



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

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



Mise à jour : 13-02-2011



TABLE DES MATIÈRES

1. Règlement administratif

Article 1.1 - Les dispositions générales	3
Article 1.2 - Définitions des termes	3
Article 1.3 - Structure de compétitions	6
Article 1.4 - Inscription et retrait des équipes.....	8
Article 1.5 - Inscription des joueurs et éligibilité	8
Article 1.6 - Paramètres d'établissement du calendrier	9
Article 1.7 - Les amendes	9
Article 1.8 - Considération de date	9

2. Règlement de compétition

Article 2.1 - Les équipements	10
Article 2.2 - Les joueurs	11
Article 2.3 - Les responsables d'équipe	13
Article 2.4 - Les arbitres	14
Article 2.5 - Les changements aux calendriers	15
Article 2.6 - Situation de temps violent.....	16
Article 2.7 - Les feuilles de match et les cartes d'identité	17
Article 2.8 - Le déroulement des matchs.....	18
Article 2.9 - Les Séries éliminatoires	21
Article 2.10- Règlements spécifiques au soccer à 7	22
Article 2.11- Règlements spécifiques au soccer à 9	23
Article 2.12- Règlements spécifiques à la LIRAME (senior mixte locale)	24
Article 2.13- Règlements spécifiques au soccer intérieur.....	27

3. Règlement de discipline

Article 3.1 - Le Commissaire de ligue et le Responsable de compétition	28
Article 3.2 - Infractions et sanctions (cartons)	28
Article 3.3 - Amendes liés aux cartons pour les équipes seniors	30
Article 3.4 - Conduite des équipes.....	30
Article 3.5 - Chartes disciplinaire supplémentaire	31
Article 3.6 - Procédure disciplinaire	32
Article 3.7 - Match perdu par forfait	33
Article 3.8 - Protêt et plainte	34

Annexes

Annexe 1 - Tableau des amendes pour les infractions aux règlements.....	36
---	----



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 l'Association régionale de soccer de l'Estrie (ARSE) 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.

ARSEstrie (ARSE ou SOCCER-ESTRIE)

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.



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 l'ARSEstrie. La Fédération 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 l'ARSE, de la FSQ ou de l'ACS.

Courrier recommandé

Désigne toute preuve valide d'envoi ou de réception de document 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.

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



matches 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 qui prend part à un ou plusieurs matches avec une autre équipe de son club, de classe immédiatement inférieure à sa classe d'affiliation ou de division inférieure s'il s'agit d'une équipe de même classe.

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 matches avec un autre club, avec lequel il est affilié, le tout en conformité avec les règlements de la compétition.

Joueur muté

Désigne un joueur inscrit dans un club différent de celui auquel il était inscrit l'année précédente.

Joueur réserve

Désigne un joueur qui prend part à un ou plusieurs matches 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 supérieure 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 l'ARSE dans le cadre de leurs fonctions.

Partie

Désigne une des entités impliquées dans une action.

Personne

Désigne les membres ou les entités physiques ou morales suivantes :

- La LIGUE, les clubs et les équipes reconnues par l'ARSEstrie.
- Les arbitres, 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 l'ARSEstrie.

Plaignant

Désigne la personne qui dépose une plainte.

Plainte

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



Protêt

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

Responsable d'équipe

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

Responsable des compétitions

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

Senior

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

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.

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.

Exemples :

- Une (1) équipe : Équipe inscrite en D2 (U9 ou U10).
- Deux (2) équipes : Une équipe inscrite en D1 (U9 ou U10) et une équipe inscrite en D2 (U9 ou U10).
- Trois (3) équipes : Une équipe inscrite en D1 (U9 ou U10) et deux équipes inscrites en D2 (U9 ou U10).

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.

Exemples :

- Une (1) équipe = Équipe inscrite en D2.
- Deux (2) équipes = Une équipe inscrite en D1 (ou AA ou AAA) et une équipe inscrite en D2.
- Trois (3) 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 majoritairement ses matchs le mercredi et 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.

- a) La Division 1 est limitée à 10 équipes
- b) 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.
- c) 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.

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 l'ARSE.

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

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'heure après 20h00.

Catégorie U13 et plus : En aucun temps, un match ne peut être mis à l'heure après 21h00.

1.6.1 - Journées de match

Les matchs sont mis à l'heure à journée fixe pour chaque catégorie. Dans toutes les catégories, des matchs peuvent avoir lieu sur fin de semaine 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.

En U14 Division 1, aucun match n'est mis à l'heure le vendredi, afin de ne pas entrer en conflit avec les entraînements des équipes de Sélection régionale.

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. Ils 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. 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
- 8 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 les limites du terrain de jeu. En cas d'inconduite à la suite d'une expulsion, son cas est soumis au Commissaire de ligue (rapport de l'arbitre) qui peut imposer des sanctions supplémentaires.

Un joueur expulsé d'un match doit se rendre immédiatement au vestiaire ou sortir de l'enceinte du terrain à défaut de quoi une amende supplémentaire de 50\$ à la première offense et doublée à chaque offense subséquente sera appliquée. De plus, son cas est soumis au Commissaire de ligue (rapport de l'arbitre) qui peut imposer des sanctions supplémentaires.

Un joueur expulsé ou qui est sous le coup d'une suspension automatique, doit purger la suspension prévue avec l'équipe avec laquelle il a été expulsé et ne peut pas jouer pour quelque équipe que ce soit tant que la suspension n'est pas purgée.

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 inscrit dans un club différent de celui auquel il était inscrit l'année précédente.*

Une équipe juvénile (U9 à U18) de classe A ne peut pas faire jouer plus de 4 joueurs mutés dans un même match.

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 supérieure s'il*



s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe.

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 qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de classe immédiatement inférieure à sa classe d'affiliation ou de division inférieure s'il s'agit d'une équipe de même classe.

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 ou dans une équipe de division inférieure, 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 ou pour une équipe de division inférieure.
- 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.

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.

2.2.8 - Temps de repos entre deux matchs

Un joueur ne peut jouer pour plus d'une équipe dans une même journée, à moins qu'il y ait trois heures de repos entre les matchs de temps réglementaire ou à moins que la durée des matchs ne soit réduite en conséquence ou à moins d'avoir reçu l'autorisation par écrite de la LIGUE. L'équipe qui utilise un joueur sans respecter ces conditions 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'identité FSQ, 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 membre reconnu du personnel médical détenant une carte professionnelle ou une carte d'étudiant de son Ordre professionnel peut être autorisé par l'arbitre à prendre place sur le banc. 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 les limites 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 se rendre immédiatement au vestiaire ou sortir de l'enceinte du terrain à défaut de quoi une amende supplémentaire de 50\$ à la première offense et doublée à chaque offense subséquente est appliquée. De plus, son cas est 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) : Entraîneur-Animateur Enfant
- U11 et U12 (D1 et D2) : Entraîneur-Animateur Jeune
- U14 (D1 et D2) : Entraîneur-Animateur Jeune ou Entraîneur-Animateur Senior

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 l'ARSE. 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'entende, 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, et pour une cause exceptionnelle, solliciter par écrit, à l'aide du formulaire prévu à cet effet, une demande de changement au calendrier. Une seule demande par saison est autorisée. Une réponse de la LIGUE est donnée au moins 5 jours ouvrables avant la tenue du match à reporter.

Exemple de cause exceptionnelle : *Sortie scolaire, gala scolaire, spectacle de fin d'année scolaire, bal de finissant scolaire, tournoi.*



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 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.

2.5.5 - Report d'un match sur le terrain

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.

2.5.6 - Procédure de remise de match

Dans le cas d'un report de match, le club receveur a 72 heures ouvrable suivant la date du match pour fournir 2 dates de reprise au club adverse par courriel. Le club visiteur a 72 heures ouvrable pour confirmer la date de reprise du match au club receveur, qui fait suivre cette date à la LIGUE via courriel.

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.

En cas de litige, la LIGUE fixe la date de reprise.

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 (reprendre 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'IDENTITÉ

2.7.1 - Carte d'identité FSQ des joueurs, entraîneurs et gérants

Les cartes d'identité 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.

Exceptionnellement, un joueur ou un responsable d'équipe, qui ne peut présenter sa carte d'identité FSQ avant le début d'un match, pourra la présenter au plus tard à la fin du match, sinon le match sera déclaré perdu par forfait pour l'équipe fautive. Pour les fins du présent règlement, la fin du match désigne le moment où l'arbitre remet les feuilles de match à une des deux équipes participantes.

Un joueur affilié mais qui n'a pas sa carte d'identité FSQ 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'identité FSQ 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 peut 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'identité FSQ et note les joueurs présents. Seuls ces joueurs 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'identité FSQ et de son équipement.

Tout joueur inscrit sur la feuille de match est considéré comme ayant participé au match. C'est la responsabilité de l'entraîneur de rayer le nom de tout joueur absent ou suspendu. Si les responsable d'équipe n'ont 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 fournis 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 20\$ 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 ce délai, peu importe l'irrégularité, sauf en cas de protêt déposé selon la réglementation de la compétition, le résultat du match disputé reste tel quel.

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 : 8 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.

En soccer à 7, les remplacements de joueurs peuvent être effectués sur tout arrêt de jeu.

En soccer à 9 et à 11, 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.

Un carton rouge suite à un cumulatif de 2 cartons jaunes compte pour 2 cartons jaunes 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 fera 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 déterminé par la LIGUE.

2.8.9 - Les récompenses

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

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, deux périodes supplémentaires de 10 minutes sont jouées au complet. S'il y a égalité à la fin des deux périodes supplémentaires, les tirs au but du point de réparation suivent selon les règles de la FIFA.

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 de 9 à 12 équipes 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, deux périodes supplémentaires de 10 minutes sont jouées au complet. S'il y a égalité à la fin des deux périodes supplémentaires, les tirs au but du point de réparation suivront selon les règles de la FIFA.

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'anti-jeu 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

- a) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :
 - Longueur (65 à 90 mètres), Largeur (45 à 55 mètres).
- b) Les surfaces de réparation sont déterminées par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, tracées à 5,50 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.
- c) Dimensions des buts : 7,32 mètres X 2,44 mètres (but de soccer à 11).
- d) Point de pénalité : 11 mètres.

2.11.2 - Hors jeu

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

2.11.3 - Fautes et incorrections

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

- a) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.
- b) Si un joueur de l'équipe qui défend commet intentionnellement, dans la surface de réparation, une des 10 fautes majeures décrites dans les Lois du jeu de la FIFA, il est pénalisé d'un coup de pied de réparation.
- c) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la surface de réparation qui en temps normal au soccer à 11 est pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon est placé au point le plus près de l'infraction, mais à l'extérieur de la zone de réparation. Le coup franc est direct.

2.11.4 - Coups francs

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

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



2.11.5 - Rentrée de touche

Identique à la Loi XV (Rentrée de touche) des Lois du jeu de la FIFA. Toutefois, 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.

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 l'Association Régionale de Soccer de l'Estrie (ARSEstrie) représentant les équipes participantes de cette catégorie. Son mandat fut rempli en ayant comme souci la justesse, le réalisme, la simplicité et la légalité du texte.

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

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 LSE.
- 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 «Vétérant» 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 - Inscription d'un joueur dans 2 équipes

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

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

Le joueur ou la joueuse doit également détenir un document d'autorisation émis par la LIGUE lui permettant d'évoluer pour la deuxième équipe.

2.12.6 - 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.

2.12.7 - Les joueurs invités

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

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

2.12.8 - 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.

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

2.12.9 - 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.

2.12.10 - 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.

2.12.11 - Écart au pointage

Si pendant le match, le pointage accuse une différence de 5 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, et si tel est le cas, elles doivent s'échanger trois joueurs (dont au moins deux hommes) avant de continuer le match.

Dans un tel cas, les buts marqués ne sont plus comptabilisés mais les cartons (jaunes et rouges) le sont.

2.12.12 - 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).

2.12.13 - Autres règlements spécifiques à la LIRAME

Lois du jeu

Les Lois du jeu de la FIFA font offices 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).

2.12.14 - Infractions et sanctions

Nonobstant les articles 3.2.1 (cartons jaunes) et 3.2.2 (cartons rouges) des présents règlements, les sanctions suivantes s'appliquent au niveau des cartons jaunes et rouges pour la LIRAME.



Cartons jaunes

- a) Quiconque reçoit un troisième carton jaune durant une même saison, est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.
- b) Quiconque reçoit un cinquième carton jaune durant une même saison, est automatiquement suspendu pour les 3 matchs suivants de son équipe. En outre, son cas est soumis au Commissaire de ligue qui peut décerner une sanction supplémentaire d'au plus 15 matchs.

Cartons rouges

- a) Quiconque reçoit un premier carton rouge durant une même saison, est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.
- b) Quiconque reçoit un deuxième carton rouge durant une même saison, est automatiquement suspendu pour les 3 matchs suivants de son équipe. En outre, son cas est soumis au Commissaire de ligue qui peut décerner une sanction supplémentaire d'au plus 15 matchs.

Article 2.13 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER INTÉRIEUR

À venir....



Chapitre 3 - RÈGLEMENT DE DISCIPLINE

Article 3.1 - LE COMMISSAIRE DE LIGUE ET LE RESPONSABLE DES COMPÉTITIONS

Responsable des 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 l'ARSE, le Commissaire de ligue peut prendre seul les décisions disciplinaires.

3.1.1 - Appel d'une décision

- a) Toute personne, équipe ou club membre qui se croit lésée par une décision du Responsable des compétitions et/ou du Commissaire de ligue peut en appeler de cette décision auprès du Comité de discipline de l'ARSE. Par la suite, les autres appels doivent être portés à la FSQ.
- b) Le dépôt d'un appel doit se faire au bureau de l'ARSE par courrier recommandé à l'intérieur d'un délai de 7 jours et être accompagné d'un dépôt de 100\$.
- c) 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. Un appel qui n'est pas accompagné du dépôt prescrit est automatiquement rejeté.
- d) On ne peut en appeler d'une décision du Responsable des compétitions et/ou du Commissaire de ligue que pour une erreur de droit, de procédures ou une erreur dans l'imposition d'une sanction.
- e) Si le Comité de discipline reçoit formellement l'appel en modifiant la décision du Responsable des compétitions et/ou du Commissaire de ligue, le dépôt requis est automatiquement remboursé à l'appelant. Dans le cas contraire, le dépôt de l'appelant n'est pas remboursé.
- f) 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

Quiconque reçoit un troisième carton jaune au cours d'une même saison est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe. (Discipline FSQ - art.26.1)

Quiconque reçoit un cinquième carton jaune au cours d'une même saison est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe. (Discipline FSQ - art.26.2)

Quiconque reçoit plus de 5 cartons jaunes au cours d'une même saison (et pour chaque carton jaune supérieure à 5), est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe. En outre, son cas peut être soumis au Commissaire de ligue (ou Comité de discipline de l'ARSE), lequel décide s'il doit lui décerner une sanction supplémentaire.

(Discipline FSQ - art.26.3)

Quiconque reçoit au cours d'un même match, 2 cartons jaunes est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe. La sentence automatique est augmentée d'un match pour chaque cas de récidive. En outre, son cas peut être soumis au Commissaire de ligue (ou Comité de discipline de l'ARSE), lequel décide s'il doit lui décerner une sanction supplémentaire d'au plus 5 matchs. (Discipline FSQ - art.26.4)

Les sanctions mentionnées au présent article (3.2.1) ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales applicables dans les cas impliquant blessures et/ou violence physique à un joueur. (Discipline FSQ - art.27.3)

3.2.2 - Cartons rouges

Quiconque reçoit un premier carton rouge est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe. (Discipline FSQ - art.27.1)

Quiconque reçoit un deuxième carton rouge au cours d'une même saison est automatiquement suspendu pour les 3 matchs suivants de son équipe. En outre, son cas peut être soumis au Commissaire de ligue (ou Comité de discipline de l'ARSE), lequel décide s'il doit lui décerner une sanction supplémentaire d'au plus 15 matchs. (Discipline FSQ - art.27.1)

Quiconque reçoit un troisième carton rouge au cours d'une même saison est automatiquement suspendu pour les 5 matchs suivants de son équipe. En outre, son cas peut être soumis au Commissaire de ligue (ou Comité de discipline de l'ARSE), lequel décide s'il doit lui décerner une sanction supplémentaire d'au plus 30 matchs. (Discipline FSQ - art.27.2)

Les sanctions mentionnées au présent article (3.2.2) ne peuvent en aucun temps être considérées comme les sanctions maximales applicables dans les cas impliquant blessures et/ou violence physique à un joueur. (Discipline FSQ - art.27.3)

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, 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 Comité de discipline de l'ARSE), 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 Comité de discipline de l'ARSE), 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'identité 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 Comité de discipline de l'ARSE). (Discipline FSQ - art.28.7)

Article 3.3 - AMENDES LIÉS AUX CARTONS POUR LES ÉQUIPES SENIORS

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

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

Aux fins d'application des sanctions associées au cumulatif des cartons, 2 cartons jaunes dans un même match ne sont pas cumulés comme un carton rouge mais sont cumulés comme 2 cartons jaunes.

Pour les responsables d'équipe, les amendes sont identiques à celles imposées aux joueurs seniors.

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.

1re et 2e infraction : Action prise par le Commissaire de ligue (ou Comité de discipline de l'ARSE). 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 infraction : Convocation devant le Comité de discipline de l'ARSE.

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 Comité de discipline de l'ARSE). 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 l'ARSE.

3.4.3 - Propos hostile

Toute personne qui tient des propos hostiles, racistes ou diffamatoires envers un joueur, entraîneur, arbitre ou la LIGUE ou qui fait preuve d'insubordination peut être sanctionné.

1re et 2e offense : Action prise par le Commissaire de ligue (ou le Comité de discipline de l'ARSE). 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 l'ARSE.

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 nécessaire) pour un des gestes ci-dessous, est suspendu pour le nombre de matchs supplémentaires suivants, en plus de sa suspension automatique prévue à l'article 3.2 du présent règlement.

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

Dès réception du rapport d'arbitre, le Commissaire de 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 ou gestes grossiers ou agressif

1re offense = 2 matchs supplémentaires; 2e offense = 4 matchs supplémentaires.



3.5.2 - Jeu dangereux causant des blessures

1re offense = 2 matchs supplémentaires; 2e offense = 4 matchs supplémentaires.

3.5.3 - Proférer des menaces ou attitude menaçante

1re offense = 3 matchs supplémentaires; 2e offense = 5 matchs supplémentaires.

3.5.4 - Cracher, frapper (avec les pieds ou les mains) ou se battre

1re offense = 3 matchs supplémentaires; 2e offense = 5 matchs supplémentaires.

3.5.5 - Refus de quitter le match immédiatement après une expulsion

1re offense = 2 matchs supplémentaires; 2e offense = 4 matchs supplémentaires.

Article 3.6 - PROCÉDURE DISCIPLINAIRE

Toutes les sanctions automatiques 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 l'ARSE.

Nonobstant les articles respectifs des règlements de discipline de la FSQ et de l'ARSE, 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'identité 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 :

- Premier match perdu par forfait : 50\$
- Deuxième match perdu par forfait : 100\$
- Troisième match forfait et plus : 150\$ et comparution devant le Commissaire de ligue

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), 50% de l'amende est retourné au club non-fautif.

Article 3.8 - PROTÊT ET PLAINTE

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) Tout protêt doit être signalé à l'arbitre avant, pendant ou à la fin du match, indiquée sur la feuille de match et signée par l'entraîneur réclamant. Un protêt peut également être déposé par écrit, dans le premier jour ouvrable suivant l'incident, auprès de la LIGUE.
- b) Pour être pris en considération, un protêt doit être confirmé par écrit et accompagné du montant prescrit.
- c) Le dépôt du protêt doit se faire, sous peine de déchéance, par courrier recommandé à la LIGUE dans les 2 jours ouvrables suivant l'incident qui a donné naissance au protêt, et être accompagnée d'un dépôt de 100\$. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.
- d) Une copie du protêt doit également être envoyée par courrier recommandé par le club protestataire, dans les 2 jours ouvrables suivants l'incident, au club impliqué.
- e) Un protêt ne doit porter que sur une seule infraction. Chaque motif de protêt doit faire l'objet d'autant de protêts.
- f) Pour toute infraction aux paragraphes a) à e), le protêt est considéré comme étant irrecevable et le dépôt est retourné après avoir déduit 20\$ pour les frais d'administration.
- g) L'étude des protêts se fait par le Commissaire de ligue selon les procédures établies aux règlements de la Fédération (FSQ).
- h) En traitant de tout protêt, le Commissaire de ligue tient compte de toutes les informations en possession du club demandeur qui, si elles avaient été utilisées de façon normale, auraient pu prévenir le protêt.
- i) Lorsqu'un protêt est débouté le dépôt est confisqué. Si le plaignant a raison, le dépôt lui est remis.
- j) Toute décision peut être portée en appel au Comité de discipline de l'ARSEstrie, selon les procédures établies aux règlements de la Fédération.
- k) 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 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 l'ARSEstrie.
- 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 l'ARSEstrie, 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.

Annexe 1

Tableau de amendes pour les infractions aux règlements

Inscription et retrait des équipes	
1.4.1	Inscription d'une équipe après la date limite d'inscription : - Amende de 100\$ + frais d'inscription
1.4.2	Retrait d'une équipe après la date limite d'inscription : - Amende de 250\$ + frais d'inscription
	Retrait d'une équipe après diffusion du calendrier préliminaire : - Amende de 500\$ + frais d'inscription
	Retrait d'une équipe après diffusion du calendrier officiel : - Amende de 700\$ + frais d'inscription
Refus de quitter le terrain suite à une expulsion	
2.2.2	Refus par un joueur de quitter le terrain suite à une expulsion : - Amende de 50\$
2.3.3	Refus par un responsable de quitter le terrain suite à une expulsion : - Amende de 50\$
Niveau de certification requis pour les entraîneurs-chefs	
2.3.4	Entraîneur-chef d'une équipe n'ayant pas le niveau de certification requis : - Amende équivalent au coût du stage requis
Présence au stage annuel	
2.3.5	Absence de l'entraîneur-chef d'une équipe au stage annuel de l'ARSE : - Amende de 15\$
Transmission des statistiques de match	
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 : - Amende de 10\$
Retour des feuilles de match à la Ligue	
2.7.4	Feuille de match qui parvient à la Ligue plus de 5 jours ouvrables après le match : - Amende de 20\$ au club qui a assigné l'arbitre
Amendes liés aux cartons pour les équipes seniors	
3.3	Expulsion suite à un carton rouge : - Amende de 25\$
	Cumulatif de 10 cartons jaunes par une équipe : - Amende de 50\$
	Chaque tranche de 5 cartons jaunes après le 10e carton jaune : - Amende de 50\$
Matches forfaits	
3.7.3	1er match forfait par une équipe : - Amende de 50\$
	2e match forfait par une équipe : - Amende de 100\$
	3e match forfait par une équipe : - Amende de 150\$
	Dans tous les cas où un match est déclaré forfait et que le match n'a pas lieu 50% de l'amende est retourné au club non-fautif.