



Règlements saison 2010



TABLE DES MATIÈRES

1. Les dispositions générales	- 2 -
1.1 Identification	- 2 -
1.2 Interprétation	- 2 -
1.3 Réserve	- 2 -
1.4 Juridiction	- 2 -
1.5 Lois du jeu	- 2 -
1.6 Répartition des divisions	- 2 -
2. Définitions des termes	- 2 -
3. Organisation générale	- 5 -
3.1 Saison	- 5 -
3.2 Calendrier	- 6 -
3.3 Annulation d'un match par une municipalité	- 6 -
3.4 Annulation d'un match sur le terrain	- 6 -
3.5 Remise d'un match	- 6 -
4. Les équipes	- 6 -
4.1 Inscription des équipes :	- 6 -
4.2 Liste d'équipe	- 7 -
4.3 Modifications à la liste d'équipe)	- 7 -
4.4 Mouvement des joueurs	- 7 -
5. Feuille de match et passeport	- 7 -
5.1 La feuille de match	- 7 -
5.2 Les passeports	- 7 -
6. Plaintes et protêts	- 8 -
6.1 Protêt	- 8 -
6.2 Traitement de la plainte	- 8 -
6.3 Plainte irrecevable	- 8 -
6.4 Appel de la décision	- 9 -
7. Discipline	- 9 -
7.1 Application des sanctions disciplinaires	- 9 -
7.2 Cartes jaunes	- 9 -
7.3 Cartes rouges	- 10 -
7.4 Blessures et violence physique	- 10 -
<i>Règlements de compétition</i>	- 12 -
8. Les équipements	- 12 -
8.1 Ballon réglementaire	- 12 -
8.2 L'équipement des joueurs	- 12 -
8.3 Port d'objet dangereux par un joueur	- 12 -
9. Les joueurs	- 12 -
9.1 Nombre de joueurs habillés	- 12 -
9.2 Remplacement d'un joueur expulsé	- 13 -
9.3 Participation inéligible	- 13 -
9.4 Utilisation des joueurs	- 13 -
9.5 Le joueur à l'essai	- 14 -
10. Les responsables d'équipe	- 14 -
10.1 Définition et nombre de responsables d'équipe	- 14 -



10.2 Rôle du responsable d'équipe	- 14 -
10.3 Expulsion d'un responsable d'équipe	- 14 -
10.4 Certifications requises pour les entraîneurs-chefs	- 15 -
11. Le déroulement des matchs	- 16 -
11.1 Présence des équipes	- 16 -
11.2 Arbitrage	- 16 -
11.3 Durée des matchs	- 16 -
11.4 Arrêt d'un match	- 17 -
11.5 Résultats des matchs	- 17 -
11.6 Remplacement des joueurs	- 17 -
11.7 Attribution des points de classement	- 17 -
11.8 Classement des équipes au championnat	- 18 -
11.9 Trophée de championnat	- 19 -
12. Les éliminatoires	- 19 -
12.1 Équipes participantes	- 19 -
12.2 Formule des éliminatoires	- 19 -
12.3 Médailles des éliminatoires	- 19 -
13. Promotion et relégation	- 19 -
13.1 Promotion et relégation entre la division 1 et la division 2	- 19 -
13.2 Promotion et relégation entre la division 1 et le réseau AA	- 20 -
14. Catégorie O-35 (vétérans)	- 20 -
<i>Annexe 1 : Procédures disciplinaires</i>	- 21 -
<i>Annexe 2 : Système de promotion-relégation</i>	- 23 -
<i>Annexe 3 : Tableau de sanctions pour les infractions aux règlements</i>	- 24 -
<i>Annexe 4 : Règlements Vétérans (O35)</i>	- 25 -
<i>Annexe 5 : Ligue intérieure</i>	- 28 -
<i>Annexe 6 : Règlements spécifiques du soccer à 9 (catégorie U11)</i>	- 30 -
1. Terrain de jeu	- 30 -
2. Ballon en jeu ou hors jeu	- 30 -
3. But marqué	- 30 -
4. Hors jeu	- 30 -
5. Fautes et incorrections	- 30 -
6. Coups francs	- 30 -
7. Coup de pied de réparation (pénalité)	- 30 -
8. Rentrée de touche	- 31 -
9. Coup de pied de but	- 31 -
10. Coup de pied de coin	- 31 -
<i>Annexe 7 : Répartition des inscriptions d'équipes</i>	- 32 -
<i>Annexe 8 : Mouvement des joueurs (Règlement FSQ)</i>	- 4 -



Règlement administratif

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.

2. Définitions des termes

Arbitre

Désigne toute personne dûment affiliée et reconnue comme assistant-arbitre ou arbitre avec l'ARSE pour l'année en cours.

ACS

Désigne l'Association canadienne de soccer.

**ARSE**

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 la Ligue, soit le Conseil d'administration de l'Association régionale de soccer de l'Estrie.

Catégorie

Désigne un des groupes d'âge définis par la FSQ selon lesquels les joueurs sont divisés pour les fins de compétition.

Classe

Désigne le niveau des activités de la Ligue.

A : toute activité sanctionnée par une ARS regroupant des équipes de différent clubs provenant principalement de la région.

Locale : toute activité sanctionnée par une ARS regroupant des équipes corporatives, vétérans, communautaires, culturelles ou internes à un club, une zone déterminée ou une municipalité

Club

Désigne un organisme incorporé rencontrant les critères prévus aux règlements de la FSQ et de l'Association régionale et regroupant 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. Les fax et courriels sont acceptés à cet effet.

Équipe

Désigne un regroupement de joueurs d'un club évoluant en compétition. Aux fins des tableaux d'inscription, une équipe de soccer à 7 est composée de 10 à 15 joueurs et une équipe de soccer à 11 de 14 à 20 joueurs pour les U12-U14, 14 à 22 joueurs pour les équipes U16 et 14 à 25 joueurs pour les équipes U18 et plus.

FIFA

Désigne la Fédération internationale de Football Association.

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, de catégorie 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 classe, de catégorie ou de division supérieur à catégorie d'affiliation.

Ligue (la)

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

Officiel

Désigne une des entités suivantes : les arbitres, les assistants arbitres, les membres du C.A. ou le commissaire de la Ligue ainsi que tout le personnel de la Ligue dans le cadre de leurs fonctions.

Partie

Désigne une des entités impliquées dans une action.

Personne

Désigne un des membres ou des entités physiques ou morales suivantes :

Les clubs reconnus par la Ligue;

Les équipes reconnues par la Ligue;

Les joueurs, dirigeants, entraîneurs et instructeurs d'équipe reconnus par la Ligue;

Les officiels.

Plaignant

Désigne la personne qui dépose une plainte.

Plainte

Dénonciation, par un membre, joueur, arbitre, club ou entraîneur ayant eu connaissance d'une conduite contrevenant aux règles définies par l'ARSE ou la FSQ.

Protêt :

Dénonciation d'un acte ou d'une faute qui a eu une incidence sur le résultat final du match

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 le lien 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.

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 1^{er} lundi suivant le 1^{er} avril pour les divisions 1 et 2 et le lundi suivant pour la division 3; les clubs pourront soumettre des corrections jusqu'au 4^e 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 fin. 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.

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 1^{er} 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.

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.

Le club receveur doit faire être *rendue* au secrétariat de la Ligue les feuilles de match au plus tard *5 jours ouvrables*, suivant chacune des parties. Un club est passible de sanction lorsque les feuilles de match ne sont pas parvenues dans ce délai *de 5 jours ouvrables* au secrétariat de la Ligue. Des enveloppes pré-affranchies seront fournies en nombre suffisant aux équipes en début de saison. (modifié C.A. 21-01-2009)

5.2 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.

6. Plaintes et protêts

6.1 Protêt

Tout protêt doit être signalé à l'arbitre avant, pendant ou à la fin de la partie, indiqué sur la feuille de match et signé par le plaignant (responsable d'équipe). Un protêt peut également être déposé par écrit, dans le premier jour ouvrable suivant l'incident, auprès des responsables de la Ligue. En soccer à 7, aucun protêt ne sera accepté.

6.2 Traitement de la plainte

Aucun protêt n'est nécessaire en ce qui a trait à l'éligibilité d'un participant, la Ligue statuera sur étude des feuilles de match

Pour être pris en considération par le responsable des compétitions, un protêt doit être confirmé par le dépôt d'une plainte accompagné du montant prescrit. Seules les plaintes envoyées par le club du plaignant seront recevables. Une plainte faite sans cautionnement du club sera automatiquement rejetée.

Une infraction commise par une équipe (joueur ou responsable) peut occasionner un match perdu par forfait pour l'équipe fautive.

Le dépôt d'une plainte 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 accompagné d'un dépôt de cent (100) dollars. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition. Aux fins des présents règlements, une plainte transmise par courrier électronique via l'adresse courriel du club du plaignant est considérée comme un courrier recommandé.

Une copie de la plainte doit être envoyée par courrier recommandé par le plaignant, dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'incident, au club de l'équipe contre qui il proteste.

Toute plainte ayant été soumise conformément aux règlements sera soumise au commissaire par le responsable des compétitions. L'étude des plaintes se fera par le commissaire qui les traitera ou pourra les référer au Comité de discipline de l'ARSE selon les procédures établies dans le règlement de discipline de la FSQ.

Une plainte ne doit porter que sur une seule infraction. Chaque infraction doit faire l'objet d'autant de plaintes.

(modifié C.A. 25-02-2008)

6.3 Plainte irrecevable

Pour toute infraction dans la procédure mentionnée ci-haut, la plainte sera considérée comme étant



irrecevable et le dépôt sera retourné après avoir déduit vingt (20) dollars pour les frais d'administration.

Lorsqu'une plainte est déboutée par le Comité de discipline de l'ARSE ou le Commissaire, le dépôt est confisqué. Si le plaignant a raison, le dépôt lui est remis.

6.4 Appel de la décision

Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies dans le règlement de discipline de la FSQ.

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 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 éliminatoire; un joueur ayant reçu un 3^e carton jaune au dernier match de championnat est suspendu pour le premier match éliminatoire de son équipe.

7.2 Cartes jaunes

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

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

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)

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)

Les sanctions mentionnées aux articles 12.2 à 12.4 ne peuvent en aucun temps être considérés 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

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)

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)

Les sanctions mentionnées aux articles 12.2 à 12.4 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)

7.4 Blessures et violence physique

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)

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)

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)

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)

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)

Quiconque est accusé, en vertu de l'article 12.4, 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)

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)

Afin d'accélérer les procédures disciplinaires, les sanctions automatiques suivantes seront appliquées sur 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



Règlements de compétition

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).

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

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)

Dans le respect des catégories d'âge imposées par la FSQ, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif;

Pour descendre d'une classe de compétition, un joueur doit attendre un délai de 7 jours à partir de son dernier match;

Un joueur ne peut participer dans un championnat à plus de 6 matchs avec une équipe de classe inférieure;

Le nombre de joueurs provenant d'une classe de compétition supérieure qui peut être utilisé au cours d'un championnat est de 6;

Dans un même match, il ne peut y avoir que 2 joueurs ou moins venant d'une classe supérieure;

Un joueur ne peut descendre que d'une seule classe de compétition;

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 de compétition supérieure à la sienne.

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;



Pour tout club qui n'a d'équipe réserve que de classe ou division supérieure pour une catégorie donnée, les restrictions sur les joueurs déclassés en ce qui a trait au nombre de joueurs, au nombre de matchs en championnat et au nombre de jours entre les matchs ne sont pas applicables. Par exemple, si un club a une équipe U12 M D1 comme équipe réserve de l'équipe U14 M D2, les joueurs de l'équipe U12 peuvent évoluer plus de 6 matchs au cours du championnat avec l'équipe U14, sans qu'il soit nécessaire que 7 jours se soient écoulés depuis leur dernier match U12.

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 de mouvement de classe mentionnés ci-dessus.

De plus, un joueur ne peut participer à des matchs éliminatoires dans une classe de compétition ou une division inférieure à la sienne.

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.

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 sur 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 U10 doivent détenir la certification entraîneur-animateur enfants ou jeunes, ceux des équipes U12 à U13 doivent détenir la certification entraîneur-animateur jeunes et ceux des équipes de U14 à senior doivent détenir la certification entraîneur-animateur 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.

Si trouvé coupable, le ou les dirigeants recevront une sanction additionnelle aux sanctions déjà prévues aux règlements de discipline :

1ère infraction : d'une amende minimale de 500\$ plus cinq (5) matchs de suspensions;

2ième infraction : d'une 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.

10.5.4 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.

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.

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 débiter 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 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.

Objectif de la formule :

Cette formule de classement a pour objectif de favoriser le bon comportement des équipes



pendant la saison régulière.

Procédure :

- a) 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

- b) 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 par cumul de deux cartons jaunes compte pour 2 jaunes pour les déductions aux points de comportement

- c) 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.

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 :

- a. En tenant compte du nombre de points obtenus lors des matchs entre les équipes ex æquo,
- b. En tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés dans les matchs joués entre les équipes ex æquo,
- c. En tenant compte de la différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune d'elle,
- d. En favorisant l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au total,
- e. En favorisant l'équipe avec le plus de victoires,
- f. 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.

12. Les éliminatoires

12.1 Équipes participantes

Toutes les équipes participent à la ronde des médailles sous la formule d'élimination directe.

Un *festival de début* et de fin de saison où les équipes des *catégories U9-U10* de chaque division seront invitées remplacera les séries éliminatoires pour ces catégories.

12.2 Formule des éliminatoires

Advenant une égalité à la fin du match des éliminatoires, deux demies supplémentaires de dix minutes seront jouées au complet, peu importe le nombre de buts durant cette prolongation (pas de but en or). S'il y a égalité à la fin des deux demies supplémentaires, les tirs au but du point de réparation suivront selon les règles de la FIFA.

8e de finale, ¼ de finale, demi-finale sur semaine. Lorsque l'équipe gagne son match, elle progresse vers la prochaine ronde et lorsqu'une équipe perd, elle n'a plus de match. Dans le cas de catégories où un nombre impair d'équipes sont inscrites, un bye vers les ¼ ou les demi-finales sera accordé à un nombre d'équipes, qui sera fixé lors de l'élaboration finale du calendrier. Les matchs de finale auront lieu pour toutes les catégories juvéniles sur le même site de compétition.

12.3 Médailles des éliminatoires

Des médailles d'or et d'argent sont remises aux équipes terminant dans les *deux (2)* premières positions des éliminatoires. Un trophée de championnat sera remis à l'équipe gagnante de chaque division à partir de U12. Pour les équipes senior et vétéran, un système de bourses remplacera l'attribution de médailles.

(modifié C.A. 25-02-2008)

Pour le festival U10 de fin de saison, tous les joueurs et joueuses présents recevront un prix de présence au lieu de médailles ou trophées.

13. Promotion et relégation

13.1 Promotion et relégation entre la division 1 et la division 2

L'obligation de promotion entre la division 1 et 2 sera faite selon l'échéancier suivant:

Catégorie U12: fin du championnat 2007

Catégorie U14: fin du championnat 2008

Catégorie U16: fin du championnat 2009



Catégories U18 et senior: fin du championnat 2010

Un club promu en 1^{ère} division n'est pas tenu d'inscrire une équipe en 2^e division l'année suivante sauf si la grille l'oblige.

La promotion et relégation se fait selon la formule illustrée à l'annexe 2

Dans toute division qui compte 6 équipes ou moins, il n'y aura pas de relégation des 2 dernières équipes des clubs de la saison précédente
(modifié C.A. 25-02-2008)

13.2 Promotion et relégation entre la division 1 et le réseau AA

En U12 et U13, l'accès au réseau AA est ouvert à tous les clubs de la région sous réserve d'approbation de la LIZ2.

La promotion vers le AA **pour les autres catégories** se fait de la manière suivante : Une place est garantie aux clubs terminant aux 2 premiers rangs du championnat 1^{ère} division de chaque catégorie. L'obligation de promotion sera révisée au cours de la saison 2008 par le Comité exécutif de l'ARS Estrie pour recommandation au Conseil d'administration.

La promotion et relégation se fait selon la formule illustrée à l'annexe 2

Un club qui inscrit une équipe dans une catégorie AA a l'obligation de respecter la grille d'inscription pour ses autres équipes du même sexe dans la même catégorie sous peine de voir cette équipe retirée du championnat AA.
(modifié C.A. 25-02-2008)

14. Catégorie O-35 (vétérans)

Voir annexe



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 3^e 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 à 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 2: Système de promotion-relégation

2e division A	1ère division A	AA
U12 (selon grille)	U12 (selon grille)	U12 (libre accès) ↓
		U13 (libre accès)
U14 (2 premiers)	U14 (2 premiers/2 derniers)	U14
		U15
U16 (2 premiers)	U16 (2 premiers/2 derniers)	U16
U18-U21 (2 premiers)	U18-U21 (2 premiers/2 derniers)	U18-U21
Senior (2 premiers)	Senior (2 premiers/2 derniers)	Senior D5-4-3-2



Annexe 3 : Tableau de sanctions pour les infractions aux règlements

4.1 Inscription des équipes	Les frais d'inscription pour toute équipe après la date limite sont majorés de 75.00\$
	<i>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.</i>
	<i>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.</i>
	En U10, un club qui ne respecte pas la grille se verra imposer une amende équivalente au coût d'inscription du nombre d'équipes de moins inscrites
	À partir de U12, un club qui ne respecte pas la grille se verra imposer une amende équivalente au coût d'inscription du nombre d'équipes de moins inscrites
4.2 Liste d'équipe	20\$ par liste remise après <i>le 1 mai</i>
5.1 Feuille de match	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 <i>5 jours ouvrables</i> après la date de tenue du match
7.1 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\$
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
11.5 Résultat des matchs	10\$ d'amende lorsque le résultat, les joueurs et entraîneurs présents et statistiques (buts et cartons) ne sont pas entrés dans les 72 heures suivant le match par une équipe
11.7 Points de classement	Tout match forfait pour cause d'absence est sanctionné d'une amende de 50\$ à la première offense, 100\$ à la 2 ^e offense et 150\$ à la 3 ^e offense. De plus, une amende additionnelle de 100\$ sera imposée pour tout match déclaré forfait <i>après le 3^e match forfait</i> (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. <i>Dans le cas d'un forfait pour manque de joueurs, 50% de l'amende sera remise au club non fautif</i>
14.6 Équipe mixte	Une équipe en infraction se verra imposer une amende de 100\$ à la première infraction et de 200\$ pour toute infraction subséquente
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 4 : Règlements Vétéran (O35)

1. Orientation des divisions

La catégorie O-35 est composée de 3 divisions :

- a. Une division masculine, de classe A, qui est une continuité du réseau senior masculin et qui donne accès à la Coupe du Québec O-35 ;
- b. Une division 1 mixte, de classe A, pour les équipes qui souhaitent encore évoluer dans un réseau compétitif contre des équipes de clubs qui ont les mêmes objectifs ;
- c. Une division 2 mixte loisir, pour les équipes qui ne souhaitent que pratiquer le soccer pour rester actifs et n'ont aucun objectif de performance. Aucune statistique ni classement ne sont compilés pour cette division.

2. Éligibilité des joueurs

Chacun des joueurs d'une équipe de vétérans doit être âgé de plus de 35 ans au 1^{er} janvier de l'année d'activité. Chacune des joueuses d'une équipe de vétérans doit être âgé de plus de 30 ans au 1^{er} janvier de l'année d'activité.

Un droit acquis sera attribué pour les joueurs, qui à l'été 2008 étaient inscrit sur la liste de joueur officiel d'une équipe vétérans et qui ne respecte pas les exigences d'éligibilité à ce qui attrait à l'âge pour la saison 2009.

Les autres cas seront évalués par l'ARS qui pourra ou non les approuver

2.1 Liste d'équipe

Chaque équipe peut inscrire un maximum de 25 joueurs ou joueuses pour la saison d'été, incluant les joueurs invités et réserves. La liste d'équipe finale dans la catégorie mixte, doit contenir un minimum de 3 joueuses. Un minimum de 14 noms doit être inscrit sur cette même liste finale.

2.2 Joueurs réserve et remplaçants

Les joueurs inscrits sur une liste d'équipe senior ne peuvent être utilisé dans une équipe O-35.

Un joueur inscrit sur la liste de joueur d'une équipe vétéran peut évoluer dans 33% du nombre de matchs avec une équipe senior du même club, à défaut de quoi il devient un joueur de la catégorie senior. Une équipe vétéran D1 peut utiliser un joueur ou une joueuse inscrite dans une équipe de son club en D2 sans restriction de nombre de matchs au cours de la saison.

Les joueuses O35 peuvent évoluer dans une équipe senior sans aucune restriction.

Une équipe pourra utiliser un maximum de 2 joueurs à l'essai.

Pour toutes les divisions vétéran, une équipe pourra ajouter à sa liste d'équipe un maximum de 4 joueurs invités, dans la mesure où ces joueurs ont assumé leur cotisation dans chacune des équipes où ils évoluent, et qu'ils respectent les autres critères d'éligibilité au réseau vétéran.



3. Écart au pointage

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.

En D2 mixte, si le pointage accuse un écart de 7 buts, les deux équipes peuvent s'entendre et mélanger les effectifs pour terminer le match.

4. Équipes mixtes

En catégorie mixte, le nombre minimal de joueur féminin sur le terrain est de 3. Une équipe qui ne peut présenter un minimum de 8 joueurs, dont 3 joueuses pour débiter le match se verra déclarer forfait. Dans un tel cas, l'équipe adverse peut prêter des joueurs pour disputer le match. L'arbitre et les responsables d'équipe doivent l'indiquer sur la feuille de match. Si cette situation se présente plus de deux fois pour une même équipe en cours de saison, une amende sera imposée au club de l'équipe fautive tel que décrit au tableau des sanctions.

En catégorie mixte, tout tir de pénalité et entre deux, seront effectués par une joueuse sur le terrain.

5. Autres sanctions

En D2 mixte, les sanctions suivantes s'appliquent au niveau des cartons nonobstant des articles 7.2 et 7.3 des règlements de la Ligue de soccer de l'Estrie :

- Quiconque reçoit un 3^e carton jaune durant une même compétition, est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.
- Quiconque reçoit un 5^e carton jaune durant une même compétition, est automatiquement expulsé pour le reste de la saison dans cette compétition ;
- Un joueur qui reçoit un premier carton rouge pour une faute autre que d'empêcher un but avec la main est automatiquement suspendu pour deux matchs ;
- Un joueur qui reçoit un 2^e carton rouge pour une faute autre que d'empêcher un but avec la main est automatiquement expulsé pour le reste de la saison d'activités dans cette compétition.
- En O35, aucun jeu au sol n'est permis peu importe la distance avec l'adversaire le plus proche.

6. Jeu au sol

Toute 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);



7. Autres règlements

Les règlements de la FIFA vont offices de règlement du jeu officiel. Les règlements de la Fédération de soccer du Québec sont en vigueur pour tous les règlements de fonctionnement à moins que l'Association de soccer de l'Estrie ait voté un règlement spécifique et disposé dans le présent document.



Annexe 5 : Ligue intérieure

1. DURÉE DU MATCH

Deux mi-temps de 25 minutes avec pause de 2 minutes à la mi-temps pour toutes les catégories.

2. RETARD

Un délai possible de 10 minutes peut être alloué en début de rencontre, sinon le match sera considéré forfait. En cas de retard, la partie ne s'allonge pas et se termine à la même heure.

3. JOUEURS

Les catégories d'âge sont en fonction des âges pour la saison été suivante (ex. le U10 en 2008 est pour les joueurs nés en 1998-1999).

Le nombre de joueurs sur le terrain pour toutes les catégories est de 7 incluant le gardien. Pour débiter un match, une équipe doit présenter un minimum de 5 joueurs.

Une équipe peut ajouter des noms sur la liste de joueurs jusqu'au 31 janvier. Par la suite, la liste est finale et aucune inscription de joueur ne sera acceptée. L'entraîneur doit aviser le responsable de ligue lors de tout ajout ou retrait sous peine de sanction. Seuls les joueurs ayant payé leur cotisation d'hiver auprès de leur club sont éligibles à jouer dans la Ligue intérieure de soccer de l'Estrie.

Une équipe de classe AAA ou AA doit s'inscrire dans une catégorie supérieure à sa catégorie d'âge. Si aucune catégorie d'âge supérieure n'existe ou que l'équipe est de catégorie d'âge impaire, elle a l'obligation de s'inscrire en 1^{ère} division de sa catégorie. (Si quatre équipes ou plus de classe AA-AAA souhaitent s'inscrire pour une même catégorie d'âge, une division sera formée de ces seules équipes sans limite au nombre de joueurs de classe AA-AAA)

Un joueur ne peut jouer plus de 2 matchs dans la même journée au sein de la Ligue intérieure de soccer de l'Estrie sous peine d'être déclaré inéligible pour tout match subséquent de cette journée.

Lors de la saison intérieure, une équipe pourra utiliser un maximum de 2 joueurs à l'essai provenant d'une équipe de catégorie et classe égale ou inférieure; chacun de ces joueurs pourra jouer un maximum de 3 matchs avec une équipe autre que son équipe d'affiliation par division et championnat.

4. LOIS DU JEU

Si le ballon frappe le plafond, un coup franc indirect sera accordé à l'autre équipe de l'endroit où le ballon a touché le plafond.

Toutes les fautes mentionnées dans la Loi 12 (FIFA) sont sanctionnées par un coup franc direct, peu importe la catégorie. Cependant, une faute normalement passible d'un coup franc indirect selon la Loi 12 (FIFA), et commise par l'équipe défensive dans sa propre surface de réparation, sera sanctionnée par un coup franc direct au point le plus près de la ligne de surface de réparation parallèle à la ligne de surface de but.



Aucune restriction sur la distance de dégagement du gardien.

Les coups de pied de but peuvent se faire à n'importe quel endroit dans la surface de réparation

Hors-jeu : aucun hors-jeu.

Coup franc : la distance à respecter est de 6 mètres

Coup de pied de réparation : le point de pénalité est à 7 mètres

Remise en touche : *Les touches sont faites à la main*

Changements de joueurs : Illimités, **en cours de jeu**

Les lois du jeu de la FIFA s'appliquent pour tous les autres règlements.

5. SYSTÈME DE POINTAGE

identique à celui de la Ligue de soccer de l'Estrie

6. DISCIPLINE

Les règles de discipline sont celles de la Ligue de soccer de l'Estrie quant aux cartons, forfaits et infractions.

- Aucun protêt ne sera accepté

7. CATÉGORIE VÉTÉRANS

- Aucun joueur inscrit dans une équipe de catégorie senior ne peut évoluer dans la catégorie vétérans;
- En tout temps, il doit y avoir au moins deux femmes sur le jeu lors d'un match vétérans; dans le cas contraire, une équipe doit jouer avec un joueur en moins sur le terrain par femme absente;
- Les règlements de la Ligue de soccer de l'Estrie ou de la FIFA s'appliquent pour tous les autres cas.



Annexe 6 : Règlements spécifiques du soccer à 9 (catégorie U11)

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'étendront à l'intérieur du terrain sur une longueur de et 16,5 m sur un terrain de soccer à 11. Ces dernières seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

- Dimensions des buts : 7,32 m x 2,44 m
- point de pénalité : 11 m

2. Ballon en jeu ou hors jeu

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

3. But marqué

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

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 spécialement à cet effet :

- Surface pour le hors-jeu : délimitée par la ligne de but, les lignes de touche sur une distance de 16,5 m de la ligne de but.

5. Fautes et incorrections

Identique à celle de la Loi XII sur les fautes et incorrections aux Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

- Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.
- Si un joueur de l'équipe défendante 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.
- Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone 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.
- 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.

6. Coups francs

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

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

7. Coup de pied de réparation (pénalité)

Identique à la Loi XIV sur le coup de pied de réparation des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé :

- À 11 m de la ligne de but



8. Rentrée de touche

Identique à la Loi XV sur la rentrée en 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.

9. Coup de pied de but

Identique à la Loi XVI sur le coup de pied de but des Lois du jeu de la FIFA soit les mêmes règles qu'en soccer à 11.

10. Coup de pied de coin

Identique à la Loi XVII sur le coup de pied de coin des Lois du jeu de la FIFA



Annexe 7 : Répartition des inscriptions d'équipes

L'inscription des équipes des clubs se fera selon les grilles de répartition présentées dans le présent document. À partir de U12, les clubs doivent inscrire toutes leurs équipes dans une division de la Ligue selon les grilles en vigueur. En U10, les clubs doivent inscrire leurs équipes en division 1 et 2 selon la grille en vigueur.

La catégorie U9 division 1 et 2 sera offerte pour les équipes masculines dès 2008. La grille d'inscription des équipes est identique à la grille d'inscription U10.

(modifié C.A. 25-02-2008)

Nonobstant les paragraphes précédents, une résolution du Collège technique régional, approuvée par le CE et le CA sur le nombre d'équipes à inscrire par catégorie et par club aura préséance sur les grilles.

Division 1

Plus haut niveau de compétition régional, de classe A, permet l'accès au réseau AA à partir de U12 et évoluant selon le système de promotion-relégation avec la division 2 tel que décrit aux règlements. L'inscription des équipes s'y fait selon les grilles ci-après pour les catégories U10 à U14.

Division 2

Division régionale, de classe locale, évoluant selon le système de promotion-relégation avec la division 1. L'inscription des équipes s'y fait selon les grilles de répartition ci-après pour les catégories U10 à U14.

Division 3

Division de classe locale formée de 2 conférences (le cas échéant).

Conférence

Division géographique du territoire de l'Estrie, pouvant servir en U10 et en 3^e division en soccer à 11. Voici la distribution des clubs dans une conférence (cette répartition sera révisée lors de la fusion des clubs de la Ville de Sherbrooke); un club peut demander à ce que ses équipes soient réparties autrement:

Conférence Nord

- I. Danville-Asbestos
- II. Richmond
- III. Windsor
- IV. Sprint de Sherbrooke
- V. Stoke
- VI. Haut St-François
- VII. Verts de Sherbrooke

Conférence Sud

- 1. Coaticook-Compton
- 2. Stanstead
- 3. Magog
- 4. Verts de Sherbrooke
- 5. Dynamik
- 6. Lac Mégantic



Grilles d'inscription minimum des équipes des clubs

U9-U10

Nombre d'équipes	Division 1	Division 2	Division 3
1	-	1	-
2	-	2	-
3	1	2	-
4	1	3	-
5	2	3	-
6	2	-	4
7	2	1	4
8	2	-	6
9	3	-	6
10	3	1	6
11	3	2	6
12	3	3	6
13	4	3	6
14	4	2	8
15	4	3	8
16	5	3	8
17	5	2	10
18	5	3	10
19	6	3	10
20	6	4	10
21	6	3	12
22	7	3	12



U12-U14

Nombre d'équipes	Division 1	Division 2	Division 3
1	-	1	-
2	- (1)	1 (0)	1 (0)
3	1 (1)	1 (0-1)	1 (0-1)
4	1 (1)	1 (1)	2 (1)
5	1 (1)	1 (1)	3 (2)
6	1 (1)	2 (1-2)	3 (2-3)
7	1 (2)	2 (1-2)	4 (2-3)
8	2 (2)	2 (2)	4 (3)
9	2 (2)	2 (2-3)	5 (3-4)
10	2 (2)	3 (2-3)	5 (4-5)
11	3 (3)	3 (2-3)	5 (4-5)
12	3 (3)	3 (2-3)	6 (5-6)
13	3 (3)	4 (3-4)	6 (5-6)
14	3 (3)	5 (4)	6 (6)
15	4 (4)	5 (4)	6 (6)
16	4 (4)	5 (4-5)	7 (6-7)

Le total des équipes inclut les équipes AA; les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre d'équipes à inscrire si une équipe du club est en AA pour cette catégorie; les équipes 1ère année (U11, U13) sont incluses dans le décompte



Annexe 8 : Mouvement des joueurs (Règlement FSQ)

35.8.1 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), aucun club ne pourra recevoir de joueur de catégorie U13 et inférieures, provenant d'une autre région d'affiliation que celle du club.