont lieu sur le même site de compétition.

12.2.6 - Des médailles d'or et d'argent sont remises aux équipes qui jouent la Finale des séries éliminatoires. Pour les équipes seniors et vétérans, des bourses remplacent l'attribution de médailles.

12.2.7 - Un trophée de championnat sera remis à l'équipe gagnante de chaque division à partir de la catégorie U11.

Article 13 - Promotion et relégation

Voir règlements complets.

Article 14 - Soccer extérieur (Adulte mixte récréatif) - Règles spécifiques

14.1 - Préambule

Afin de faciliter la compréhension, la catégorie Senior mixte locale sera identifiée en Estrie comme étant la «Ligue Récréative Adulte Mixte de l'Estrie (LIRAME)».

Aux fins d'interprétation du présent article, 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.

Les règles spécifiques du présent article ont été réalisées par un comité de l'Association Régionale de Soccer de l'Estrie (ARSEstrie) représentant les équipes participantes de cette catégorie. Son mandat fut rempli en ayant comme souci la justesse, le réalisme, la simplicité et la légalité du texte.

L'acceptation, du texte original, fut faite unanimement par le Comité exécutif de l'ARSEstrie le 12 avril 2010.

14.2 - Principe

Tous les matchs de la LIRAME sont joués en accord avec les règles de jeux de la Ligue de Soccer de l'Estrie (LSE).

Nonobstant, les règles de jeux de la LSE, les règles de la présente annexe, spécifiques à la LIRAME, ont préséance et viennent s'y ajouter ou les préciser.

14.3 - Buts et objectifs de la LIRAME

Les buts de la LIRAME sont de promouvoir et de favoriser les échanges amicaux entre les joueurs et joueuses de cette catégorie. Les équipes sont mixtes.

Les objectifs du joueur participant à la LIRAME sont de réaliser une activité physique saine et sportive dans un environnement sécuritaire pour chacun et dans une atmosphère de respect mutuel et de fair-play (joueur, joueuse, adversaires, arbitre et officiel).

14.4 - Éligibilité des joueurs

L'adulte (homme ou femme) éligible à jouer dans une équipe de la LIRAME est :

- a) Un homme âgé d'au moins trente-cinq (35) ans dans l'année courante (U35 et plus).
- b) Une femme âgée d'au moins trente (30) ans dans l'année courante (U30 et plus).
- c) Une équipe pourra également inscrire un (1) homme âgé d'au moins trente (30) ans dans l'année courante (U30 et plus). Ce joueur ne pourra pas évoluer comme joueur réserve avec une équipe senior de classe «A» de la LSE.
- d) Une équipe pourra également inscrire une (1) femme âgée d'au moins vingt-cinq (25) ans dans l'année courante (U25 et plus). Cette joueuse ne pourra pas évoluer comme joueuse réserve avec une équipe senior de classe «A» de la LSE.

Un droit acquis, lui permettant d'évoluer au sein de la LIRAME, sera attribué au joueur qui, à l'été 2008, était inscrit sur la liste officielle de joueur d'une équipe «Vétéran» et qui ne respecte pas les exigences d'éligibilité en ce qui a trait à l'âge requis pour la saison 2010. Ce joueur devra par contre avoir évolué lors de la saison 2009 dans une équipe Adulte mixte.

14.4.1 - Inscription d'un joueur dans 2 équipes

Un joueur ou une joueuse, inscrit dans une équipe de la LIRAME peut également s'inscrire dans une autre équipe de la LIRAME.

Pour être éligible à jouer dans deux (2) équipes, le joueur ou la joueuse devra acquitter les frais d'inscription pour les deux (2) équipes dans lesquelles il évolue.

Le joueur ou la joueuse devra également détenir un document d'autorisation émis par l'ARSEstrie lui permettant d'évoluer pour la deuxième (2e) équipe.

14.4.2 - Les joueurs réserves

Aux fins des présentes règles, spécifiques à la LIRAME, le joueur réserve désigne un joueur du même club qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club.

Hommes : Il est interdit aux équipes l'utilisation de joueurs réserves de sexe masculin de classe «A».

Femmes : Il est autorisé aux équipes l'utilisation de joueuses réserves de sexe féminin de classe «A», en autant que les joueuses utilisées soient âgées d'au moins trente (30) ans dans l'année courante (U30 et plus).

Les joueurs et joueuses évoluant dans la LIRAME peuvent être utilisés comme joueurs réserves au sein d'une équipe de classe «A» de son club sans aucune restriction.

14.4.3 - Les joueurs à l'essai

Aux fins des présentes règles, spécifiques à la LIRAME, le joueur à l'essai désigne un joueur d'une équipe de la LIRAME qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de la LIRAME (de son club ou d'un autre club).

L'utilisation de joueur à l'essai est autorisée sans aucune restriction au sein de la LIRAME.

14.5 - Les joueurs

Le nombre maximum de joueurs et joueuses sur le terrain est onze (11). Le nombre minimum de joueurs et joueuses sur le terrain est huit (8).

En tout temps, le nombre maximum d'hommes permis sur le terrain est huit (8).

14.6 - Présence des équipes

Un délai de cinq (5) minutes est accordé pour présenter un minimum de huit (8) joueurs et joueuses habillés sur le terrain. Après ce délai, l'équipe adverse doit prêter des joueurs pour permettre de jouer le match.

14.7 - Substitution

Il n'y a pas de limite en ce qui concerne le nombre de substitutions effectuées avec la permission de l'arbitre aux différents moments suivants :

- a) Après qu'un but a été marqué.
- b) Lors d'une remise en jeu par un coup de pied de but.
- c) À la mi-temps.
- d) Lors d'une blessure.
- e) Lors d'une remise en jeu par une touche offensive et à la discrétion de l'arbitre.

N.B. : Si une équipe se prévaut des points d) ou e) pour effectuer une substitution, l'équipe adverse peut aussi effectuer une substitution.

Un changement peut aussi s'effectuer à la sauvette (un joueur à la fois) et ce, sans la permission de l'arbitre. Le changement à la sauvette doit se faire par le centre du terrain.

14.8 - Écart au pointage

Si pendant le match, le pointage accuse une différence de cinq (5) buts, le pointage devient immuable et sera indiqué tel quel sur la feuille de match.

Les deux équipes peuvent s'entendre pour poursuivre le match, et si tel est le cas, elles devront s'échanger trois joueurs (dont au moins deux hommes) avant de continuer le match.

Les buts marqués ne seront plus comptabilisés mais les cartons (jaunes et rouges) le seront.

14.9 - Les tacles (jeu au sol)

Tout tacle fait dans le but de soustraire le ballon à un adversaire doit être sanctionnée :

- a) S'il y a contact entre ces deux joueurs, cette glissade sera sanctionnée par un coup franc direct (donner un coup de pied à l'adversaire) et par un carton rouge (faute grossière).
- b) S'il n'y a pas de contact, mais que la glissade est faite en direction d'un adversaire dans le but de lui soustraire le ballon ou de l'empêcher de prendre contrôle du ballon en s'en approchant à distance de jeu, cette glissade sera sanctionnée par un coup franc indirect (jouer d'une manière jugée dangereuse par l'arbitre) et par un carton jaune (comportement antisportif).

14.10 - Autres règlements

14.10.1 - Lois du jeu

Les Lois du jeu de la FIFA font offices de règlement du jeu officiel.

14.10.2 - Tir au but du point de réparation

Tous les tirs au but du point de réparation sont obligatoirement tirés par des femmes.

14.10.3 - Protection du gardien de buts

Aucun contact sur le gardien de but n'est permis dans la surface de réparation (sanction: coup franc direct).

14.11 - Infractions et sanctions

Nonobstant les articles 7.2 et 7.3 des présents règlements, les sanctions suivantes s'appliquent au niveau des cartons jaunes et rouges pour la LIRAME.

14.11.1 - Cartons jaunes

- a) Quiconque reçoit un troisième (3e) carton jaune durant la saison, est automatiquement suspendue pour le match suivant de son équipe.
- b) Quiconque reçoit un cinquième (5e) carton jaune durant la saison, est automatiquement suspendu pour les trois (3) matchs suivants de son équipe. En outre, son cas est soumis au commissaire de la Ligue qui pourra décerner une sanction supplémentaire d'au plus quinze (15) matchs.

14.11.2 - Cartons rouges

- a) Quiconque reçoit un premier (1er) carton rouge durant la saison, est automatiquement suspendue pour le match suivant de son équipe.
- b) Quiconque reçoit un deuxième (2e) carton rouge durant la saison, est automatiquement suspendu pour les trois (3) matchs suivants de son équipe. En outre, son cas est soumis au commissaire de la Ligue qui pourra décerner une sanction supplémentaire d'au plus quinze (15) matchs.

Article 15 - Soccer extérieur à 9 joueurs (catégorie U11) - Règles spécifiques

15.1 - Terrain de jeu

- a) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes : Longueur (65 à 90 mètres), Largeur (45 à 55 mètres)
- b) Les surfaces de réparation sont déterminées par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, tracées à 5,50 m de chaque montant du but est à 16,5 m sur un terrain de soccer à 11. Elles s'étendent à l'intérieur du terrain sur une longueur de 16,5 m sur un terrain de soccer à 11. Ces dernières seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.
- c) Dimensions des buts : 7,32 mètres X 2,44 mètres (but de soccer à 11).
- d) Point de pénalité : 11 mètres.

15.2 - Ballon en jeu et hors du jeu

Identique à la Loi IX (Ballon en jeu et hors du jeu) des Lois du jeu de la FIFA (soccer à 11).

15.3 - But marqué

Identique à la Loi X (But marqué) des Lois du jeu de la FIFA (soccer à 11).

15.4 - Hors jeu

La loi du hors-jeu s'applique en soccer à 9. Toutefois la position du hors-jeu est uniquement signalée dans la surface délimitée par la ligne de but, les lignes de touche sur une distance de 16,5 mètres de la ligne de but.

15.5 - Fautes et incorrections

Identique à Loi XII (Fautes et incorrections) des Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

- a) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.
- b) Si un joueur de l'équipe qui défend commet intentionnellement, dans la surface de réparation, une des dix (10) fautes majeures décrites dans les Lois du jeu de la FIFA, il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation.
- c) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la surface de réparation qui en temps normal au soccer à 11 serait pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon sera placé au point le plus près de l'infraction, mais à l'extérieur de la zone de réparation. Le coup franc sera direct.
- d) L'arbitre peut avertir un joueur (carton jaune) ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans un tel cas, ce dernier ne peut pas être remplacé par un autre joueur.

15.6 - Coups francs

Identique à la Loi XIII (Coups francs) des lois du jeu de la FIFA (soccer à 11) sauf que tous les coups francs sont directs (sur lequel un but peut être marqué directement) à l'exception du coup d'envoi, d'une rentrée de touche et d'un coup de pied de but.

Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 9,15 mètres.

15.7 - Coup de pied de réparation

Identique à la Loi XIV (Coup de pied de réparation) des Lois du jeu de la FIFA.

15.8 - Rentrée de touche

Identique à la Loi XV (Rentrée de touche) des Lois du jeu de la FIFA. Toutefois, une reprise de touche sera accordée si le joueur manque sa première tentative, mais une deuxième erreur entraînera le gain du ballon pour l'équipe adverse.

15.9 - Coup de pied de but

Identique à la Loi XVI (Coup de pied de but) des Lois du jeu de la FIFA (soccer à 11).

15.10 - Coup de pied de coin

Identique à la Loi XVII (Coup de pied de coin) des Lois du jeu de la FIFA (soccer à 11).

Annexe 1

Procédures disciplinaires

1. Toutes les sanctions automatiques pour cartons décrites aux articles 7.2 et 7.3 sont applicables sans qu'un avis soit nécessaire.
2. Lors des séries éliminatoires, les sanctions disciplinaires des articles 7.2 et 7.3 sont applicables (ex : un joueur qui obtient un 3e carton jaune lors du dernier match de la saison est suspendu pour son premier match éliminatoire). Par contre, le calcul des cartons reçus repart à neuf au début des éliminatoires.
3. Un comité de discipline se tiendra si nécessaire au centre d'administration de la ligue. Ce comité pourra en première instance être uniquement composé du commissaire.
 - a. Ce comité pourra tenir des auditions sur les cas pour lesquels il a juridiction.
 - b. Les personnes concernées seront alors convoquées selon les règles de discipline de la FSQ.
4. Un joueur expulsé (carton rouge) ou un responsable d'équipe exclu, sera convoqué «ipso facto» au comité de discipline si et seulement si celui-ci est exclu pour une des raisons mentionnées à l'article 7.4 des règlements de la Ligue.
 - a. Tous les cas qui relèvent directement du comité de discipline provincial lui seront directement référés.
 - b. Il est de la responsabilité des équipes de s'assurer que l'arbitre inscrive clairement la raison de l'exclusion (carton rouge) sur la feuille de match.
 - c. Un joueur ou dirigeant exclu pour une des raisons précitées sera auditionné et systématiquement inclus à l'agenda du comité de discipline et ce dans les plus brefs délais.
 - d. Les responsables d'équipe peuvent porter plainte via leur club sur le comportement d'un joueur dans des cas de violence et/ou de brutalité. Ces plaintes seront traitées par le comité de discipline qui a juridiction. La plainte doit parvenir à la ligue dans les deux jours ouvrables suivant le match pour être recevable.
5. Une personne qui aurait le devoir de se présenter au comité de discipline et qui ne justifie pas son absence lors de l'audition sera suspendue jusqu'à ce qu'elle fasse une nouvelle demande d'audition.
6. Nonobstant les articles respectifs des règlements de discipline de la Fédération et de l'Association régionale, le commissaire de la Ligue peut prendre seul les décisions disciplinaires.
7. Nonobstant les articles respectifs des règlements de discipline de la Fédération et de l'Association régionale, la procédure pour un examen de cas disciplinaires par le commissaire est la suivante :
 - a. Les avis d'audition pour les expulsions de matchs seront communiqués par écrit à un responsable du club de la personne convoquée. C'est la responsabilité du club d'informer son membre du lieu, de la date et de l'heure de l'audition. Un avis écrit confirmera la convocation.
 - b. L'audition est publique et elle doit être empreinte d'ordre et de dignité.
 - c. Durant l'audition, le défendeur expliquera au commissaire les circonstances et l'événement relatifs à son cas et fera les commentaires qu'il juge pertinents et devant être pris en considération pour l'examen de son cas.
 - d. Un rapport disciplinaire détaillé d'un officiel expliquant les circonstances et l'événement relatifs à l'infraction, signé par l'officiel, pourra être considéré par le commissaire pour l'examen du cas, sans que la présence de l'officiel soit nécessaire.
 - e. Pour une infraction reliée a un match spécifique, le commissaire ne peut rendre une décision s'il n'y a pas de rapport disciplinaire, tel que prescrit en d) ou une plainte déposée en bonne et due forme ; si, au moment de l'audition, le rapport disciplinaire n'est pas reçu par le commissaire ou s'il n'y a pas de plainte, le commissaire rendra une décision de non culpabilité.
 - f. Si la personne inculpée ou le représentant du club ne se présente pas à l'audition, elle sera suspendue jusqu'à ce qu'elle demande une nouvelle audition.
8. Les suspensions infligées par le commissaire de la Ligue ou le comité de discipline ne peuvent se confondre avec celles prévues comme automatiques par les articles précédents des présents règlements. Les suspensions devront être annoncées verbalement par le Commissaire aux clubs des joueurs suspendus et confirmées par écrit.
9. Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre des activités de la Ligue, la suspension sera purgée au début de la saison d'activités suivante de la Ligue. Le joueur pourra être dans ce cas autorisé à jouer entre-temps. Un joueur visé par le paragraphe précédent qui serait sous le coup d'une telle

suspension reportée au moment où il n'est plus membre d'un club appartenant à la Ligue verra son dossier disciplinaire référé, à la fin de la saison, au comité de discipline de l'Association régionale.

10. Toute personne reliée à une équipe est sujette aux mêmes règlements disciplinaires que les joueurs. Dans ce cas, le commissaire de la Ligue pourra imposer une amende monétaire au club, en plus de toute autre sanction.
11. En tout temps et pour quelque raison que ce soit qu'il juge suffisamment grave, le commissaire peut convoquer un joueur, une personne reliée à une équipe ou un club et appliquer les sanctions prévues aux règlements.
12. Un joueur ou dirigeant expulsé d'un match doit se rendre immédiatement au vestiaire ou sortir de l'enceinte du terrain à défaut de quoi une amende supplémentaire de cinquante (50\$) dollars à la première offense et doublée à chaque offense subséquente sera appliquée.
13. Pour les joueurs seniors, chaque expulsion entraînera une amende automatique de vingt-cinq (25\$) dollars. Une amende de cinquante (50\$) dollars sera imposée au dixième (10) carton jaune d'une équipe, et de cinquante (50\$) dollars pour chaque tranche supplémentaire de cinq (5) cartons jaunes. Pour cet article, deux (2) avertissements dans le même match seront considérés comme une expulsion. Pour les entraîneurs et les dirigeants, l'amende sera identique à celle imposée aux joueurs seniors.
14. Tout club et/ou membre dûment affiliés à la F.S.Q. et qui seront reconnus coupables, assumeront les frais et les amendes.
15. Les suspensions devront être communiquées verbalement par le commissaire aux clubs des joueurs suspendus et confirmées ensuite par écrit dans les quinze jours ouvrables de la tenue de l'audition.

Annexe 3

Tableau de sanctions pour les infractions aux règlements

Article 5 Feuille de match et passeport	25\$ pour une feuille de match où des noms et/ou numéros de passeport sont manquants/incomplets; 25\$ si une feuille de match parvient plus de 5 jours ouvrables après la date de tenue du match.
Article 7 Discipline	Chaque équipe se verra imposer une amende de 50\$ lorsqu'elle cumule 10 cartons jaunes, et 50\$ par tranche de 5 cartons supplémentaires; chaque expulsion se verra imposer une amende de 25\$.
Article 10.4 Certification d'entraîneur	Une amende équivalente au coût d'inscription au stage d'entraîneur correspondant au niveau exigé pour tout entraîneur n'ayant pas la certification requise; absence au stage annuel : 15\$ facturés au club.
Article 11.5 Résultat des matchs	10\$ d'amende lorsque le résultat, les joueurs et entraîneurs présents et statistiques (buts et cartons) ne sont pas entrées dans les 72 heures suivant le match par une équipe.
Article 11.7.3 Points de classement	Tout match forfait pour cause d'absence est sanctionné d'une amende de 50\$ à la première offense, 100\$ à la 2e offense et 150\$ à la 3e offense. De plus, une amende additionnelle de 100\$ sera imposée pour tout match déclaré forfait après le 3e match forfait (incluant les festivals et finales). Dans le cas d'un match forfait pour joueur inéligible, les amendes sont de 50% des montants mentionnés ci-haut. Dans le cas d'un forfait pour manque de joueurs, 50% de l'amende sera remise au club non fautif.
Cas non-prévu	Tout cas non prévu aux règlements est passible au maximum d'une amende de 500\$ et/ou d'une suspension d'un an.

Annexe 8

Mouvement des joueurs (Règlement de la FSQ)

La règle de « Circulation de joueurs », tel que définie dans la réglementation de la FSQ (Règles de fonctionnement – article 35.8.1) s’applique, en Estrie, aux classes A, AA et AAA.

À la fin de son affiliation précédente avec un club, un joueur est libre de s’associer au club de son choix. Cependant un club ne pourra affilier que le nombre de nouveaux joueurs indiqués ci-après et dans les conditions spécifiées :

- a) Un club ne peut recevoir par catégorie d’âge masculin et féminin telle que définie par la Fédération que 4 joueurs venant d’autres clubs dont un maximum de 2 joueurs venant d’un même club. Ce règlement est désigné communément sous le nom de la règle du 4-2.
- b) Tout joueur qui change de club quelle qu’en soit la raison est considéré comme un joueur muté, sauf en cas de déménagement. Toutefois, le joueur déménagé doit s’affilier à un club sur son nouveau territoire de résidence pour ne pas être soumis à la règle du 4-2.
- c) Une équipe ne peut pas faire jouer plus de 4 joueurs mutés dans un même match.
- d) Les joueurs à l’essai ne sont pas comptabilisés dans le 4-2.
- e) Tout joueur muté doit être identifié par un M sur son passeport pour l’année en cours et sur la feuille de chaque match auquel il participe.
- f) La règle du 4-2 ne s’applique pas pour les joueurs seniors.
- g) Dans le cas d’un joueur ayant été affilié pour l’année en cours et ayant obtenu sa libération, l’application de la règle du 4-2 sera faite en tenant compte comme année de référence de l’année précédente.
- h) Nonobstant l’article 35.8.1.a (RF-FSQ), aucun club ne pourra recevoir de joueur de catégorie U13 et inférieures, provenant d’une autre région d’affiliation que celle du club.

- Notes -

Merci à nos partenaires !

