



**Association régionale de soccer de l'Estrie**

350 Terrill, bureau 271  
Sherbrooke (QC) J1E 3S7  
819.564.6700  
arse@soccer-estrie.qc.ca

[www.soccer-estrie.qc.ca](http://www.soccer-estrie.qc.ca)

***Règlements de la  
Ligue de Soccer de l'Estrie  
(LSE)***



***Mise à jour : 09-04-2013***

# TABLE DES MATIÈRES

<b>CHAPITRE 1 – RÈGLEMENT ADMINISTRATIF .....</b>	<b>- 3 -</b>
ARTICLE 1.1 - LES DISPOSITIONS GÉNÉRALES.....	- 3 -
ARTICLE 1.2 - DÉFINITIONS DES TERMES .....	- 3 -
ARTICLE 1.3 - STRUCTURE DE COMPÉTITIONS .....	- 7 -
ARTICLE 1.4 - INSCRIPTION ET RETRAIT DES ÉQUIPES .....	- 9 -
ARTICLE 1.5 - INSCRIPTION DES JOUEURS ET ÉLIGIBILITÉ.....	- 10 -
ARTICLE 1.6 - PARAMÈTRES D'ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER.....	- 10 -
ARTICLE 1.7 - LES AMENDES .....	- 11 -
ARTICLE 1.8 - CONSIDÉRATION DE DATE.....	- 11 -
<b>CHAPITRE 2 – RÈGLEMENT DE COMPÉTITION .....</b>	<b>- 12 -</b>
ARTICLE 2.1 - LES ÉQUIPEMENTS .....	- 12 -
ARTICLE 2.2 - LES JOUEURS .....	- 13 -
ARTICLE 2.3 - LES RESPONSABLES D'ÉQUIPE.....	- 15 -
ARTICLE 2.4 - LES ARBITRES .....	- 16 -
ARTICLE 2.5 - LES CHANGEMENTS AUX CALENDRIERS.....	- 17 -
ARTICLE 2.6 - SITUATION DE TEMPS VIOLENT.....	- 19 -
ARTICLE 2.7 - LES FEUILLES DE MATCH ET LES CARTES D’AFFILIATION.....	- 20 -
ARTICLE 2.8 - LE DÉROULEMENT DES MATCHS.....	- 22 -
ARTICLE 2.9 - LES SÉRIES ÉLIMINATOIRES .....	- 24 -
ARTICLE 2.10 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 7.....	- 25 -
ARTICLE 2.11 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 9.....	- 26 -
ARTICLE 2.12 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES À LA LIRAME (SENIOR MIXTE LOCALE).....	- 26 -
ARTICLE 2.13 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER INTÉRIEUR .....	- 29 -
<b>CHAPITRE 3 – RÈGLEMENT DE DISCIPLINE.....</b>	<b>- 32 -</b>
ARTICLE 3.1 - LE COMMISSAIRE DE LIGUE ET LE COORDONNATEUR AUX COMPÉTITIONS .....	- 32 -
ARTICLE 3.2 - INFRACTIONS ET SANCTIONS (CARTONS) .....	- 32 -
ARTICLE 3.3 - AMENDES LIÉS AUX CARTONS POUR LES ÉQUIPES SENIORS .....	- 34 -
ARTICLE 3.4 - CONDUITE DES ÉQUIPES .....	- 34 -
ARTICLE 3.5 - CHARTE DISCIPLINAIRE SUPPLÉMENTAIRE .....	- 35 -
ARTICLE 3.6 - PROCÉDURE DISCIPLINAIRE .....	- 36 -
ARTICLE 3.7 - MATCH PERDU PAR FORFAIT .....	- 37 -
DANS TOUS LES CAS OÙ UN MATCH EST DÉCLARÉ FORFAIT ET QUE LE MATCH N’A PAS LIEU (EXEMPLE : UNE ÉQUIPE QUI NE SE PRÉSENTE PAS), UN MONTANT DE 100 \$ EST RETOURNÉ AU CLUB NON-FAUTIF. ....	- 38 -
ARTICLE 3.8 - PROTÊT ET PLAINTE.....	- 38 -
<b>ANNEXE 1 TABLEAU DES AMENDES POUR LES INFRACTIONS AUX RÈGLEMENTS .....</b>	<b>- 40 -</b>

# Chapitre 1 – RÈGLEMENT ADMINISTRATIF

## Article 1.1 - LES DISPOSITIONS GÉNÉRALES

### 1.1.1 - Identification

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

### 1.1.2 - 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.

### 1.1.3 - 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 de ligue pour sa gestion disciplinaire.

### 1.1.4 - Application des différents règlements

Les règlements de la FIFA, de l'Association canadienne de soccer (ACS), de la Fédération de soccer du Québec (FSQ) et de Soccer Estrie (Association régionale de soccer de l'Estrie) s'appliquent intégralement, à moins de dispositions contraires, spécifiques aux présents règlements.

Lors des matchs de catégorie U11 à senior, les règles du jeu édictées dans les lois du jeu, publiées par la FIFA dans le Guide universel à l'usage des arbitres dans son édition la plus récente sont en vigueur, sauf disposition contraire prévue aux présents règlements.

Lors d'une compétition de catégorie U8 à U10, les règles du jeu de soccer à 7 de la FSQ sont en vigueur, sauf disposition contraire prévue aux présents règlements.

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

## Article 1.2 - DÉFINITIONS DES TERMES

### Arbitre

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

### Association canadienne (ACS)

Désigne l'Association canadienne de soccer, également désignée par le sigle ACS.

## **Carte d'affiliation**

Document officiel de la Fédération de soccer du Québec remis à tout membre affilié permettant son identification.

## **Catégorie**

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

## **Classe**

Désigne les différents niveaux d'activités de Soccer Estrie. La FSQ reconnaît les classifications suivantes selon un ordre hiérarchique croissant :

- 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.
- A : Toute activité sanctionnée par une ARS regroupant des équipes de différents clubs provenant principalement de la même région.
- 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.
- 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 de ligue**

Personne qui a l'autorité d'entendre et de disposer, en première instance, des cas de discipline en ce qui a trait aux activités de la Ligue de soccer de l'Estrie.

## **Contrevenant**

Désigne toute personne physique ou morale accusée d'avoir enfreint les règlements ou les politiques de la LIGUE, de Soccer Estrie, de la FSQ ou de l'ACS.

## **Coordonnateur aux compétitions**

Personne qui a la responsabilité de la gestion administrative de la LIGUE.

## **Correspondance officielle**

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, également désignée par le sigle FSQ.

## **Feuille de match**

La feuille de match est le formulaire officiel où figurent les informations sur le match, notamment l'identification des joueurs et des entraîneurs, les cartons jaunes et rouges, l'identité des arbitres et le résultat du match. Dans les compétitions où l'homologation des matchs se fait par système informatique, la feuille de match électronique est considérée comme une feuille de match et est soumise, lorsque possible, aux mêmes obligations que la feuille de match papier.

## **Groupe**

Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes de niveaux égaux et appelés groupe.

## **Joueur à l'essai**

Désigne un joueur d'un club qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié.

## **Joueur descendu**

Désigne un joueur d'un club de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un match ou à plusieurs matchs avec une équipe de son club de soccer de classe inférieure à celle de l'équipe à laquelle il est assigné.

## **Joueur invité**

Désigne un joueur senior de classe locale, A ou AA, d'un club qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club, avec lequel il est affilié, le tout en conformité avec les règlements de la compétition.

## **Joueur muté**

Joueur qui était affilié à un autre club la saison précédente.

## **Joueur réserve**

Désigne un joueur qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, 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 différente s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe.

## **Juvenile**

Désigne les catégories d'âge de moins de 18 ans inclusivement, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif.

## **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 arbitres assistants, les évaluateurs, les membres du C.A., le Commissaire de ligue ainsi que tout le personnel de la LIGUE et de Soccer Estrie 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 Soccer Estrie;
- les arbitres, 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 à une commission reconnu par Soccer Estrie.

## **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 d'une équipe.

## **Senior**

Désigne la catégorie d'âge supérieure à juvénile, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif.

## **Soccer Estrie (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'est l'organisme qui voit à l'application des règlements de la FSQ sur son territoire.

## **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 ou 2 catégories d'âge supérieures à la sienne.
- Double surclassement : Désigne l'affiliation d'un joueur dans 3 ou 4 catégories d'âge supérieures à la sienne.

## **Zone technique**

La zone technique est la surface où prennent place les remplaçants et les entraîneurs pendant un match. Elle s'étend de part et d'autre de la ligne médiane, séparément pour chaque équipe, sur une largeur maximale de cinq mètres chacune et vers l'avant jusqu'à un mètre de la ligne de touche. Sur les terrains pourvus de places assises fixes pour la zone technique, celle-ci peut s'étendre sur les côtés jusqu'à deux mètres de part et d'autre des places assises et vers l'avant jusqu'à un mètre de la ligne de touche.

## **Article 1.3 - STRUCTURE DE COMPÉTITIONS**

### **1.3.1 - Structure de la Ligue**

Un responsable est mandaté par chacun des clubs afin d'être le répondant officiel à la LIGUE. Celui-ci sert de lien entre la LIGUE et les équipes de son club (et vice-versa).

### **1.3.2 - Répartition des équipes dans les catégories U9 et U10**

Pour les fins d'interprétation de cet article, la catégorie U10 inclue la catégorie U9.

Dans les catégories U9 et U10, un club doit inscrire, par catégorie (U9/U10 ensemble) et par sexe, 50 % de ses équipes en Division 1 (classe A) et 50 % de ses équipes en Division 2 (classe Locale). Un nombre impair d'équipe permet l'inscription de l'équipe impaire en Division 2. Une exemption est possible (voir article 1.3.9).

Exemples :

- Une équipe : Équipe inscrite en D2 (U9 ou U10).
- Deux équipes : Une équipe inscrite en D1 (U9 ou U10) et une équipe inscrite en D2 (U9 ou U10).
- Trois équipes : Une équipe inscrite en D1 (U9 ou U10) et deux équipes inscrites en D2 (U9 ou U10).

Nonobstant les paragraphes précédents, un club qui inscrit une seule équipe U9 et une seule équipe U10, peut inscrire les 2 équipes en Division 2 (classe Locale).

### **1.3.3 - Répartition des équipes dans les catégories U11 à U16**

Pour les fins d'interprétation de cet article, les catégories paires incluent les catégories impaires immédiatement inférieures (U11/U12 ensemble, U13/U14 ensemble, U15/U16 ensemble).

Dans les catégories U11 à U16, un club doit inscrire, par catégorie et par sexe, 50% de ses équipes en Division 1 (classe A) ou plus (AA-AAA) et 50 % de ses équipes en Division 2 (classe Locale). Un nombre impair d'équipe permet l'inscription de l'équipe impaire en Division 2. . Une exemption est possible (voir article 1.3.9).

Exemples :

- Une équipe : Équipe inscrite en D2.
- Deux équipes : Une équipe inscrite en D1 (ou AA ou AAA) et une équipe inscrite en D2.
- Trois équipes : Une équipe inscrite en D1 (ou AA ou AAA) et deux équipes inscrites en D2.

### **1.3.4 - Répartition des équipes dans les catégories U17 et U18**

Dans les catégories U17 et U18, une seule division est offerte et celle-ci regroupe des équipes de classe A et de classe Locale.

### **1.3.5 - Répartition des équipes dans la catégorie U21**

Dans la catégorie U21, une seule division est offerte et celle-ci regroupe des équipes de classe A.

### **1.3.6 - Répartition des équipes dans la catégorie Senior mixte (classe Locale)**

Dans la catégorie Senior mixte de classe Locale, communément appelé LIRAME, deux groupes sont formés; un groupe joue majoritairement ses matchs le vendredi et l'autre groupe joue ses matchs sur semaine (majoritairement le jeudi).

### **1.3.7 - Répartition des équipes dans la catégorie Senior (classe A)**

Dans la catégorie Senior de classe A, la LIGUE peut compter 3 divisions. La répartition des équipes à l'intérieur de chacune des divisions est établie en fonction du classement de la saison précédente. La division 1 est la plus forte des trois divisions.

La Division 1 est limitée à 12 équipes (le nombre idéal est 10).

La Division 2 est limitée à 10 équipes (ou plus si la D3 n'a pas suffisamment d'équipes). S'il y a plus de 10 équipes inscrites, 2 groupes distincts peuvent être formés.



Il n'y a pas de limite d'équipe maximum pour la Division 3. Si la D3 ne compte pas suffisamment d'équipes pour tenir un championnat intéressant, les équipes se joindront à la D2. S'il y a plus de 10 équipes inscrites, 2 groupes distincts peuvent être formés.

Un club peut avoir plus d'une équipe dans chacune des divisions. Les franchises à l'intérieur de chacune des divisions appartiennent au club et non à l'équipe.

### **1.3.8 - Promotion-relégation dans la catégorie Senior (classe A)**

Les deux dernières équipes de la Division 1 sont reléguées Division 2.

Les deux premières équipes de la Division 2 sont promues en Division 1. S'il y a deux groupes en Division 2, le champion de chacun des groupes est promu en Division 1.

Les deux dernières équipes de la Division 2 sont reléguées en Division 3. S'il y a deux groupes en Division 2, la dernière équipe de chacun des groupes est relégué en Division 3.

Les deux premières équipes de la Division 3 sont promues en Division 2. S'il y a deux groupes en Division 3, le champion de chacun des groupes qui est promu en Division 2.

En cas de retrait d'une équipe qui devait être reléguée ou promue, la LIGUE prendra la décision en favorisant toujours les équipes reléguées.

Dans tous les cas, une exemption est possible (voir article 1.3.9).

### **1.3.9 - Exemption**

Nonobstant les articles 1.3.2, 1.3.3 et 1.3.8 du présent chapitre, la LIGUE, par l'entremise du Collège technique régionale (CTR), se réserve le droit d'évaluer chaque demande de dérogation de la part des clubs et de proposer une exemption si nécessaire.

## **Article 1.4 - INSCRIPTION ET RETRAIT DES ÉQUIPES**

### **1.4.1 - Inscription d'une équipe à la Ligue**

L'inscription à la LIGUE se fait par le dépôt d'un cahier d'inscription. Les équipes inscrites doivent être enregistrées dans PTS-Registrariat au moment du dépôt du cahier d'inscription.

Le coût d'inscription des équipes à la LIGUE est fixé au tableau des frais de Soccer Estrie.

La date limite d'inscription à la LIGUE est déterminée annuellement par le CA de Soccer Estrie.

La LIGUE se réserve le droit d'accepter ou de refuser l'inscription d'une équipe déposée après la date limite d'inscription. Si la LIGUE accepte une inscription tardive, les frais d'inscription pour cette équipe sont majorés de 100 \$.

Les équipes seniors ayant des antécédents négatifs quant à leur participation à la LIGUE peuvent se voir refuser l'accès aux activités de la LIGUE, ou se voir imposer des conditions de participation particulières.

Une équipe féminine inscrite dans quelque catégorie que ce soit est composée que de joueuses de sexe féminin.

Une équipe masculine inscrite dans quelque catégorie que ce soit peut comprendre des filles.

#### **1.4.2 - Retrait d'une équipe**

Tout club qui retire une équipe inscrite à la LIGUE, après la date limite d'inscription, se voit imposer une amende de 250 \$. De plus, le montant d'inscription n'est pas remboursé.

Si le retrait s'effectue après la diffusion du calendrier préliminaire aux clubs, l'amende sera de 500 \$. De plus, le montant d'inscription n'est pas remboursé.

Si le retrait s'effectue après la diffusion du calendrier officiel, l'amende sera de 750 \$. De plus, le montant d'inscription n'est pas remboursé.

#### **Article 1.5 - INSCRIPTION DES JOUEURS ET ÉLIGIBILITÉ**

Tout joueur doit être dûment affilié selon les normes fixées par la Fédération de soccer du Québec pour prendre part aux activités de la LIGUE.

Une équipe de catégorie U9 ou U10 peut enregistrer auprès de la LIGUE (PTS-Registrariat) un maximum de 15 joueurs réguliers.

Une équipe de catégorie U11 à U14 peut enregistrer auprès de la LIGUE (PTS-Registrariat) un maximum de 20 joueurs réguliers.

Une équipe de catégorie U15 ou U16 peut enregistrer auprès de la LIGUE (PTS-Registrariat) un maximum de 22 joueurs réguliers.

Une équipe de catégorie U17 ou plus peut enregistrer auprès de la LIGUE (PTS-Registrariat) un maximum de 25 joueurs réguliers.

#### **Article 1.6 - PARAMÈTRES D'ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER**

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 est entre 14 et 18 matchs pour les catégories juvéniles et entre 16 et 20 matchs pour les catégories seniors.

Pour permettre de jouer le nombre de matchs requis, le calendrier peut être déséquilibré (pas le même nombre de matchs contre chaque équipe). L'objectif est de créer un calendrier similaire en termes de nombre de matchs pour l'ensemble des catégories.

Une relâche est prévue au calendrier de la saison.

Catégorie U12 et moins : En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 20 h 00.

Catégorie U13 et 14 : En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 20 h 30.

Catégorie U15 et plus : En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 21 h 00.

### **1.6.1 - Journées de match**

Les matchs sont mis à l'horaire à journée fixe pour chaque catégorie. Dans toutes les catégories, des matchs peuvent avoir lieu sur fin de semaine (surtout lors des périodes scolaires).

Selon la disponibilité des terrains de chaque club, et afin d'équilibrer le volume de matchs sur l'ensemble de la semaine, des matchs peuvent se jouer, occasionnellement sur des journées différentes que celles fixées.

### **Article 1.7 - LES AMENDES**

Tout club est responsable des amendes imposées à ses membres (équipes, joueurs, entraîneurs, etc..).

### **Article 1.8 - CONSIDÉRATION DE DATE**

Dans tous les délais prévus dans les règlements ou politiques de la LIGUE, le jour qui marque le point de départ n'est pas compté. Le jour qui marque le point d'arrivée est compté. Si le jour d'arrivée tombe un jour férié, un samedi ou un dimanche, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant. Toute preuve valide d'envoi ou de réception de documents incluant les transmissions (avec preuve de transmission) par télécopieur ou par courrier électronique fait foi à moins qu'autrement spécifié.

## Chapitre 2 – RÈGLEMENT DE COMPÉTITION

### Article 2.1 - LES ÉQUIPEMENTS

#### 2.1.1 - Le terrain

Les terrains utilisés pour tous les matchs de la LIGUE doivent être réglementaires (dimensions, lignage, etc.) tels que définis par les règlements de la FSQ. Les bancs de joueurs doivent être situés du côté opposé aux spectateurs.

Dans la mesure du possible, des installations sanitaires adéquates doivent être facilement accessibles.

Les dimensions des buts sont celles prévues par la FSQ. Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état.

#### 2.1.2 - Ballon réglementaire

Pour les catégories U9 à U13, le ballon utilisé est de grosseur numéro 4. Pour les catégories U14 et plus, le ballon est de grosseur numéro 5.

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.

#### 2.1.3 - L'équipement des joueurs

L'équipement obligatoire d'un joueur comprend un maillot, une culotte courte et des bas. Les maillots doivent être de couleur uniforme pour tous les joueurs de l'équipe. Le joueur doit également porter des protège-tibias ainsi que des chaussures conçues pour le soccer. Les bas doivent recouvrir les protège-tibias.

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 et une casquette (si approbation de l'arbitre).

Les équipes doivent clairement identifier leur capitaine par le port d'un brassard.

#### 2.1.4 - Couleurs similaires entre deux équipes

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 et sans risque de confusion. En cas de similitude de couleurs, l'équipe visiteuse doit changer de maillots ou porter des dossards.

À défaut de se conformer, et dans l'éventualité que le match n'a pu être disputé pour cette raison, l'équipe fautive perd le match par forfait.

#### 2.1.5 - Trousse de premiers soins

Chaque équipe doit avoir en sa possession, une trousse de premiers soins et de la glace (ou un substitut) accessibles en tout temps.

### **2.1.6 - Port d'objet dangereux par un joueur**

Un joueur ne doit pas porter d'équipement potentiellement dangereux pour lui ou tout autre joueur (y compris tout type de bijou).

## **Article 2.2 - LES JOUEURS**

### **2.2.1 - Nombre de joueurs habillés**

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

- 15 joueurs pour les catégories de soccer à 7
- 18 joueurs pour les catégories de soccer à 9
- 20 joueurs pour les catégories de soccer à 11

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

- 5 joueurs pour les catégories de soccer à 7
- 6 joueurs pour les catégories de soccer à 9
- 7 joueurs pour les catégories de soccer à 11

### **2.2.2 - Expulsion d'un joueur**

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 l'enceinte du terrain. Un joueur qui refuse de quitter immédiatement l'enceinte du terrain ou qui fait preuve d'inconduite à la suite d'une expulsion, verra son cas soumis au Commissaire de ligue (rapport de l'arbitre) qui peut imposer des sanctions supplémentaires.

### **2.2.3 - Participation d'un joueur inéligible**

Une équipe qui fait jouer un joueur inéligible perd son match par forfait.

### **2.2.4 - Le joueur muté**

Définition : *Désigne un joueur joueur qui était affilié à un autre club la saison précédente.*

Une équipe juvénile (U9 à U18) de classe A ne peut pas faire jouer plus de 4 joueurs mutés dans un même match, à moins de détenir une autorisation écrite de la LIGUE.

### **2.2.5 - Le joueur réserve**

Définition : *Désigne un joueur qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, 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 différente s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe.*

Une équipe ne peut utiliser un joueur réserve qui est assigné avec une autre équipe de son club qui joue dans la même catégorie, classe et division qu'elle.

Une équipe peut utiliser un nombre illimité de joueur réserve par match.

Le joueur réserve peut jouer un nombre illimité de match.

Un joueur surclassé peut participer sans restriction, comme joueur réserve, à des matchs dans sa catégorie d'âge d'origine.

Une équipe ne peut utiliser un joueur réserve qui est de plus de 2 catégories d'âges inférieures à la sienne à moins d'avoir reçu l'autorisation par écrit de l'organisation qui régit la compétition. Cette autorisation peut être accordée seulement si une attestation médicale accompagne la demande et que le joueur est de catégorie d'âge U10 à U16.

### **2.2.6 - Le joueur à l'essai**

*Définition : Désigne un joueur d'un club qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié.*

Dans la LIGUE, l'utilisation de joueur à l'essai est interdite pour les équipes juvéniles (U9 à U18).

Une équipe senior peut utiliser par match un maximum de 3 joueurs à l'essai.

Une équipe senior peut utiliser un même joueur à l'essai pour un maximum de 3 matchs. Si le joueur est utilisé plus de 3 matchs, il est déclaré inéligible et l'équipe perd par forfait tous les matchs subséquents auxquels aura pris part le joueur.

Lors des Séries éliminatoires, l'utilisation de joueur à l'essai est interdite.

### **2.2.7 - Le joueur descendu**

*Définition : Désigne un joueur d'un club de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un match ou à plusieurs matchs avec une équipe de son club de soccer de classe inférieure à celle de l'équipe à laquelle il est assigné.*

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

Joueur de classe AAA ou AA : L'utilisation de joueur descendu de classe AAA ou AA est défini par les règlements de fonctionnement de la FSQ (article 35.9). Veuillez vous référer à cet article avant l'utilisation de joueurs de classe AAA ou AA.

Joueur de classe A : Dans la LIGUE, l'utilisation de joueur descendu de classe A se fait comme suit :

- a) pour descendre dans une équipe de classe Locale, un joueur de classe A doit attendre un délai d'une (1) journée à partir de son dernier match (ne peut donc pas jouer la même journée);
- b) un joueur de classe A ne peut participer dans un même championnat à plus de 6 matchs pour une équipe de classe Locale;
- c) le nombre de joueurs descendus différents, qu'une équipe peut utiliser dans un même championnat, pour la durée de la saison, est de 6;
- d) dans un même match, une équipe peut habiller un maximum de 2 joueurs descendus;
- e) dans les catégories juvéniles (U9 à U18), la catégorie d'âge d'un joueur de classe A doit être inférieure d'au moins un an à la catégorie de l'équipe Locale qui l'utilise comme joueur descendu.

Lors des Séries éliminatoires, l'utilisation de joueur descendu est interdite dans toutes les catégories.

Une équipe qui enfreint une ou plusieurs des règles d'utilisation des joueurs descendus lors d'un match, perd le match par forfait.

## **Article 2.3 - LES RESPONSABLES D'ÉQUIPE**

### **2.3.1 - Définition et nombre de responsables d'équipe**

Les responsables d'équipe sont : l'entraîneur, l'entraîneur adjoint ou le gérant.

Chaque équipe doit avoir au minimum un entraîneur dûment affilié pour la saison en cours et celui-ci détenir le niveau de certification requis par la LIGUE.

Un maximum de trois responsables d'équipe, dûment affiliés et munis d'une carte d'affiliation, est permis sur le banc des joueurs. Leurs noms doivent être inscrits sur la feuille de match pour qu'ils puissent avoir accès au banc de l'équipe. En cas d'absence (pour une raison exceptionnelle) des responsables d'équipes affiliés, un adulte non-affilié (parent d'un joueur) peut prendre la responsabilité de l'équipe pour le match.

De plus, un professionnel de la santé détenant une carte professionnelle ou une carte d'étudiant émise par son Ordre professionnel peut être autorisé par l'arbitre à prendre place dans la zone technique. Il doit présenter sa carte si l'arbitre l'exige. Il ne peut intervenir d'aucune manière concernant le déroulement du jeu auprès des joueurs ou des entraîneurs. Son nom n'a pas besoin d'être inscrit sur la feuille de match.

Toute personne, autre que celles mentionnées ci haut, présente au banc des joueurs, sera exclue par l'arbitre.

Aucune équipe ne peut débiter un match sans la présence d'au moins un responsable d'équipe au banc des joueurs, sauf en senior, si le responsable d'équipe prend également part au match à titre de joueur. Sanction : Match perdu par forfait.

### **2.3.2 - Rôle et responsabilité du responsable d'équipe**

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

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 1 mètre de part et d'autre des places assises, et, vers l'avant, jusqu'à 1 mètre de la ligne de touche.

Les responsables d'équipe présents dans la surface technique doivent adopter un comportement responsable.

### **2.3.3 - Expulsion d'un responsable d'équipe**

L'arbitre peut demander à un responsable d'équipe de quitter l'enceinte du terrain s'il juge que celui-ci nuit au bon déroulement du match et/ou persiste à enfreindre les règlements. Il n'est pas nécessaire de montrer une carte rouge à un responsable d'équipe pour que l'expulsion soit officielle.

Un responsable d'équipe expulsé d'un match doit quitter immédiatement l'enceinte du terrain. Un responsable d'équipe qui refuse de quitter immédiatement l'enceinte du terrain

ou qui fait preuve d'inconduite à la suite d'une expulsion, verra son cas soumis au Commissaire de ligue (rapport de l'arbitre) qui peut imposer des sanctions supplémentaires.

Tout responsable d'équipe exclu durant un match ne peut communiquer avec ses joueurs de quelque manière que ce soit.

Suite à l'expulsion d'un responsable d'équipe, les sanctions sont les mêmes que celles définies, dans le présent règlement, en ce qui a trait aux cartons rouges.

Si un responsable d'équipe est expulsé lors d'un match juvénile et que l'équipe se retrouve sans aucun autre responsable affilié au banc des joueurs, l'équipe fautive perd le match par forfait.

### **2.3.4 - Niveau de certification requis pour les entraîneurs-chefs**

Les niveaux de certifications requis pour les entraîneurs-chefs de la LIGUE sont les suivants:

- U9 et U10 (D1 et D2) : Stage Éducateur S2
- U11 et U12 (D1 et D2) : Stage Éducateur S3
- U14 (D1 et D2) : Stage Éducateur S3 ou Stage Éducateur S7
- U16 et U18 (D1 et D2) : Stage Éducateur S7

Une dérogation peut être accordée à un entraîneur-chef d'une équipe de Division 2, et pour une période d'un an seulement. Le club doit en faire la demande.

Sanction : Amende équivalente au coût d'inscription du stage d'entraîneur.

### **2.3.5 - Présence au stage annuel**

La présence au stage annuel de Soccer-Estrie est obligatoire pour les entraîneurs-chefs (et facultative pour les entraîneurs adjoints) des catégories suivantes :

- U9 à U12 : Équipes de Division 1 et de Division 2
- U14 à U18 : Équipes de Division 1

Sanction : Amende de 15 \$.

## **Article 2.4 - LES ARBITRES**

### **2.4.1 - Autorité de l'arbitre**

L'arbitre désigné pour un match doit être affilié à la FSQ. Il possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement de celui-ci. Son autorité débute au moment où il pénètre sur le terrain de jeu et se termine au moment où il le quitte.

### **2.4.2 - Protection des arbitres**

Toute équipe a la responsabilité d'assurer la protection des arbitres et arbitres assistants présents à un match.

### **2.4.3 - Absence de l'arbitre**

Un match ne peut être remis pour cause d'absence de l'arbitre. Si un arbitre ne se présente pas à un match, un des arbitres assistants arbitre le match, à condition qu'il se juge qualifié



pour le faire, et que les deux équipes en présence accepte ce remplacement.

S'il n'y a pas d'arbitre assistant qualifié pour remplacer l'arbitre, une autre personne (exemple : spectateur) peut arbitrer le match avec l'accord écrit des 2 équipes. Un délai de 15 minutes, à partir de l'heure prévue du match, est donné pour que les 2 équipes s'entendent, à défaut de quoi, le match est déclaré perdu par forfait pour les 2 équipes.

Lorsqu'il n'y a pas d'arbitre assistant pour seconder l'arbitre, chaque équipe en présence doit fournir une personne à cet effet. S'il manque seulement un arbitre assistant, les équipes en présence doivent fournir une personne pour assister l'arbitre et ce pour une période, à tour de rôle. L'arbitre peut refuser de s'adjoindre les personnes désignées. Il peut alors décider d'arbitrer le match seul.

Un arbitre ne peut pas officier dans une division où il est aussi affilié comme joueur ou responsable d'équipe. Un arbitre ne peut pas arbitrer un match de catégorie supérieure à son âge.

## **Article 2.5 - LES CHANGEMENTS AUX CALENDRIERS**

Seule la LIGUE détient le pouvoir de remettre un match ou de faire un changement au calendrier.

Lorsqu'un match n'a pas eu lieu, il est rejoué sur le terrain de l'équipe receveuse, sauf si l'équipe receveuse est fautive, ce qui est déterminé par la LIGUE. Exemple : Si impossibilité d'allumer les lumières, le match sera repris sur le terrain de l'équipe visiteuse.

Un changement de match fait à l'insu de la LIGUE (sans approbation) entraîne la perte du match par forfait pour les deux équipes concernées.

### **2.5.1 - Changement au calendrier demandé par une équipe**

Une équipe peut, avec un délai de 14 jours, solliciter par écrit, à l'aide du formulaire prévu à cet effet, une demande de changement au calendrier.

Le Formulaire de demande de changement doit être complété par l'équipe et obligatoirement transmis à son responsable de club.

Le responsable du club doit approuver la demande en indiquant son nom dans la section prévue à cet effet (en bas du formulaire) et transmettre le formulaire complété à la LIGUE. Seules les demandes transmises par le responsable du club sont acceptées. Les demandes de changement doivent obligatoirement être transmises par courriel.

Si la demande de changement est acceptée, la LIGUE détermine la date de reprise et transmet celle-ci aux clubs concernés. L'équipe (et le club) qui a demandé le changement doit se soumettre à cette nouvelle date, mais l'autre équipe a 48 heures pour refuser (avec une raison valable) la nouvelle date proposée. Passé le délai de 48 heures, la nouvelle date est considérée acceptée et ne peut plus être modifiée.

Dans la mesure du possible, les matchs déplacés le sont dans la même semaine que le match initial. Il pourrait arriver que les matchs soient déplacés sur fin de semaine ou dans une autre semaine.

Une équipe peut faire qu'une seule demande de changement par année.

### **2.5.2 - Changement de terrain ou d'heure demandé par un club**

Un club peut, avec 72 heures d'avis, demander un changement de terrain ou d'heure à la condition de garder la même date. Si la demande est acceptée, la LIGUE doit confirmer le changement aux équipes concernées au moins 24 heures à l'avance.

### **2.5.3 - Changement de date apporté par la Ligue**

Tout changement de date apporté au calendrier par la LIGUE doit être communiqué aux responsables des changements de match des clubs concernés au moins 48 heures à l'avance.

### **2.5.4 - Report d'un match par une municipalité**

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

Dès qu'une décision de reporter un match est prise, la procédure suivante doit être appliquée :

- a) avertir le responsable de la LIGUE (idéalement par téléphone : 819-564-6700). Dans la mesure du possible, l'information sera mise rapidement sur le site PTS-LIGUE);
- b) avertir le responsable de remise de match du club adverse (idéalement par téléphone... sinon par courriel);
- c) si vous n'êtes pas sûr à 100 % que le responsable du club adverse a reçu le message (exemple : vous n'êtes pas capable de lui parler au téléphone et vous n'êtes pas sûr qu'il aura lu votre courriel à temps), vous pouvez avertir (ce n'est pas une obligation) directement le responsable de l'équipe visiteuse concernée.

Aucun frais administratif, ni de sanction ne sont appliqués dans le cas d'un report de match à l'avance, sauf si personne du club receveur n'est présent dans le cas où un responsable du club adverse n'a pu être avisé, auquel cas le club receveur est passible de sanction.

### **2.5.5 - Report d'un match sur le terrain**

Il peut arriver des situations où un match est reporté directement sur le terrain (exemple : orage, brume, etc.). L'arbitre, le propriétaire du terrain ou la LIGUE sont les seuls qualifiés à déclarer un terrain impraticable et/ou à en interdire l'accès. Dans ce cas, le match est repris sur le terrain du club receveur.

Si un match est reporté sur le terrain (qu'il ait commencé ou non), veuillez avertir le responsable de la LIGUE (par courriel ou par téléphone) dès le lendemain.

### **2.5.6 - Procédure de remise de match**

Dans le cas d'une remise de match, le club receveur a 72 heures ouvrables suivant la date du match pour fournir une (1) date de reprise (ou deux (2) si possible) au club adverse par courriel. Le club visiteur a 72 heures ouvrables pour confirmer l'acceptation de cette date de reprise du match au club receveur. À cette étape, un refus de la date de reprise pourrait être acceptable pour une raison valable (exemple : déjà deux matchs à l'horaire dans la même semaine, etc.). Si la date soumise est refusée, le processus reprend. Advenant un 2<sup>e</sup> refus de la part du club visiteur, la situation est soumise à la LIGUE.

Une fois que la date de reprise est acceptée par les deux clubs, le club receveur doit transmettre le tout (l'échange de courriels) à la LIGUE qui valide le tout dans PTS-LIGUE et transmet aux deux clubs concernés un avis officiel de remise de match.

Il doit y avoir un délai minimum d'une semaine entre la transmission de l'information et la tenue du match, à moins d'avoir obtenu au préalable l'accord de la LIGUE.

Dans le cas où les deux clubs ne s'entendent pas sur une date de reprise et que le cas est soumis à la LIGUE, celle-ci tranchera et sa décision sera finale (sans appel).

Dans les 3 dernières semaines du calendrier, la LIGUE se réserve le droit de procéder à la remise de match elle-même.

## **Article 2.6 - SITUATION DE TEMPS VIOLENT**

En cas d'orage, l'arbitre et/ou un responsable de ligue doit suivre la procédure suivante afin de déterminer si le match peut continuer ou non. Il est fortement conseillé aux entraîneurs de respecter la même logique lors des entraînements afin d'assurer la sécurité de leur groupe.

### **2.6.1 - Interruption automatique**

Un arbitre et/ou un responsable de ligue doit interrompre immédiatement un match dès qu'un coup de tonnerre est entendu ou dès qu'un éclair est aperçu. Il est alors demandé aux joueurs de se mettre à l'abri.

L'interruption du match est d'une durée maximale de 10 minutes. Ce délai de 10 minutes sert à évaluer la situation avant de prendre une décision finale.

### **2.6.2 - Règle des 30 secondes**

Afin de prendre une décision appropriée, l'arbitre et/ou le responsable de ligue appliquent la règle des 30 secondes; c'est-à-dire le délai de temps compté entre l'éclair et le tonnerre. Ce délai doit être d'au moins 30 secondes afin de pouvoir reprendre le match.

Si le nombre de secondes entre l'éclair et le tonnerre augmente d'un éclair à l'autre, c'est que l'orage s'éloigne. Si le nombre de secondes diminue, c'est que l'orage s'approche.

### **2.6.3 - Décision finale**

La décision finale, soit de reprendre ou d'arrêter le match, doit être prise au maximum 10 minutes après l'interruption.

Si après le délai de 10 minutes, il est évalué que l'orage s'approche du lieu de déroulement du match, le match est arrêté définitivement.

Si après le délai de 10 minutes, il est évalué que l'orage s'éloigne du lieu de déroulement du match et que la règle des 30 secondes n'est toujours pas atteinte, il est possible d'attendre un délai supplémentaire de 5 minutes avant de prendre la décision finale (reprandre le match ou arrêter le match définitivement). En aucun cas, un match ne peut se jouer si la règle des 30 secondes n'est pas atteinte.

## **Article 2.7 - LES FEUILLES DE MATCH ET LES CARTES D’AFFILIATION**

### **2.7.1 - Carte d’affiliation des joueurs, entraîneurs et gérants**

Les cartes d’affiliation émises par la FSQ sont obligatoires lors de tous les matchs de la LIGUE. Ils doivent être obligatoirement présentés aux arbitres avant le début de chaque match.

Un joueur ou un responsable d’équipe, qui ne peut présenter sa carte d’affiliation avant le début d’un match, pourra la présenter au plus tard au début de la 2e période, sinon le match sera déclaré perdu par forfait pour l’équipe fautive.

Exceptionnellement, un joueur d’une équipe juvénile (U9 à U18) est autorisé à jouer un match même s’il ne peut présenter sa carte d’affiliation. Cette exception est valable pour un seul match par saison. L’arbitre doit indiquer sur la feuille de match que le joueur a joué sans présenter sa carte d’affiliation.

Un joueur affilié mais qui n’a pas sa carte d’affiliation en sa possession peut également prendre part au match, s’il détient une autorisation émise par un responsable de Soccer Estrie. Cette autorisation écrite doit être jointe à la feuille de match officielle.

L'entraîneur-chef, le gérant ou le capitaine de l'équipe adverse peut demander de vérifier les cartes d’affiliation de l’équipe adverse et ce, en présence de l'arbitre.

### **2.7.2 - La feuille de match**

Les responsables de chaque équipe ont l’obligation de présenter une feuille de match imprimé à partir de PTS-Ligue.

Dans l’éventualité où les responsables d’une des équipes en présence ne peuvent fournir une feuille de match PTS, une feuille de papier pourra être acceptée par l’arbitre. Tous devront s’assurer que tous les renseignements habituellement inscrits sur la feuille de match PTS s’y retrouvent.

Avant le match, l'arbitre reçoit la feuille de match et vérifie les informations générales. Il procède ensuite à la vérification des cartes d’affiliation et note les joueurs qu’il a vérifié.

Il n’est pas de la responsabilité de l’arbitre d’ajouter un nom de façon manuscrite sur la feuille de match. Cette responsabilité revient à l’équipe. Une fois le match débuté, aucun nom de joueur ne peut être ajouté sur la feuille de match.

Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer au match.

Un joueur qui arrive après le début du match est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et qu'il se prête à la vérification de sa carte d'affiliation avant le début de la 2e période. Tout joueur qui n'est pas contrôlé avant le début de la 2e période ne peut prendre part au match.

Tout joueur inscrit sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match. C'est la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur ou entraîneur (absent ou suspendu) qui n'a pas participé au match en question. Si l'équipe n'a pas rayé le nom d'une personne qui s'avère être inéligible, l'équipe perd son match par forfait.

À la fin du match, l'arbitre complète la feuille de match en inscrivant le résultat du match, les buteurs, les avertissements, les expulsions, la signature de l'arbitre et des arbitres assistants ainsi que leur numéro FSQ. Une copie de la feuille de match est remise immédiatement à chaque entraîneur.

### **2.7.3 - Transmission des statistiques de match**

Chaque équipe doit inscrire sur PTS-Ligue le résultat du match ainsi que les statistiques (joueurs présents, buteurs, cartons) dans les 72 heures suivant la fin du match. Le club de l'équipe fautive est sanctionné d'une amende de 10 \$ passé ce délai. Cette mesure est applicable à partir du premier match de la saison.

### **2.7.4 - Retour des feuilles de match à la Ligue**

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

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

Le club, qui a assigné l'arbitre, est passible d'une amende de 10 \$ si les feuilles de match (originales) ne sont pas parvenues dans le délai de 5 jours ouvrables au secrétariat de la LIGUE.

### **2.7.5 - Homologation des feuilles de match**

Tout match est homologué par la LIGUE dans un délai n'excédant pas 21 jours à partir de la date du match disputé. Passé le délai de 21 jours, le résultat de tout match disputé est final et homologué d'office, peu importe l'irrégularité, sauf en cas de protêt déposé selon la réglementation de la compétition, de fraude ou de cas jugés exceptionnels par la LIGUE. Toutefois, le club fautif peut se voir imposer les amendes prescrites par la réglementation pour chaque infraction.

Dans les 72 heures suivant l'homologation d'un match par la LIGUE, une équipe peut, par courriel, demander une révision en y incluant tous les renseignements nécessaires pour effectuer la vérification et correction applicable. Dès ce délai expiré, aucune révision n'est acceptée.

## **Article 2.8 - LE DÉROULEMENT DES MATCHS**

### **2.8.1 - Durée des matchs**

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

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

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

### **2.8.2 - Présence des équipes**

Un délai de 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 équipes fautives.

En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure d'aligner le nombre minimal de joueurs sur le terrain, incluant le gardien de but. Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, à cause de blessures, d'expulsions ou pour toute autre raison, elle perd le match par forfait.

Les cas de force majeure seront étudiés par la LIGUE.

Nombre minimal de joueurs sur le terrain :

- Soccer à 7 :      5 joueurs
- Soccer à 9 :      6 joueurs
- Soccer à 11 :    7 joueurs

### **2.8.3 - Arrêt d'un match**

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

Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans tout autre cas, la LIGUE décidera de la validité du match.

### **2.8.4 - Écart de buts dans le pointage**

Si pendant le match, le pointage accuse une différence de 7 buts, le pointage devient immuable et est indiqué tel quel sur la feuille de match. Les deux équipes peuvent s'entendre pour poursuivre le match mais les buts subséquents ne sont pas comptabilisés. Les avertissements et les expulsions reçus durant tout le match sont comptabilisés pour les deux équipes.

Pour les catégories seniors (incluant le U21), un écart de 7 buts mets fin immédiatement au match.

### **2.8.5 - Remplacement des joueurs**

Tout remplacement de joueurs doit préalablement être autorisé par l'arbitre avant d'être effectué.

Les remplacements de joueurs sont illimités et autorisés lors des arrêts suivants :

- après un but;
- sur coup de pied de but;
- lors d'une rentrée de touche offensive (l'autre équipe peut également changer des joueurs après que l'équipe offensive ait demandé le changement);
- à la mi-temps;
- lorsqu'un joueur est blessé (illimités et les deux équipes).

### **2.8.6 - Attribution des points de classement**

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

- Match gagné : 3 points
- Match nul : 1 point
- Match perdu : 0 points
- Match perdu par forfait : Moins un (-1) point

Un match perdu par forfait l'est par le compte de 3 à 0 ou plus si l'équipe victorieuse a marqué plus de trois (3) buts.

### **2.8.7 - Points de comportement**

Une équipe se voit retirer un (1) point au classement, en sus de toute autre sanction, pour chaque carton rouge obtenu durant la saison.

Une équipe qui accumule durant la saison 10 cartons jaunes se voit retirer un (1) point au classement, en sus de toute autre sanction. Un (1) point supplémentaire est aussi retiré pour chaque tranche supplémentaire de 5 autres cartons jaunes accumulés durant la même saison.

Une exclusion suite à un cumulatif de 2 cartons jaunes compte pour 1 carton rouge pour la réduction de points de comportement.

### **2.8.8 - Classement des équipes au championnat**

En soccer à 7 (U9 et U10), aucun classement de championnat ni des buteurs n'est diffusé.

Le classement des équipes en saison régulière est déterminé d'après le nombre de points accumulés : «points de classement» moins (-) «points de comportement».

Advenant une égalité dans le classement, le départage des équipes se fait comme suit :

- a) le plus grand nombre de points de classement obtenus lors des matchs entre les équipes à égalité (non applicable dans le cas d'une triple égalité ou plus);
- b) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés (BP-BC) dans les matchs joués entre les équipes à égalité (non applicable dans le cas d'une triple égalité ou plus);

- c) le plus grand nombre de victoire au classement;
- d) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés (BP-BC) par chacune d'elle pour l'ensemble des matchs du championnat;
- e) l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts pour l'ensemble des matchs du championnat;
- f) en faisant jouer un match barrage entre les deux équipes à égalité, match qui doit déterminer un gagnant. S'il y a égalité à la fin des deux périodes réglementaires, les tirs au but du point de réparation suivent selon les règles de la FIFA. La détermination du jour, de l'heure et du terrain est déterminée par la LIGUE.

### **2.8.9 - Les récompenses**

L'équipe championne de la saison régulière reçoit une bannière de championnat.

## **Article 2.9 - LES SÉRIES ÉLIMINATOIRES**

### **2.9.1 - Festival de fin de saison en soccer à 7 (U9 et U10)**

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 reçoivent un prix de présence au lieu de médailles ou trophées.

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

### **2.9.2 - Festival de fin de saison LIRAME (senior mixte locale)**

Dans la LIRAME (Ligue récréative adulte mixte), un Festival de fin de saison remplace les Séries éliminatoires (dans la mesure du possible).

### **2.9.3 - Séries éliminatoires pour les catégories juvéniles (U11 à U18)**

Dans les catégories juvéniles (U11 à U18), toutes les équipes participent aux Séries éliminatoires qui se déroulent selon une formule de tournoi simple élimination.

Le classement final de la saison est pris en considération pour l'établissement préliminaire du calendrier des Séries éliminatoires.

Dans l'éventualité d'un pointage égal lors d'un match des Séries éliminatoires, le vainqueur est désigné par les tirs au but du point de réparation suivant les règles de la FIFA, sauf pour les Finales où il y a 2 périodes de prolongation complètes de 10 minutes avant les tirs.

Les matchs des Séries éliminatoires peuvent se dérouler sur semaine ou sur fin de semaine.

Pour les catégories juvéniles, toutes les Finales ont lieu sur un même site de compétition.

Des médailles d'or et d'argent sont remises aux équipes qui jouent la Finale des Séries éliminatoires.



#### **2.9.4 - Séries éliminatoires pour les catégories seniors compétitives**

Dans les catégories seniors compétitives, le nombre d'équipes participant aux Séries éliminatoires est :

- 4 équipes : Si la catégorie comprend 5 ou 6 équipes en championnat.
- 6 équipes : Si la catégorie comprend 7 ou 8 équipes en championnat.
- 8 équipes : Si la catégorie comprend 9 équipes ou plus en championnat.

Le classement final de la saison est pris en considération pour l'établissement préliminaire du calendrier des Séries éliminatoires.

Dans l'éventualité d'un pointage égal lors d'un match des Séries éliminatoires, le vainqueur est désigné par les tirs au but du point de réparation suivant les règles de la FIFA, sauf pour les Finales où il y a 2 périodes de prolongation complètes de 10 minutes avant les tirs.

Des bourses sont remises aux équipes participant aux Finales.

#### **2.9.5 - Cumulatif des cartons jaunes et rouges en Séries éliminatoires**

Les Séries éliminatoires étant la continuité de la saison régulière, les cartons jaunes et rouges obtenus pendant la saison régulière continuent à s'accumuler pendant les Séries éliminatoires.

### **Article 2.10 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 7**

Le soccer à 7 respecte au maximum les règles du soccer à 11, mais certaines sont toutefois légèrement modifiées. Il est donc important de lire l'ensemble du présent règlement et non juste la section spécifique au soccer à 7.

Les actes d'antijeu ou de violence sont punis sévèrement, ainsi que toute attitude incorrecte envers l'arbitre. L'appréciation de la gravité de la faute est l'affaire de l'arbitre. Ainsi, les jeunes prennent l'habitude d'admettre que seul l'arbitre est qualifié pour juger les fautes et intentions, et fixer les sanctions.

Une reprise de touche est accordée si le joueur manque sa première tentative, mais une deuxième erreur entraîne le gain du ballon pour l'équipe adverse.

Il est possible de marquer directement un but sur un coup d'envoi.

Au tir au but du point de réparation, le ballon est placé à 7 mètres de la ligne des buts sur le point de réparation.

Toutes les fautes, qu'elles soient mineures ou majeures, commises à l'extérieur de la surface de réparation sont sanctionnées par un coup franc direct.

Si une infraction majeure est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe en défensive, un coup de pied de réparation est accordé à l'équipe attaquante.

Si une infraction majeure est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe attaquante, un coup franc direct est accordé à l'équipe en défensive. Le ballon peut être placé à n'importe quel endroit de la surface de réparation.

Si une infraction mineure est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe en défensive, un coup franc direct à l'extérieur de la surface de réparation est accordé à l'équipe attaquante. Aucun joueur de l'équipe en défensive ne peut se tenir à moins de 6 mètres du ballon.

Si une infraction mineure est commise à l'intérieur de la surface de réparation par l'équipe attaquante, un coup franc direct est accordé à l'équipe en défensive. Le ballon peut être placé à n'importe quel endroit de la surface de réparation.

## **Article 2.11 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 9**

### **2.11.1 - Terrain de jeu**

Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes : Longueur (57 à 87 mètres), Largeur (45 à 60 mètres). Toutes les autres surfaces ou distances sont identiques à celles des terrains de soccer à 11.

Les surfaces de réparation sont déterminées par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, tracées à 5,50 mètres de chaque montant du but est à 16,5 mètres sur un terrain de soccer à 11. Elles s'étendent à l'intérieur du terrain sur une longueur de 16,5 mètres sur un terrain de soccer à 11. Ces dernières sont réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

Dimensions des buts : 7,32 mètres X 2,44 mètres (but de soccer à 11). Des buts de soccer à soccer à 7 sont également acceptés.

Point de pénalité : 11 mètres.

### **2.11.2 - Autres règles**

À moins de spécifications contraires indiquées dans les présents règlements, toutes les règles de soccer à 9 sont identiques à celles du soccer à 11.

## **Article 2.12 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES À LA LIRAME (SENIOR MIXTE LOCALE)**

### **2.12.1 - Préambule**

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

Les règles spécifiques du présent article ont été réalisées par un comité de Soccer Estrie (Association régionale de soccer de l'Estrie) 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 Soccer Estrie le 12 avril 2010.

### **2.12.2 - Principe**

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

Nonobstant, les règlements de la LSE, les règles du présent article, spécifiques à la LIRAME, ont préséance et viennent s'y ajouter ou les préciser.

### **2.12.3 - 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, adversaire, arbitre et officiel).

### **2.12.4 - 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 35 ans dans l'année courante (U35 et plus);
- b) une femme âgée d'au moins 30 ans dans l'année courante (U30 et plus);
- c) une équipe peut également inscrire un homme âgé d'au moins 30 ans dans l'année courante (U30 et plus). Ce joueur ne peut pas évoluer comme joueur réserve avec une équipe senior de classe « A » de la LES;
- d) une équipe peut également inscrire une femme âgée d'au moins 25 ans dans l'année courante (U25 et plus). Cette joueuse ne peut 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, est 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 en cours. Ce joueur doit par contre avoir évolué lors de la saison précédente dans une équipe Adulte mixte.

### **2.12.5 - 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 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.

### **2.12.6 - Les joueurs invités**

Aux fins des présentes règles, spécifiques à la LIRAME, le joueur invité désigne :

- a) un joueur ou une joueuse 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);
- b) une joueuse de classe « A », âgées d'au moins 30 ans dans l'année courante (U30 et plus), qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une équipe de la LIRAME d'un autre club que son club d'origine.

L'utilisation de joueur invité est autorisée sans aucune restriction au sein de la LIRAME.

### **2.12.7 - Nombre de joueurs sur le terrain**

Le nombre maximum de joueurs et joueuses sur le terrain est 11. Le nombre minimum de joueurs et joueuses sur le terrain est 8 (incluant au moins 2 femmes).

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

### **2.12.8 - Présence des équipes**

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

### **2.12.9 - 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.

### **2.12.10 - Écart au pointage**

Si pendant le match, le pointage accuse une différence de 3 buts, l'équipe en avance doit jouer avec un joueur de moins sur le terrain de jeu (un joueur est retiré).

Si pendant le match, le pointage accuse une différence de 4 buts, l'équipe en avance doit jouer avec deux joueurs de moins sur le terrain de jeu (un deuxième joueur est retiré).

Si pendant le match, le pointage accuse une différence de 5 buts, l'équipe en avance doit jouer avec trois joueurs de moins sur le terrain de jeu (un troisième joueur est retiré).

Les joueurs retirés du jeu, suite à un écart de 3, 4 ou 5 buts peuvent réintégrer le jeu seulement si le pointage du match revient à égalité.

Les joueurs retirés doivent obligatoirement être des hommes.

### **2.12.11 - 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 est 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 est sanctionnée par un coup franc indirect (jouer d'une manière jugée dangereuse par l'arbitre) et par un carton jaune (comportement antisportif).

### **2.12.12 - Autres règlements spécifiques à la LIRAME**

#### **Lois du jeu**

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

#### **Tir au but du point de réparation**

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

#### **Protection du gardien de buts**

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

## **Article 2.13 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER INTÉRIEUR**

### **2.13.1 - Principes**

Tous les matchs de la Ligue de soccer intérieur de l'Estrie (LSIE) sont joués en accord avec les règlements de jeux de la Ligue de Soccer de l'Estrie (LSE).

Nonobstant, les règlements de la LSE, les règles du présent article, spécifiques au soccer intérieur, ont préséance et viennent s'y ajouter ou les préciser.

### **2.13.2 - Durée du match**

Le match est divisé en 2 périodes de 25 minutes. La pause de la mi-temps est de 1 minute.

Aucun délai n'est accordé à une équipe pour débiter un match. L'équipe en faute sera déclarée forfait. Le match peut tout de même avoir lieu.

### **2.13.3 - Liste d'équipe**

La liste d'équipe est composée d'un maximum de 20 joueurs régulier. Une équipe peut ajouter des joueurs sur sa liste jusqu'au 31 décembre (équipes juvéniles) ou 31 janvier (équipes seniors). Par la suite, la liste est finale et aucun ajout de joueur n'est permis.

### **2.13.4 - Joueurs**

Les catégories d'âge sont en fonction des âges pour la saison d'été suivante (ex. le U12 à la saison d'été devient U13 pour la saison d'hiver).

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.

### 2.13.5 - Lois du jeu

Les mêmes règles que le soccer extérieur s'applique pour les coups francs; il y a donc des coups francs directs et des coups francs indirects. La distance à respecter pour l'exécution d'un coup franc est de six 6 mètres.

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

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

Il n'y a pas de hors-jeu au soccer intérieur.

Coup de pied de réparation : Le point de pénalité est à 7 mètres.

Remplacement des joueurs : Illimités, en cours de jeu. En aucun moment les remplacements ne doivent retarder les reprises du jeu (l'arbitre n'arrête pas le match pour permettre un remplacement).

### 2.13.6 - Système de pointage

#### **Points de performance :**

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

- Match gagné : 7 points
- Match nul : 5 point
- Match perdu : 4 points
- Match perdu par forfait : 0 point

Un match perdu par forfait l'est par le compte de 3 à 0 ou plus si l'équipe victorieuse a marqué plus de trois (3) buts.

#### **Points de comportement :**

Une équipe se voit retirer 1 point au classement, en sus de toute autre sanction, pour chaque carton jaune obtenu durant un la saison.

Une équipe se voit retirer 2 points au classement, en sus de toute autre sanction, pour chaque carton rouge obtenu durant la saison.

### 2.13.7 - Discipline

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

Entre autres, les arbitres seront très sévères en ce qui a trait aux fautes suivantes :

- Tenir des propos discriminatoires envers quelqu'un (fondé sur la race, la couleur, la culture, la langue, la religion ou le sexe).
- Frapper quelqu'un (avec son corps ou un objet).
- Cracher sur quelqu'un.
- Commettre un geste causant des blessures ou un Geste avec l'intention de blesser.
- Intimider quelqu'un (faire peur en usant de menace physique ou verbale).
- Refus de quitter le terrain immédiatement après une expulsion.

Aucun protêt n'est accepté.

#### **2.13.8 - Catégorie Senior mixte locale.**

En tout temps, il doit y avoir au moins deux femmes sur le jeu lors d'un match de catégorie «Senior mixte locale». Dans le cas contraire, une équipe doit jouer avec un joueur en moins sur le terrain pour chaque femme manquante.

## Chapitre 3 – RÈGLEMENT DE DISCIPLINE

### Article 3.1 - LE COMMISSAIRE DE LIGUE ET LE COORDONNATEUR AUX COMPÉTITIONS

Coordonnateur aux compétitions : *Personne qui a la responsabilité de la gestion administrative de la Ligue de soccer de l'Estrie.*

Commissaire de ligue : *Personne qui a l'autorité d'entendre et de disposer, en première instance, des cas de discipline en ce qui a trait aux activités de la Ligue de soccer de l'Estrie.*

Nonobstant les articles respectifs des règlements de discipline de la FSQ et de Soccer Estrie, le Commissaire de ligue peut prendre seul les décisions disciplinaires.

#### 3.1.1 - Appel d'une décision

Toute personne, équipe ou club membre qui se croit lésée par une décision du Coordonnateur aux compétitions et/ou du Commissaire de ligue peut en appeler de cette décision auprès du Comité de discipline de Soccer Estrie. Par la suite, les autres appels doivent être portés à la FSQ.

La demande d'appel doit être envoyée au secrétariat de Soccer Estrie par correspondance officielle à l'intérieur d'un délai de 7 jours et être accompagné d'un dépôt de 100 \$. Un formulaire de demande d'appel est disponible au secrétariat de Soccer Estrie.

Une demande d'appel doit nécessairement être envoyée par un club pour être jugée recevable. Une personne ou une équipe doit donc contacter son club afin de procéder à une demande d'appel. Une demande d'appel qui n'est pas accompagnée du dépôt prescrit est automatiquement rejetée.

On ne peut en appeler d'une décision du Coordonnateur aux compétitions et/ou du Commissaire de ligue que pour une erreur de droit, de procédure ou une erreur dans l'imposition d'une sanction.

Si le Comité de discipline reçoit formellement l'appel en modifiant la décision du Coordonnateur aux compétitions et/ou du Commissaire de ligue, le dépôt est automatiquement remboursé à l'appelant. Dans le cas contraire, le dépôt de l'appelant n'est pas remboursé.

Le Comité de discipline rend sa décision suite à l'examen du dossier soumis. Toutefois, il peut également décider, à sa seule discrétion, de tenir une audience publique pour entendre ledit appel.

### Article 3.2 - INFRACTIONS ET SANCTIONS (CARTONS)

#### 3.2.1 - Cartons jaunes et rouges

Un joueur est automatiquement suspendu pour le prochain match auquel il est éligible pour chaque série de trois cartons jaunes qu'il obtient.



Si un joueur reçoit deux cartons jaunes au cours d'un même match, il est automatiquement suspendu pour le prochain match auquel il est éligible. Dans ce cas, les deux cartons jaunes ne sont pas comptabilisés, mais l'exclusion pour deux avertissements (carton rouge) est comptabilisée.

Si un joueur reçoit un carton rouge direct après avoir auparavant reçu un carton jaune, le carton rouge est comptabilisé de même que le carton jaune.

Un joueur est automatiquement suspendu pour le prochain match auquel il est éligible pour chaque carton rouge direct reçu. Selon le rapport de l'arbitre, il peut également écopier d'une suspension supplémentaire (voir article 3.5).

### **3.2.2 – Application des suspensions automatiques**

La sanction automatique prévue suite à l'obtention d'une série de trois cartons jaunes ou d'un carton rouge s'applique d'office sans audition du joueur concerné. Elle n'est susceptible d'aucun recours. La suspension prend cours au prochain match auquel le joueur est éligible.

Un joueur qui est sous le coup d'une suspension automatique, doit purger cette suspension avec l'équipe à laquelle il est assigné et ne peut pas jouer pour quelque autre équipe que ce soit tant que la suspension n'est pas purgée.

### **3.2.3 - 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, peut être suspendu à vie au maximum. (Discipline FSQ - art.28.1)

Quiconque crache, pousse ou bouscule un officiel ou tente de le faire est traduit devant le Comité de discipline provincial et il peut être condamné en plus d'une amende à une suspension d'une durée maximale d'un an à la première infraction, d'une durée maximale de 5 ans à la deuxième infraction et d'une durée maximale de 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 peut être condamné en plus d'une amende à une suspension d'une durée maximale de 5 ans à la première infraction et d'une durée maximale de 15 ans pour toute autre infraction. (Discipline FSQ - art.28.3)

Quiconque est impliqué dans une bagarre est traduit devant le Commissaire de ligue (ou devant le Comité de discipline de Soccer Estrie), et peut se voir décerner une amende d'au plus 2000 \$ et/ou d'une suspension de 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 est traduit devant le Commissaire de ligue (ou devant le Comité de discipline de Soccer Estrie), et peut être condamné en plus d'une amende à une suspension maximale d'un an à la première infraction, d'une durée maximale de 3 ans dans un cas de récidive et d'une durée maximale de 5 ans pour toute autre récidive. (Discipline FSQ - art.28.5)

Quiconque est accusé, en vertu du présent article (3.2.3), a sa carte d'affiliation FSQ saisie par l'arbitre qui l'envoie avec son rapport au Comité de discipline qui a juridiction, et est 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 est traduit devant le Commissaire de ligue (ou devant le Comité de discipline de Soccer Estrie). (Discipline FSQ - art.28.7)

### **Article 3.3 - AMENDES LIÉS AUX CARTONS POUR LES ÉQUIPES SENIORS**

Pour les équipes seniors, chaque carton rouge entraîne une amende automatique de 25 \$.

Une amende de 50 \$ est imposée au dixième carton jaune d'une équipe senior, et de 50 \$ pour chaque tranche supplémentaire de 5 cartons jaunes.

Aux fins d'application des amendes liées aux cartons, une exclusion suite à un cumulatif de 2 cartons jaunes compte pour 1 carton rouge.

### **Article 3.4 - CONDUITE DES ÉQUIPES**

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 les joueurs adverses, avant, pendant et après le match. Si ces précautions nécessaires ne sont pas prises, l'équipe peut être suspendue et l'entraîneur doit comparaître alors devant le Commissaire de ligue. Sanction possible : Amende à l'équipe et/ou au club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas 10 ans.

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

#### **3.4.1 - Match officié par un arbitre d'âge mineur**

Lors d'un match où au moins un des arbitres (central ou assistant) est âgé de moins de 18 ans, les membres du personnel d'encadrement d'équipe, âgés de plus de 18 ans et inscrits sur la feuille de match, sont tenus conjointement et/ou solidairement responsables de leur comportement abusif et de celui des joueurs ou spectateurs envers l'officiel d'âge mineur.

Pour toute infraction, une action peut être prise par le Commissaire de ligue (ou par le Comité de discipline de Soccer Estrie). Sanction : Amende à l'équipe et/ou au club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas 10 ans.

#### **3.4.2 - Esprit antisportif**

Une équipe ne peut, en aucune circonstance et sous aucun motif, se retirer de l'aire de jeu ou entraver le bon déroulement du match pour quelque motif que ce soit, sous peine de sanction.

1re et 2e offense : Action prise par le Commissaire de ligue (ou par le Comité de discipline de Soccer Estrie). Sanction : Amende à l'équipe et/ou au club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas 10 ans.

3e offense : Convocation devant le Comité de discipline de Soccer Estrie.

### **Article 3.5 - CHARTE DISCIPLINAIRE SUPPLÉMENTAIRE**

Afin d'accélérer le processus disciplinaire lié aux cartons rouges, tout membre qui est sanctionné par un arbitre (rapport disciplinaire nécessaire) pour un des gestes ci-dessous, est suspendu pour le nombre de matchs supplémentaires indiqués, en plus de sa suspension automatique prévue à l'article 3.2 du présent règlement. En outre, son cas peut également être soumis au Commissaire de ligue (ou au Comité de discipline de Soccer Estrie), lequel décide s'il doit lui décerner une autre sanction supplémentaire.

L'infraction doit être indiquée sur le rapport disciplinaire émis par l'arbitre et celui-ci doit être envoyé à la LIGUE le plus rapidement possible.

Dès réception du rapport disciplinaire de l'arbitre, la LIGUE communique l'avis disciplinaire au club de la personne concernée et la suspension supplémentaire est effective à compter de ce moment.

#### **3.5.1 - Propos discriminatoires**

L'expulsé a « Tenu des propos discriminatoires envers quelqu'un » (fondé sur la race, la couleur, la culture, la langue, la religion ou le sexe).

1re offense = 1 match supplémentaire; 2e offense = 2 matchs supplémentaires.

#### **3.5.2 - Frapper**

L'expulsé a « Frappé quelqu'un » (avec son corps ou un objet).

1re offense = 2 matchs supplémentaires; 2e offense = 3 matchs supplémentaires.

#### **3.5.3 - Cracher**

L'expulsé a « Craché sur quelqu'un ».

1re offense = 2 matchs supplémentaires; 2e offense = 3 matchs supplémentaires.

#### **3.5.4 - Geste causant des blessures ou avec l'intention de blesser**

L'expulsé a commis un « Geste causant des blessures » ou un « Geste avec l'intention de blesser ».

1re offense = 2 matchs supplémentaires; 2e offense = 3 matchs supplémentaires.

#### **3.5.5 - Tentative d'intimidation**

L'expulsé a « Tenté d'intimider quelqu'un » (faire peur en usant de menace physique ou verbale).

1re offense = 2 matchs supplémentaires; 2e offense = 3 matchs supplémentaires.

### **3.5.6 - Refus de quitter le match immédiatement après une expulsion**

L'expulsé a « Refusé de quitter le terrain immédiatement après son expulsion ».

1re offense = 1 match supplémentaire; 2e offense = 2 matchs supplémentaires.

### **3.5.7 – Application des suspensions supplémentaires**

La sanction supplémentaire prévue s'applique d'office sans audition du joueur concerné. Elle est admissible à une demande de révision. La sanction est effective à compter de la diffusion de l'avis disciplinaire.

Un joueur qui est sous le coup d'une suspension supplémentaire, doit purger cette suspension avec l'équipe à laquelle il est assigné et ne peut pas jouer pour quelque autre équipe que ce soit tant que la suspension n'est pas purgée.

### **3.5.8 – Demande de révision d'une sanction supplémentaire**

Un joueur ou un entraîneur peut faire une demande de révision d'une sanction supplémentaire qui lui a été décerné.

#### **Procédures :**

- a) une demande de révision d'une sanction supplémentaire doit être rédigée sur le formulaire préparé à cette fin et disponible au secrétariat de Soccer Estrie;
- b) la demande de révision doit être envoyée au secrétariat de Soccer Estrie, à l'attention du Commissaire de ligue, dans les 2 jours ouvrables suivant la diffusion de l'avis disciplinaire, et être accompagnée d'un dépôt de 75 \$. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition;
- c) pour toute infraction aux paragraphes a) et b), la demande de révision est considérée comme étant irrecevable et le dépôt est retourné après avoir déduit 20\$ pour les frais d'administration;
- d) l'étude de la demande de révision se fait par le Commissaire de ligue selon les procédures établies aux règlements de la Fédération (FSQ);
- e) lorsqu'une demande de révision est déboutée, le dépôt est confisqué. Si le demandeur a raison, le dépôt lui est remis;
- f) toute décision peut être portée en appel au Comité de discipline de Soccer Estrie, selon les procédures établies aux règlements de la Fédération.

## **Article 3.6 - PROCÉDURE DISCIPLINAIRE**

Toutes les sanctions pour cartons décrites à l'article 3.2 sont applicables automatiquement sans qu'un avis disciplinaire soit nécessaire. Aucune sanction automatique ne peut être portée en appel.

### **3.6.1 - Convocation et audition des cas disciplinaire**

Toute personne reliée à une équipe est sujette aux mêmes règlements disciplinaires que les joueurs. Dans ce cas, la LIGUE peut imposer une amende monétaire au club, en plus de toute autre sanction.

En tout temps et pour toute infraction aux règlements de la LIGUE, le Commissaire de ligue peut convoquer un joueur, une personne reliée à une équipe ou un club à une audition disciplinaire et appliquer les sanctions qu'il juge appropriées.

Les décisions du Commissaire de ligue peuvent être portées en appel auprès du Comité de discipline de Soccer Estrie.

Nonobstant les articles respectifs des règlements de discipline de la FSQ et de Soccer Estrie, la procédure pour un examen de cas disciplinaires par la LIGUE est la suivante :

- les avis d'audition sont communiqués 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;
- si la personne inculpée ou le représentant du club ne se présente pas à l'audition, le cas peut être traité « in absentia »;
- durant l'audition, le défendeur explique au Commissaire de ligue les circonstances et les événements relatifs à son cas et fait les commentaires qu'il juge pertinents et devant être pris en considération pour l'examen de son cas ;
- un rapport disciplinaire détaillé d'un officiel expliquant les circonstances et les événements relatifs à l'infraction, signé par l'officiel, peut être considéré pour l'examen du cas, sans que la présence de l'officiel ne soit nécessaire;
- une plainte formelle ou un rapport disciplinaire est nécessaire pour que la LIGUE convoque un membre d'une équipe.

### **3.6.2 - Décision disciplinaire**

Pour toute infraction reliée à un match spécifique, la LIGUE ne peut rendre une décision s'il n'y a pas de rapport disciplinaire ou de plainte déposée en bonne et due forme. Si au moment de l'audition, le rapport disciplinaire ou la plainte n'est pas disponible, la LIGUE rend une décision de non culpabilité.

- les décisions disciplinaires doivent être communiquées au club de la personne concernée dans les 15 jours ouvrables de la tenue de l'audition;
- les suspensions infligées par la LIGUE ne peuvent se confondre avec celles prévues comme automatiques par les articles précédents du présent règlement;
- lorsqu'une suspension infligée par la LIGUE ne peut être purgée dans le cadre des activités de la LIGUE (même saison), la suspension est purgée au début de la saison d'activités suivante de la LIGUE. Entre-temps, le joueur peut être autorisé à jouer.

## **Article 3.7 - MATCH PERDU PAR FORFAIT**

### **3.7.1 - Match perdus par forfait**

Une équipe est déclarée avoir perdu par forfait et est sanctionnée selon les modalités prévues au règlement si elle :

- a) ne se présente pas à un match;
- b) refuse de jouer le match ou de le compléter;
- c) n'a pas le nombre de joueur minimal requis pour commencer un match, 15 minutes après l'heure fixée pour le début du match, même si l'équipe adverse ne se présente pas;
- d) ne peut plus présenter le nombre de joueurs minimal sur le terrain suite aux cartons ou blessures;

- e) fait jouer un joueur sans carte d'affiliation FSQ et sans autorisation préalable de la LIGUE;
- f) fait jouer un joueur qui n'est pas inscrit sur la feuille de match;
- g) fait jouer un joueur inéligible ou suspendu;
- h) enfreint le règlement sur les joueurs réserves, descendus ou à l'essai;
- i) en juvénile, si à la suite de l'expulsion de l'entraîneur, l'équipe ne peut compter sur un responsable d'équipe affilié au banc des joueurs;
- j) par décision de la LIGUE suite à toutes autres infractions aux règlements.

Les cas de force majeure sont étudiés par la LIGUE qui rend une décision finale, dans les 5 jours ouvrables.

### 3.7.2 - Résultat d'un match forfait

Un match perdu par forfait l'est par le compte de 3 à 0 ou plus si l'équipe victorieuse a marqué plus de 3 buts.

### 3.7.3 - Amendes liés aux matchs forfaits

Une équipe déclarée avoir perdu par forfait, est sanctionnée des amendes suivantes :

50\$ : Si le match a été déclaré forfait, mais que celui-ci a eu lieu (exemple : joueur inéligible).

ou

150\$ : Si le match déclaré forfait n'a pas eu lieu (exemple : une équipe qui ne se présente pas).

Dans tous les cas où un match est déclaré forfait et que le match n'a pas lieu (exemple : une équipe qui ne se présente pas), un montant de 100 \$ est retourné au club non-fautif.

## Article 3.8 - PROTÊT ET PLAINTÉ

### 3.8.1 - Protêt

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

#### **Procédures :**

- a) Pour être pris en considération, un protêt doit être déposé selon les modalités suivantes :
  - L'envoi doit être effectué dans les deux (2) jours ouvrables suivant le match en question.
  - Il doit être déposé par un responsable dûment autorisé du club réclamant.
  - Il doit être acheminé au secrétariat de Soccer Estrie.
  - Il doit être envoyé par correspondance. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition
  - Une copie de la correspondance officielle doit être envoyée, sous la même forme et dans le même délai, par le réclamant à l'autre club impliqué dans le match en question.
- b) En outre, le réclamant doit accompagner son envoi d'un dépôt au montant de 100\$.
- c) Un protêt ne doit porter que sur une seule infraction. Chaque motif de protêt doit faire l'objet d'autant de protêts.

- d) Pour toute infraction aux paragraphes a) et b), le protêt est considéré comme étant irrecevable sans possibilité d'appel. Si le dépôt a été reçu, il sera remboursé après avoir déduit 20\$ pour les frais d'administration;
- e) L'étude des protêts se fait par le Commissaire de ligue selon les procédures établies aux règlements de la Fédération (FSQ);
- f) En traitant de tout protêt, le Commissaire de ligue tient compte de toutes les informations en possession du club demandeur.
- g) Si le plaignant est débouté, le dépôt est saisi. Si le plaignant a raison, le dépôt lui est remis.
- h) Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies aux règlements de la Fédération.
- i) les procédures de dépôt et les délais d'un protêt peuvent être modifiés par la LIGUE pour répondre à une situation urgente.

### **3.8.2 - Plainte**

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

#### **Procédures :**

- a) un rapport disciplinaire d'arbitre ou tout rapport de référence d'un officiel est considéré comme une plainte officielle et le dépôt prescrit n'est pas requis. L'arbitre ou l'officiel est alors considéré comme le témoin principal des faits relatés dans le rapport;
- b) une plainte doit être rédigée sur le formulaire préparé à cette fin et disponible au secrétariat de Soccer Estrie;
- c) 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;
- d) la plainte peut être logée à l'endroit de toute personne;
- e) la plainte doit être envoyée au secrétariat de Soccer Estrie, à l'attention du Comité de discipline et être accompagnée d'un dépôt de 100 \$;
- f) à moins d'être stipulé autrement dans les règlements spécifiques d'une compétition, une plainte, portée par un membre participant à une compétition, n'est pas recevable si plus de 5 jours se sont écoulés depuis le dernier match joué ayant un impact sur le classement de la compétition en question;
- g) une plainte n'est pas recevable si le plaignant, son représentant autorisé ou le témoin principal n'est pas dûment identifié;
- h) un officiel, à l'exception d'un arbitre ou d'un arbitre assistant, 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 60 jours suivant le dernier match joué ayant un impact sur le classement de la compétition en question;
- i) à moins d'être spécifié autrement dans les articles de ce règlement, une plainte n'est recevable que si elle est portée dans les 12 mois suivants l'infraction sauf dans le cas de fraude ou le délai est de 36 mois.

#### **Traitement de la plainte :**

Le traitement d'une plainte se fait conformément au règlement de discipline de la Fédération (FSQ).

## Annexe 1

### Tableau des amendes pour les infractions aux règlements

<b>Inscription et retrait des équipes</b>	
1.4.1	Inscription d'une équipe après la date limite d'inscription : - <i>Amende de 100 \$ + frais d'inscription</i>
1.4.2	Retrait d'une équipe après la date limite d'inscription : - <i>Amende de 250 \$ + frais d'inscription</i>
	Retrait d'une équipe après diffusion du calendrier préliminaire : - <i>Amende de 500 \$ + frais d'inscription</i>
	Retrait d'une équipe après diffusion du calendrier officiel : - <i>Amende de 700 \$ + frais d'inscription</i>
<b>Niveau de certification requis pour les entraîneurs-chefs</b>	
2.3.4	Entraîneur-chef d'une équipe n'ayant pas le niveau de certification requis : - <i>Amende équivalent au coût du stage requis</i>
<b>Présence au stage annuel</b>	
2.3.5	Absence de l'entraîneur-chef d'une équipe au stage annuel de Soccer Estrie : - <i>Amende de 15 \$</i>
<b>Transmission des statistiques de match</b>	
2.7.3	Omission d'inscrire le résultat et les statistiques d'un match sur PTS-Ligue dans les 72 heures suivant la fin du match : - <i>Amende de 10 \$</i>
<b>Retour des feuilles de match à la Ligue</b>	
2.7.4	Feuille de match qui parvient à la Ligue plus de 5 jours ouvrables après le match : - <i>Amende de 10 \$ au club qui a assigné l'arbitre</i>
<b>Amendes liés aux cartons pour les équipes seniors</b>	
3.3	Expulsion suite à un carton rouge : - <i>Amende de 25 \$</i>
	Cumulatif de 10 cartons jaunes par une équipe : - <i>Amende de 50 \$</i>
	Chaque tranche de 5 cartons jaunes après le 10e carton jaune : - <i>Amende de 50 \$</i>
<b>Matches forfaits</b>	
3.7.3	Forfait par une équipe : - <i>Amende de 50 \$ : Si le match a eu lieu</i> - <i>Amende de 150\$ : Si le match n'a pas eu lieu</i>
	Dans tous les cas où un match est déclaré forfait et que le match n'a pas lieu (exemple : une équipe qui ne se présente pas), un montant de 100 \$ est retourné au club non-fautif.