



Association régionale de soccer de l'Estrie

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

www.soccer-estrie.qc.ca

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



Mise à jour : 26 février 2018

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 – RÈGLEMENT ADMINISTRATIF	- 1 -
ARTICLE 1.1 - LES DISPOSITIONS GÉNÉRALES.....	- 1 -
ARTICLE 1.2 - DÉFINITIONS DES TERMES	- 2 -
ARTICLE 1.3 - STRUCTURE DE COMPÉTITIONS	- 5 -
ARTICLE 1.4 - INSCRIPTION ET RETRAIT DES ÉQUIPES	- 8 -
ARTICLE 1.5 - INSCRIPTION DES JOUEURS ET ÉLIGIBILITÉ (CA2015-03-16)	- 9 -
ARTICLE 1.6 - PARAMÈTRES D'ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER (CA2015-03-18).....	- 9 -
ARTICLE 1.7 - LES AMENDES	- 10 -
ARTICLE 1.8 - CONSIDÉRATION DE DATE.....	- 10 -
CHAPITRE 2 – RÈGLEMENT DE COMPÉTITION	- 11 -
ARTICLE 2.1 - LES ÉQUIPEMENTS	- 11 -
ARTICLE 2.2 - LES JOUEURS	- 12 -
ARTICLE 2.3 - LE PERSONNEL D'ÉQUIPE	- 14 -
ARTICLE 2.4 - LES ARBITRES	- 16 -
ARTICLE 2.5 - LES CHANGEMENTS AUX CALENDRIERS.....	- 18 -
ARTICLE 2.6 - SITUATION DE TEMPS VIOLENT.....	- 20 -
ARTICLE 2.7 - LES FEUILLES DE MATCH ET LES CARTES D’AFFILIATION.....	- 21 -
ARTICLE 2.8 - LE DÉROULEMENT DES MATCHS.....	- 23 -
ARTICLE 2.9 - LES SÉRIES ÉLIMINATOIRES	- 26 -
ARTICLE 2.10 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 7	- 27 -
ARTICLE 2.11 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 9	- 29 -
ARTICLE 2.12 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES À LA LIRAME (SENIOR MIXTE LOCALE).....	- 29 -
ARTICLE 2.13 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER INTÉRIEUR	- 32 -
CHAPITRE 3 – RÈGLEMENT DE DISCIPLINE.....	- 35 -
ARTICLE 3.1 - LE COMMISSAIRE DE LIGUE ET LE COORDONNATEUR AUX COMPÉTITIONS	- 35 -
ARTICLE 3.2 - INFRACTIONS ET SANCTIONS (CARTONS)	- 36 -
ARTICLE 3.3 - AMENDES LIÉS AUX CARTONS POUR LES ÉQUIPES SENIORS	- 38 -
ARTICLE 3.4 - CONDUITE DES ÉQUIPES	- 38 -
ARTICLE 3.5 - CHARTE DISCIPLINAIRE SUPPLÉMENTAIRE	- 39 -
ARTICLE 3.6 - PROCÉDURE DISCIPLINAIRE	- 41 -
ARTICLE 3.7 - MATCH PERDU PAR FORFAIT	- 42 -
ARTICLE 3.8 - PROTÊT ET PLAINTÉ.....	- 43 -
ANNEXE 1 TABLEAU DES AMENDES POUR LES INFRACTIONS AUX RÈGLEMENTS	- 45 -

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 U13 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.

Lors d'une compétition de catégorie U11 et U12, les règles du jeu de soccer à 9 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.

1.1.5 - Non-respect des règlements (CA2016-03-08)

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

1.1.6 – Cas non prévu (CA2016-03-08)

Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par le coordonnateur aux compétitions qui se référera aux règlements de la Fédération, de l'Association canadienne de soccer et de la FIFA.

Article 1.2 - DÉFINITIONS DES TERMES

Arbitre

Désigne toute personne dûment affiliée et reconnue comme évaluateur, instructeur, arbitre-assistant, 4e officiel ou arbitre avec la Fédération pour l'année d'activité en cours qui a suivi avec succès une formation reconnue et adaptée au niveau de jeu.

Association canadienne (ACS)

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

Carte d'affiliation (licence au sens de la FIFA)

Document officiel de la Fédération de soccer du Québec remis à tout membre affilié par son club, son ARS ou la Fédération 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 sous différentes formes, incluant le futsal sanctionnés par 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 ou à une zone.
- 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 ARS regroupant des équipes de différents clubs ou regroupements de soccer provenant d'une ou de plusieurs ARS.
- AAA : Toute activité sanctionnée par la Fédération et faisant partie de la structure provinciale pour une compétition de niveau élite regroupée dans la LSEQ (ligue élite)

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).

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, de l'ACS, de la CONCACAF ou de la FIFA.

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.

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.

FIFA

Désigne la Fédération internationale de Football Association.

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 muté

Joueur qui change de club.

Joueur permis

Désigne un joueur senior d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de son club d'affiliation de participer à des activités organisées par d'autres clubs et/ou regroupements de soccer.

Joueur réserve

Désigne un joueur du même club 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. (CA2013-04-17)

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 :

- l'ARS, 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 reconnue par Soccer Estrie.

Personnel d'équipe (Responsable d'équipe)

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

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.

Senior

Désigne la catégorie d'âge supérieure à juvenile, 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 un joueur assigné à une équipe d'une (1) ou deux (2) catégories d'âge supérieures à la sienne.
- Double surclassement : Désigne un joueur assigné à une équipe de trois (3) ou quatre (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 (CA2014-01-03)

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 classe A (D1) et 50 % de ses équipes en classe Locale (L1 et/ou L2). Un nombre impair d'équipe permet l'inscription de l'équipe impaire en classe Locale (L1 ou L2). Une exemption est possible (voir article 1.3.11).

Un club qui inscrit une seule équipe U9/U10 peut inscrire son équipe en classe A (D1) ou en classe Locale (L1).

Il est possible pour un club d'inscrire une équipe dans une division supérieure à celle prévue aux présents règlements.

Exemples :

- Une équipe : Équipe inscrite en D1 ou L1 (U9 ou U10).
- Deux équipes : Une équipe inscrite en D1 (U9 ou U10) et une équipe inscrite en L1 ou L2 (U9 ou U10).
- Trois équipes : Une équipe inscrite en D1 (U9 ou U10) et deux équipes inscrites en L1 et/ou L2 (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 classe Locale (L1).

1.3.3 - Répartition des équipes dans les catégories U11 à U14 (CA2014-01-03)

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

Dans les catégories U11 à U14, un club doit inscrire, par catégorie et par sexe, 50% de ses équipes en classe A (D1) ou plus (classe AA-AAA) et 50 % de ses équipes en classe Locale (L1 et/ou L2). Un nombre impair d'équipe permet l'inscription de l'équipe impaire en classe Locale (L1 ou L2). Une exemption est possible (voir article 1.3.11).

Un club qui inscrit une seule équipe (par catégorie d'âge et par sexe) peut inscrire son équipe en classe A (D1) ou en classe Locale (L1).

Il est possible pour un club d'inscrire une équipe dans une division supérieure à celle prévue aux présents règlements.

Exemples :

- Une équipe : Équipe inscrite en D1 ou L1.
- Deux équipes : Une équipe inscrite en D1 (ou AA ou AAA) et une équipe inscrite en L1 ou L2.
- Trois équipes : Une équipe inscrite en D1 (ou AA ou AAA) et deux équipes inscrites en L1 et/ou L2.

1.3.4 - Répartition des équipes dans la catégorie U16 (CA2014-01-03)

Pour les fins d'interprétation de cet article, la catégorie U16 inclue la catégorie U15.

Dans la catégorie U16, un club doit inscrire, par catégorie et par sexe, 50% de ses équipes en classe A (D1) ou plus (classe AA-AAA) et 50 % de ses équipes en classe Locale (L1). Un nombre impair d'équipe permet l'inscription de l'équipe impaire en classe Locale (L1). Une exemption est possible (voir article 1.3.11).

Un club qui inscrit une seule équipe (par catégorie d'âge et par sexe) peut inscrire son équipe en classe A (D1) ou en classe Locale (L1).

Il est possible pour un club d'inscrire une équipe dans une division supérieure à celle prévue aux présents règlements.

Exemples :

- Une équipe : Équipe inscrite en D1 ou L1.
- Deux équipes : Une équipe inscrite en D1 (ou AA ou AAA) et une équipe inscrite en L1.
- Trois équipes : Une équipe inscrite en D1 (ou AA ou AAA) et deux équipes inscrites en L1.

1.3.5 - Répartition des équipes dans les catégories U18 et U19 (CA2016-03-08)

Dans les catégories U18 et U19, une seule division est offerte et celle-ci regroupe des équipes de classe A et de classe Locale.

1.3.6 - Répartition des équipes dans la catégorie U21M (CA2015-03-18)

Dans la catégorie U21M, toutes les équipes sont de classe A et celles-ci doivent s'inscrire en senior masculin Division 3.

1.3.7 - 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).

1.3.8 - Répartition des équipes dans la catégorie Senior (classe A) (CA2015-03-18)

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

La Division 1 est limitée à 8 équipes.

La Division 2 est limitée à 8 équipes (ou plus si la Division 3 n'a pas suffisamment d'équipes).

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

Les nouvelles franchises de clubs doivent s'inscrire en Division 3.

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.

1.3.9 - Promotion-relégation dans la catégorie Senior (classe A) (CA2015-03-18) (CA2016-03-09)

Il existe un système de promotion-relégation entre chacune des divisions.

La dernière équipe de la Division 1 est reléguée en Division 2.

La première équipe de la Division 2 est promue en Division 1.

Les dernières équipes de la Division 2 (à partir de la 7^e position) sont reléguées 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 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 1.3.11).

1.3.10 - Retrait d'une équipe ou refus de promotion (CA2015-03-18)

Un club qui retire une équipe de Division 1 ou refuse la promotion d'une équipe en Division 1 perd la franchise de cette équipe pour la Division 1 et la Division 2.

De plus, si 50% + 1 des joueurs ayant évolué l'année précédente, avec l'équipe retirée ou ayant refusé la promotion, jouent dans une équipe D1 ou D2, dans le même club ou dans un autre club, l'équipe où évolue ses joueurs n'aura pas accès aux séries éliminatoires et aux bourses octroyées.

En Division 3, un club peut refuser la promotion d'une équipe en Division 2. Dans ce cas, la LIGUE offrira la franchise à un autre club en favorisant, en premier lieu, les équipes reléguées.

1.3.11 - Exemption

Nonobstant les articles 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4 et 1.3.9 du présent chapitre, la LIGUE, par l'entremise du Comité 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 du formulaire d'inscription d'équipes. 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 est 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 est de 750\$. De plus, le montant d'inscription n'est pas remboursé.

Article 1.5 - INSCRIPTION DES JOUEURS ET ÉLIGIBILITÉ (CA2015-03-16)

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 ou U12 peut enregistrer auprès de la LIGUE (PTS-Registrariat) un maximum de 18 joueurs réguliers.

Une équipe de catégorie U13 à 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 (CA2015-03-18)

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.

En senior D1 et D2, le calendrier est équilibré (même nombre de matchs contre chacune des équipes). Des matchs hors classement peuvent être ajoutés afin de permettre de jouer le nombre minimal de seize (16) matchs. Lors de ces matchs, seuls les points au classement ne sont pas comptabilisés. Les cartons ainsi que les forfaits sont applicables.

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 20h00.

Catégorie U13 et U14 : En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 20h30.

Catégorie U15 et plus : En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 21h00.

Tous les matchs exigeant un déplacement de cent (100) kilomètres ou plus (à l'aller) ne peuvent débuter avant 19h00 (lundi au vendredi) ou avant 10h00 (samedi et dimanche), sauf s'il y a entente entre les équipes concernées et autorisation de la Ligue. (CA2018-03-12)

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, un short 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. (CA2016-03-08)

L'uniforme (maillot, short et bas) d'une équipe doit être de même couleur pour chaque joueur de cette équipe. Un joueur avec un uniforme non-conforme pourra tout de même jouer, mais une note à cet effet doit être indiquée sur la feuille de match. (CA2018-03-10)

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'arbitre demandera à l'équipe visiteuse de changer de maillots ou de 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).

En Estrie, le port de lunettes conventionnelles est autorisé. Les lunettes de sport sont fortement recommandées. (CA2018-03-10)

Article 2.2 - LES JOUEURS

2.2.1 - Nombre de joueurs habillés (CA2017-03-10)

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
- 22 joueurs pour les catégories de soccer à 11 (catégories U13 à U16)
- 25 joueurs pour les catégories de soccer à 11 (catégories U17 et plus)

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 (CA2015-03-16)

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

Une équipe peut faire jouer un nombre illimité de joueurs mutés dans un même match.

2.2.5 - Le joueur réserve

Définition : Désigne un joueur du même club 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. (CA2013-04-17)

Une équipe ne peut pas 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.

Catégories U9 à U19 : Un joueur inscrit dans une équipe U9 à U19 peut jouer un nombre illimité de match comme joueur réserve. (CA2018-03-10)

Catégories Senior «classe A» : Un joueur de catégorie Senior et de classe «A» peut jouer un maximum de six (6) matchs par équipe comme joueur réserve dans une autre équipe Senior de «classe A» de Division supérieure (incluant les matchs des Séries éliminatoires). (CA2018-03-10)

Catégories Senior «classe Locale» : Un joueur de catégorie Senior et de classe «Locale» peut jouer un nombre illimité de match comme joueur réserve. (CA2018-03-10)

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 (ex.: U13A peut jouer U14 Locale).

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 - LE PERSONNEL D'ÉQUIPE

2.3.1 - Définition et nombre du personnel d'équipe (CA2017-03-10)

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

Chaque équipe doit avoir au minimum un entraîneur dûment affilié pour la saison en cours et celui-ci doit détenir les qualifications requises par la LIGUE.

Un maximum de trois membres du personnel 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 membres du personnel d'équipe affiliés, un adulte non-affilié (ex. : 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 membre du personnel d'équipe au banc des joueurs, sauf en senior, si le membre du personnel d'équipe prend également part au match à titre de joueur. Sanction : Match perdu par forfait.

2.3.2 - Rôle et responsabilité du membre du personnel d'équipe

Aucun membre du personnel 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 membres du personnel 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 membres du personnel d'équipe présents dans la surface technique doivent adopter un comportement responsable.

2.3.3 - Expulsion d'un membre du personnel d'équipe (CA2015-03-16)

L'arbitre peut demander à un membre du personnel 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 membre du personnel d'équipe pour que l'expulsion soit officielle.

Un membre du personnel d'équipe expulsé d'un match doit quitter immédiatement l'enceinte du terrain. Si celui-ci refuse de quitter immédiatement l'enceinte du terrain ou s'il fait preuve d'inconduite à la suite de son expulsion, il verra son cas soumis au commissaire de ligue (rapport de l'arbitre) qui peut imposer des sanctions supplémentaires.

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

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

Si un membre du personnel d'équipe est expulsé lors d'un match juvénile et que l'équipe se retrouve sans aucun autre membre du personnel d'équipe affilié au banc des joueurs, l'équipe fautive perd le match par forfait. Le forfait s'applique même si l'arbitre n'arrête pas le match.

2.3.4 - Qualification requise pour les entraîneurs (CA2017-03-10) (CA2018-03-11)

CATÉGORIE	U9-U10	U11-U12	U13-U14	U15-U16	U17-U19	SENIOR
DIPLÔME REQUIS (ENT.-CHEF)	Diplôme d'entraîneur régional (DER) ou Éducateur S3 ou Éducateur S7					
	Pour l'année 2018 : Il sera aussi accepté le diplôme Éducateur S2.					
CLASSE « A »	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Recommandé	Recommandé
CLASSE « LOCALE »	Recommandé	Recommandé	Recommandé	Recommandé	Recommandé	Recommandé

Obligatoire :

- Il est fortement suggéré de détenir le Diplôme d'entraîneur régional (DER). Un autre diplôme est également accepté (Éducateur S3 ou Éducateur S7).
- Les qualifications des entraîneurs-chefs sont vérifiées par Soccer Estrie.
- Une dérogation d'un an peut être octroyée à un entraîneur-chef qui ne possède pas les qualifications requises.
- Une amende de 100\$ est imposée aux entraîneurs-chefs qui ne possèdent pas les qualifications requises et qui n'ont pas obtenu une dérogation.

Recommandé :

- Il n'est pas obligatoire de détenir un diplôme mais il est fortement suggéré de suivre le Diplôme d'entraîneur régional (DER) ou S3 ou S7.

2.3.5 - Présence au stage annuel (CA2017-03-10)

La présence au stage annuel des entraîneurs de Soccer Estrie est obligatoire pour toutes les équipes des catégories suivantes :

- U12 à Senior : Classe AA
- U15 à Senior : Classe AAA
- U9 à U19 : Classe A (D1)
- U9 à U19 : Classe Locale (L1 et L2)

Toutes les équipes doivent être représentées par au moins une personne (entraîneur-chef ou adjoint).

Une amende de 15\$ est imposée aux équipes non-représentées (absentes) au stage annuel, et ce peu importe la raison.

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.

L'arbitre n'est pas tenu de connaître la réglementation que doivent appliquer les équipes.

2.4.2 - Protection et sécurité des arbitres (CA2015-03-16)

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

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacée peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des personnes fautives ou jusqu'à une intervention policière. La Ligue peut, en outre, imposer une sanction contre un club jugé fautif ainsi que juger de l'issue du match selon le rapport de l'arbitre.

1re 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.

2e offense : Convocation devant le comité de discipline de Soccer Estrie.

2.4.3 - Absence de l'arbitre

Un match ne peut être remis pour cause d'absence de l'arbitre, sauf en senior féminin ou masculin (voir article 2.4.4).

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 membre du personnel d'équipe. Un arbitre ne peut pas arbitrer un match de catégorie supérieure à son âge.

2.4.4 - Absence de l'arbitre en senior féminin ou masculin (CA2015-03-16)

Si un arbitre ne se présente pas à un match senior féminin ou masculin, 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.

S'il n'y a pas d'arbitre assistant qualifié (ou autre personne) pour remplacer l'arbitre, le match est reporté et sera joué à une date ultérieure.

2.4.5 - Assignation des arbitres (CA2015-03-16)

L'assignation des arbitres s'effectue selon le tableau suivant :

Catégorie	Arbitre	Assistants
U9 et U10	Club receveur	n/a
U11 à U19	Club receveur	Club receveur
Senior Mixte	Club receveur	Club receveur
Senior Féminin	Club receveur	Club receveur
Senior Masculin	Région	Club receveur

En cas d'absence d'un arbitre ou d'un assistant, le club receveur se verra imposer une amende équivalente à la tarification d'arbitrage indiquée au Tableau des Frais de Soccer Estrie, et ce pour chaque arbitre ou assistant manquant.

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 du club receveur, sauf si le club receveur est fautif, 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. (CA2018-03-10)

Exemple :

- Impossibilité d'allumer les lumières du terrain;
- Impossible d'accéder au terrain (barré);
- L'arbitre refuse de jouer le match sans raison valable.

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 (CA2015-03-16)

Une équipe peut, avec un délai de 7 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.

Aucune demande de changement au calendrier ne sera acceptée pour un match ayant lieu après le 31 juillet, sauf si la demande est déposée avant le 1er juillet afin de permettre de jouer le dit match avant le 31 juillet. (CA2018-03-10)

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 le club adverse et l'équipe adverse le plus tôt possible.

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 les membres du personnel 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 ne se présente sur le terrain 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 date de reprise (ou deux 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^e 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 (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’AFFILIATION

2.7.1 - Carte d’affiliation des joueurs, entraîneurs et gérants (CA2015-03-17)

Soccer à 7 et à 9 : Seuls les membres du personnel d'équipe (l'entraîneur, l'entraîneur adjoint ou le gérant) doivent obligatoirement présenter leur carte d'affiliation, émise par la FSQ, aux arbitres avant le début de chaque match. (CA2016-03-08) (CA2018-03-12)

Soccer à 11 : Tous les joueurs (incluant les joueurs réserves) et membres du personnel d'équipe (l'entraîneur, l'entraîneur adjoint ou le gérant) doivent détenir leur carte d'affiliation émise par la FSQ. Elle doit être obligatoirement présentée aux arbitres avant le début de chaque match. (CA2018-03-12)

Il est aussi possible de présenter à l'arbitre les cartes d'affiliation en version électronique via la plateforme PTS-LIGUE en utilisant un téléphone intelligent ou une tablette électronique. Aucune autre méthode (photo, photocopie ou autre) n'est autorisée. (CA2018-03-12)

Un joueur ou un membre du personnel 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 U9 à U19 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 (CA2015-03-17)

Chaque équipe a l'obligation de présenter une feuille de match imprimé à partir de PTS-Ligue.

Dans l'éventualité où les membres du personnel d'une des équipes en présence ne peuvent fournir une feuille de match PTS, une feuille de papier pourra être acceptée par l'arbitre. Les membres du personnel de l'équipe devront s'assurer que tous les renseignements habituellement inscrits sur la feuille de match PTS s'y retrouvent, à défaut de quoi l'équipe perd le match par forfait. (CA2018-03-12)

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 vérifiés.

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 membre du personnel d'équipe peut demander à l'arbitre de vérifier les noms sur la feuille de match de l'équipe adverse et indiquer toute irrégularité à l'arbitre en plus de l'inscrire sur la feuille de 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 (CA2015-03-16)

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 (pour les arbitres assignés par le club) ou l'arbitre (pour les arbitres assignés par Soccer Estrie) 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 (U21, SM, SF et Senior mixte), un écart de 7 buts met 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 point
- 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) et en soccer à 9 (U11 et U12), aucun classement de championnat, résultat de match et statistique de buteur ne sont diffusés. (CA2018-03-10)

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 pour les catégories U9 et U10 (soccer à 7)

Dans les catégories U9 et U10 (soccer à 7), 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 souvenir de participation. (CA2018-03-10)

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

2.9.2 - Tournoi de fin de saison pour les catégories U11 et U12 (CA2018-03-10)

Dans les catégories U11 et U12 (soccer à 9), un Tournoi de fin de saison remplace les Séries éliminatoires.

2.9.3 - 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).

2.9.4 - Séries éliminatoires pour les catégories U13 à U19

Dans les catégories U13 à U19, toutes les équipes participent aux Séries éliminatoires qui se déroulent selon une formule de tournoi simple élimination. (CA2018-03-10)

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 5 minutes avant les tirs. (CA2018-03-10)

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.

2.9.5 - Séries éliminatoires pour les catégories seniors compétitives (CA2017-03-10)

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

- Division 1 : 4 équipes.
- Division 2 : 4 équipes.
- Division 3 : 50% des équipes participent aux Séries éliminatoires (minimum de 4 équipes et maximum 8 équipes).

Le classement final de la saison est pris en considération pour l'établissement préliminaire du calendrier des Séries éliminatoires. Nonobstant l'équipe receveuse, le match de Finale a toujours lieu sur le terrain de l'équipe la mieux classée au classement final de la saison.

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 des Séries éliminatoires.

2.9.6 - 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.

2.10.1 - Terrain de jeu

Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes : Longueur (45 à 60 mètres), Largeur (25 à 45 mètres).

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. Elles s'étendent à l'intérieur du terrain sur une longueur de 16,5 mètres. Ces dernières sont réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

Dimensions des buts : 5,49 mètres X 1,83 mètres (18 pieds X 6 pieds).

Point de pénalité : 7 mètres.

2.10.2 – Hors-jeu

Il n'y a pas de hors-jeu au soccer à 7.

2.10.3 – Coups francs

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.

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.

La distance à respecter par les adversaires lors de l'exécution d'un coup franc est de 6 mètres.

2.10.4 - Coup de pied de réparation

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.

2.10.5 – Rentrée de touche

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.

2.10.6 - Coup de pied de but (CA2018-03-13)

Le coup de pied de but est obligatoirement exécuté par le gardien de but. Lors d'un coup de pied de but, l'équipe adverse doit revenir dans sa propre moitié de terrain (de l'autre côté de la ligne médiane). Au signal de l'arbitre, le gardien de but exécute le coup de pied de but.

Le ballon est en jeu dès qu'il a sorti de la surface de réparation. Dès ce moment, les joueurs de l'équipe adverse peuvent pénétrer dans la moitié de terrain de l'équipe qui a exécuté le coup de pied de but.

Pour toute infraction à la procédure du coup de pied de but, celui-ci doit être rejoué.

2.10.7 - Relance du jeu par le gardien de but (CA2018-03-13)

Après avoir pris le ballon dans ses mains, la relance du gardien de but se fait à la main ou au pied. Une fois le ballon lancé ou botté, il ne doit pas dépasser le centre du terrain (ligne médiane), sans que celui-ci n'ait touché un autre joueur ou le sol.

Si le ballon traverse le centre du terrain sans avoir touché un joueur ou le sol, un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse, sur la ligne médiane, à l'endroit où le ballon a franchi cette dernière.

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. 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 (24 pieds X 8 pieds) = buts de soccer à 11. Des buts de soccer à 7 sont également acceptés.

Point de pénalité : 11 mètres.

2.11.2 - Relance du jeu par le gardien de but (CA2018-03-13)

Après avoir pris le ballon dans ses mains, la relance du gardien de but se fait à la main ou au pied. Une fois le ballon lancé ou botté, il ne doit pas dépasser le centre du terrain (ligne médiane), sans que celui-ci n'ait touché un autre joueur ou le sol.

Si le ballon traverse le centre du terrain sans avoir touché un joueur ou le sol, un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse, sur la ligne médiane, à l'endroit où le ballon a franchi cette dernière.

2.11.3 - 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 joueur (MAJ2018-05-14)

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

- a) un homme qui, au 1er janvier qui précède la saison, a 35 ans ou plus (O35 et plus);
- b) une femme qui, au 1er janvier qui précède la saison, a 25 ans ou plus (O25 et plus);
- c) une équipe peut également inscrire un homme qui, au 1er janvier qui précède la saison, a 30 ans ou plus (O30 et plus). Ce «joueur d'exception» ne peut pas évoluer comme «joueur réserve» avec une équipe senior de classe « A » de la LSEstrie ou comme «joueur invité» pour une autre équipe de la LIRAME;
- d) une équipe peut également inscrire deux (2) femmes qui, au 1er janvier qui précède la saison, ont 20 ans ou plus (O20 et plus). Ces «joueuses d'exceptions» ne peuvent pas évoluer comme «joueuses réserves» avec une équipe senior de classe « A » de la LSEstrie ou comme «joueuses invitées» pour une autre équipe de la LIRAME;

2.12.5 - Les joueurs réserves (MAJ2018-05-14)

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 autoriser aux équipes l'utilisation de joueuses réserves de sexe féminin de classe « A » ou « AA» qui, au 1er janvier qui précède la saison, ont 25 ans ou plus (O25 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 (MAJ2016-03-14)

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 » qui, au 1er janvier qui précède la saison, a 25 ans ou plus (O25 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 (MAJ2017-03-21)

Le nombre maximum de joueurs et joueuses sur le terrain est 11. Le nombre minimum de joueurs et joueuses sur le terrain est 7. (CA2016-03-08)

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

L'échange de joueurs entre les équipes en présence est permis. Il n'est pas nécessaire de modifier les noms sur la feuille dans une telle situation.

2.12.8 - Présence des équipes (MAJ2017-03-21)

Un délai de 5 minutes est accordé pour présenter un minimum de 7 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 (CA2014-01-03)

Un écart de 7 buts met fin immédiatement au match.

2.12.11 - Les tacles (glissade au sol) (CA2014-01-03) (MAJ2018-05-14)

Tout tacle (glissade au sol) fait dans le but de soustraire le ballon à un adversaire (qu'il y ait contact ou non entre les deux joueurs) est sanctionné par un coup franc direct (donner un coup de pied à l'adversaire) et par un carton jaune (comportement antisportif).

2.12.12 - Autres règlements spécifiques à la LIRAME (CA2014-01-03)

Lois du jeu :

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

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 (CA2017-03-10)

Les catégories d'âge sont en fonction des âges pour la saison d'été suivante (ex. : Un joueur 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.

Un joueur qui arrive après le début du match est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match.

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 points
- Match perdu : 4 points
- Match perdu par forfait : 3 points

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. De plus, si le match forfait est le résultat de l'absence d'une équipe (si le match ne s'est pas joué), cette équipe se voit également retirer trois (3) points au classement.

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 - Séries éliminatoires

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

Dans les catégories seniors compétitives, le nombre d'équipes participant aux Séries éliminatoires équivaut à 50% des équipes participantes (minimum de 4 équipes, maximum de 8 équipes).

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 (3 tirs). L'équipe qui tire en premier est l'équipe qui a gagné le tirage au sort du début de match.

2.13.8 - 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.

2.13.9 - 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 (CA2017-03-10)

Quiconque reçoit un troisième carton jaune est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.

Quiconque reçoit un cinquième carton jaune est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.

Quiconque reçoit plus de cinq cartons jaunes est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe et ce pour chaque carton jaune supérieure à cinq. En outre, son cas peut être soumis au Commissaire de ligue (ou au Comité de discipline de Soccer Estrie), lequel peut décerner une sanction supplémentaire.

Si un joueur reçoit deux cartons jaunes au cours d'un même match, les deux cartons jaunes sont comptabilisés comme un carton rouge (et les deux cartons jaunes ne sont pas comptabilisés).

Quiconque reçoit un premier carton rouge est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe.

Quiconque reçoit un deuxième carton rouge est automatiquement suspendu pour les trois prochains matchs de son équipe. En outre, son cas peut être soumis au Commissaire de ligue (ou au Comité de discipline de Soccer Estrie), lequel peut décerner une sanction supplémentaire.

Quiconque reçoit un troisième carton rouge est automatiquement suspendu pour les cinq matchs suivants de son équipe. En outre, son cas peut être soumis au Commissaire de ligue (ou au Comité de discipline de Soccer Estrie), lequel peut décerner une sanction supplémentaire.

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.

Suite à l'obtention d'un carton rouge et selon le rapport de l'arbitre, un joueur peut également écopier d'une suspension supplémentaire (voir article 3.5).

Lorsqu'il y a forfait, tous les cartons obtenus sont pris en compte dans les cumuls de cartons et pour les sanctions.

3.2.2 – Application des suspensions automatiques (CA2017-03-10)

Les sanctions automatiques prévues suite à l'obtention de cartons jaunes ou de cartons rouges s'appliquent d'office sans audition du joueur concerné. Elles ne sont susceptibles 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.

Une suspension est considérée comme étant purgée lors d'un match perdu ou gagné par forfait. Une suspension n'est pas purgée lorsqu'un match est interrompu et qu'il n'est pas valide. Dans ce cas, la suspension doit être purgée lors du prochain match.

3.2.3 – Suspension automatique d'un joueur réserve (CA2018-03-10)

Un joueur qui a reçu carton rouge alors qu'il était joueur réserve avec une équipe devra, en plus de sa suspension automatique avec l'équipe à laquelle il est assigné, purger la même suspension avec l'équipe où il était joueur réserve.

3.2.4 - Blessures et violence physique

Quiconque blesse ou cause des lésions corporelles à un officiel est traduit devant le comité de discipline provincial et en plus d'une amende, peut être suspendu à vie au maximum. (Discipline FSQ - art.28.1)

Quiconque crache, pousse, bouscule, touche de façon volontaire et sans autorisation un officiel ou fait usage de violence physique envers un officiel ou tente de faire une de ces actions est traduit devant le comité de discipline provincial et peut se voir imposer une amende et peut également être suspendu pour une durée maximale d'un an à la première infraction, de cinq (5) ans à la première récidive et de dix (10) ans pour toute autre récidive. (Discipline FSQ - art.28.2)

Quiconque fait usage d'abus verbal, y compris les menaces de porter atteinte à la sécurité de la personne, ou fait des observations, plaisanteries avec intentions déplacées, commentaires, insinuations ou sarcasmes liés à des motifs illicites sur l'apparence, le corps, la tenue vestimentaire, l'âge, la race, la religion, le sexe ou l'orientation sexuelle d'un officiel ou l'intimide de quelque façon que ce soit est traduit devant le comité de discipline qui a juridiction en l'espèce et, en plus d'une amende, peut être suspendu pour une durée maximale d'un an à la première infraction, de trois (3) ans à la première récidive et de cinq (5) ans pour toute autre récidive. (Discipline FSQ - art.28.3.1)

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 dix (10) ans maximum. (Discipline FSQ - art.28.4)

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

Quiconque est accusé, en vertu du présent article (3.2.4) 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 Fédération, quiconque fait usage d'abus verbal ou qui tient des propos hostiles, sexistes, homophobes ou racistes envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur dûment affilié à la Fédération sera traduit devant le comité de discipline qui a juridiction en

la matière. (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 - Tenir des propos grossiers ou discriminatoires (CA2016-03-08)

L'expulsé a « Tenu des propos grossiers ou 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 - Cracher ou frapper ou tenter de frapper (CA2016-03-08)

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

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

3.5.3 - Commettre un geste causant des blessures ou avec l'intention de blesser (CA2016-03-08)

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

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

3.5.4 - Proférer des menaces ou tenter d'intimider (CA2016-03-08)

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

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

3.5.5 - **Commettre un geste répréhensible ou refuser de quitter le match après une expulsion** (CA2016-03-08)

L'expulsé a « Commis un geste répréhensible » ou « Refusé de quitter le terrain » après son expulsion ».

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

3.5.7 – **Application des suspensions supplémentaires** (CA2015-03-16)

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.

Une suspension est considérée comme étant purgée lors d'un match perdu ou gagné par forfait. Une suspension n'est pas purgée lorsqu'un match est interrompu et qu'il n'est pas valide. Dans ce cas, la suspension devra être purgée lors du prochain match.

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.

Sursis provisoire : (CA2016-03-08)

Un membre profite d'un sursis provisoire lorsqu'il dépose une demande de révision d'une sanction supplémentaire.

Le sursis provisoire est valide jusqu'au prononcé de la décision finale rendue par le commissaire de ligue.

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 membre du personnel 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 (CA2018-03-10)

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

- 50\$: Si le match a eu lieu (exemple : joueur inéligible).
- 150\$: Si le match n'a pas eu lieu et que l'équipe gagnante n'a pas eu à se présenter au terrain (exemple : une équipe qui ne se présente pas mais qui a annoncé son absence à l'avance).
- 250\$: Si le match n'a pas eu lieu et que l'équipe gagnante s'est présentée au terrain (exemple : une équipe qui ne se présente pas sans avoir annoncé son absence).

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\$ ou 200\$ est retourné au club non-fautif.

Article 3.8 - PROTÊT ET PLAINTE

3.8.1 - Protêt (CA2015-03-16)

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

Un protêt peut être déposé en vertu du non-respect des présents règlements ainsi que l'inapplication par un arbitre d'une loi du jeu (faute technique) ayant désavantagé une équipe de façon importante. Un protêt à l'encontre du seul jugement de l'arbitre est irrecevable.

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 infraction 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) Le rapport de l'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 du lieu et du temps de l'infraction reprochée.
- d) La plainte peut être logée à l'endroit de toute personne contre laquelle une sanction peut être appliquée.
- e) La plainte doit être envoyée au secrétariat de Soccer Estrie, à l'attention du comité de discipline et être accompagnée d'un dépôt en argent ou chèque certifié d'un montant 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 cinq (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 soixante (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 douze (12) mois suivants l'infraction sauf dans le cas de fraude ou le délai est de trente-six (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

Inscription et retrait des équipes	
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 750\$ + frais d'inscription</i>
Niveau de certification requis pour les entraîneurs-chefs	
2.3.4	Entraîneur-chef d'une équipe n'ayant pas le niveau de certification requis : - <i>Amende de 100\$</i>
Présence au stage annuel	
2.3.5	Équipes non-représentées (absentes) au stage annuel, et ce peu importe la raison : - <i>Amende de 15\$</i>
Assignment des arbitres	
2.4.5	Absence d'un arbitre ou d'un assistant : - Le club receveur se voit imposer une amende équivalente à la tarification d'arbitrage indiquée au Tableau des Frais de Soccer Estrie, et ce pour chaque arbitre ou assistant manquant.
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 : - <i>Amende de 10\$</i>
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 : - <i>Amende de 10\$ au club qui a assigné l'arbitre (ou à l'arbitre)</i>
Amendes liés aux cartons pour les équipes seniors	
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>
Matches forfaits	
3.7.3	Forfait par une équipe : - <i>Amende de 50\$: Si le match a eu lieu</i> - <i>Amende de 150\$ ou 250\$: 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\$ ou 200\$ est retourné au club non-fautif.