Association régionale de soccer de l'Estrie
819.564.6700
info@soccer-estrie.qc.ca
www.soccer-estrie.qc.ca

Règlements de la

Ligue de développement de soccer de l'Estrie

(LDSE)

Le genre masculin est employé à seule fin d'alléger le texte.

Mise à jour : 19 mai 2026

Règlements de la LDSE

Adoptés le :

- 2013-04-17
- 2014-01-03
- 2015-03-16
- 2015-03-17
- 2015-03-18
- 2016-03-08
- 2016-03-09
- 2016-03-14
- 2017-03-10
- 2017-03-21
- 2018-03-10
- 2018-03-11
- 2018-03-12
- 2018-05-14
- 2019-03-11
- 2020-05-03
- 2021-04-07
- 2022-03-09
- 2024-02-21
- 2025-02-18
- 2025-04-22
- 2025-12-09
- 2026-05-19

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 – RÈGLEMENT ADMINISTRATIF 2

ARTICLE 1.1 - LES DISPOSITIONS GÉNÉRALES 2
ARTICLE 1.2 - DÉFINITIONS DES TERMES 3
ARTICLE 1.3 - STRUCTURE DE COMPÉTITIONS 6
ARTICLE 1.4 - INSCRIPTION ET RETRAIT DES ÉQUIPES 10
ARTICLE 1.5 - INSCRIPTION DES JOUEURS ET ÉLIGIBILITÉ 11
ARTICLE 1.6 - PARAMÈTRES D'ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER (2025-04-22) 11
ARTICLE 1.7 - LES AMENDES 12
ARTICLE 1.8 - CONSIDÉRATION DE DATE 12

CHAPITRE 2 – RÈGLEMENT DE COMPÉTITION 13

ARTICLE 2.1 - LES ÉQUIPEMENTS 13
ARTICLE 2.2 - LES JOUEURS 14
ARTICLE 2.3 - LE PERSONNEL D'ÉQUIPE 16
ARTICLE 2.4 - LES ARBITRES 19
ARTICLE 2.5 - LES CHANGEMENTS AUX CALENDRIERS (2025-02-18) 21
ARTICLE 2.6 - SITUATION DE TEMPS VIOLENT 23
ARTICLE 2.7 - LES FEUILLES DE MATCH ET LES PASSEPORTS ÉLECTRONIQUES 24
ARTICLE 2.8 - LE DÉROULEMENT DES MATCHS 26
ARTICLE 2.9 - LES SÉRIES ÉLIMINATOIRES 29
ARTICLE 2.10 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 7 (U9 ET U10) 30
ARTICLE 2.11 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 9 (U11 ET U12) 31
ARTICLE 2.12 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES À LA LIRAME (SENIOR MIXTE LOCALE) 32
ARTICLE 2.13 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES À LA LIGUE 7x7 SENIOR MIXTE RÉCRÉATIF 34
ARTICLE 2.14 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER INTÉRIEUR 37

CHAPITRE 3 – RÈGLEMENT DE DISCIPLINE 40

ARTICLE 3.1 - LE COMMISSAIRE DE LIGUE ET LE COORDONNATEUR AUX COMPÉTITIONS 40
ARTICLE 3.2 - INFRACTIONS ET SANCTIONS (CARTONS) 41
ARTICLE 3.3 - AMENDES LIÉES AUX CARTONS POUR LES ÉQUIPES SENIORS 43
ARTICLE 3.4 - CONDUITE DES ÉQUIPES 43
ARTICLE 3.5 - CHARTE DISCIPLINAIRE SUPPLÉMENTAIRE 44
ARTICLE 3.6 - PROCÉDURE DISCIPLINAIRE 46
ARTICLE 3.7 - MATCH PERDU PAR FORFAIT 47
ARTICLE 3.8 - PROTÊT ET PLAINTE 47

ANNEXE 1 TABLEAU DES AMENDES POUR LES INFRACTIONS AUX RÈGLEMENTS 50

ANNEXE 2 TABLEAU DES SANCTIONS SUGGÉRÉES 50

Chapitre 1 – RÈGLEMENT ADMINISTRATIF

Article 1.1- LES DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1.1.1 - Identification

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

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 (Soccer Québec) et de l'Association régionale de soccer de l'Estrie (Soccer 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 U9 à U10, les règles du jeu de soccer à 7 de Soccer Québec 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 Soccer Québec sont en vigueur, sauf disposition contraire prévue aux présents règlements.

1.1.5 - Non-respect des règlements

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

1.1.6 – Cas non prévu

Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par le coordonnateur aux compétitions qui se référera aux règlements de Soccer Québec, 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.

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

Club
Désigne un organisme incorporé ou administré par un organisme lui-même administré en vertu de la Loi sur les cités et villes (RLRQ, c. C-27.1) ou du Code municipale (RLRQ, c. C-19) qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux politiques opérationnelles de Soccer Québec ainsi qu'aux critères prévus aux présents règlements.

Commissaire de ligue
Désigne la 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 développement de soccer de l'Estrie.

Compétition
Désigne toutes les activités de soccer, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif, les ligues, les matchs hors concours et les festivals incluant tout type de tournois sanctionnés.

Conférence
Dans un niveau de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes différents appelés conférence.

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

Coordonnateur aux compétitions
Désigne la 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 un niveau de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes différents, répartis par niveaux décroissants et appelés division.

Équipe
Désigne une sélection de joueurs d'un club de soccer pour un match donné.

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.

Forfait
Le forfait désigne une défaite suite au manquement aux règlements qui entraîne l'annulation d'un match ou d'une compétition ou une défaire déclarée après un match ou une compétition suite au manquement aux règlements.

Groupe
Dans un niveau 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 soccer d'une autre ligue.

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 évoluant dans une ligue inférieure à celle où évolue l'équipe à laquelle il est assigné.

Joueur invité
Désigne un joueur senior d'un club de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec une équipe de son club ou d'un autre club de soccer de niveau de compétition, de catégorie et de division égale 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.

Joueur réserve
Désigne au sein de la LDSE un joueur qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de niveau de compétition égal ou supérieur à celui de l'équipe à laquelle il est assigné et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même niveau de compétition.

Juvénile
Désigne les catégories d'âge de moins de 18 ans inclusivement (U18 et moins), tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif.

LIGUE (LDSE)
Aux fins du présent règlement, le mot LIGUE ou LDSE signifie « La Ligue de développement de soccer de l'Estrie » et englobe les niveaux de compétition suivants : la Ligue Locale (LL) et la Ligue Régionale (LR), de même que la Compétition Régionale (CR).

Membre
Désigne les personnes ou les entités physiques ou morales suivantes :
- l'ARS, la LIGUE, les clubs et les équipes reconnus par Soccer Estrie;
- les arbitres, joueurs, dirigeants, entraîneurs et instructeurs œuvrant au sein des organismes accrédités par Soccer Québec;
- les officiels et tout individu élu ou nommé au conseil d'administration ou à un comité ou à une commission reconnue par Soccer Estrie.

Niveau de compétition (anciennement Classe)
Désigne les différents niveaux d'activités de soccer sous différentes formes. Soccer Québec reconnaît les six niveaux de compétition (communément appelés « ligues ») suivants selon un ordre hiérarchique décroissant :

1. PLSQ (Première ligue de soccer du Québec)
2. PLSJQ (Première ligue de soccer juvénile du Québec)
3. LDP (Ligue de développement provinciale) / LSEQ (Ligue de soccer élite du Québec)
4. LDIR (Ligue de développement interrégionale) / Ligues AA
5. LR (Ligue régionale) / Ligues A
6. LL (Ligue locale)

Officiel
Désigne les arbitres, les arbitres assistants, les évaluateurs, les membres du conseil d'administration, 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.

Passeport électronique (licence au sens de la FIFA)
Document officiel de Soccer Québec émis à tout membre affilié par son club, son ARS ou Soccer Québec permettant son identification.

Personnel d'équipe
Désigne le responsable, l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, l'éducateur, le gérant et tout membre 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 juvénile, U19 et plus, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif.

Soccer Estrie (ARSE ou ARS Estrie)
Désigne l'Association régionale de soccer de l'Estrie. C'est la représentante de Soccer Québec auprès des intervenants de soccer dans la région de l'Estrie. C'est l'organisme qui voit à l'application des règlements de Soccer Québec sur son territoire.

Soccer Québec
Désigne la Fédération de soccer du Québec.

Spordle
Désigne la plateforme numérique contractuelle définie par Soccer Québec qui permet la gestion des inscriptions des membres et des joueurs, la gestion administrative et la gestion des calendriers de compétition des ligues.

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. Une attestation médicale et parentale est alors requise. Il ne peut être accordé que pour un joueur U10 à U16.

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).

Dans tous les cas, il est possible pour un club (ou pour Soccer Estrie) d'inscrire une équipe dans une catégorie supérieure à celle prévue aux présents règlements. L'équipe et ses membres doivent alors se conformer aux règles régissant la catégorie d'accueil.

1.3.2 - Répartition des équipes dans les catégories U9 à U12

Dans les catégories U9 et U10, il n'y a pas de conférence en lien avec les compétences techniques des joueurs et joueuses. Les clubs ayant plus d'une équipe devraient tenter de les équilibrer autant que possible.

Dans les catégories U11 et U12, un club doit inscrire, par catégorie et par sexe, 50 % de ses équipes dans la conférence Espoir et 50 % de ses équipes dans la conférence Développement. Un nombre impair d'équipes permet l'inscription de l'équipe impaire dans la conférence Développement. **Une exemption est possible (voir article 1.3.13)**.

Les 2 conférences sont :

- Conférence Espoir - distinction des compétences techniques
- Conférence Développement - équilibrage des compétences techniques

S'il y a au moins 12 équipes inscrites, 2 groupes distincts peuvent être formés à la discrétion de la LIGUE. La composition de ces groupes est alors déterminée par la LIGUE qui se basera sur la volonté des clubs, tout en favorisant la réduction des déplacements ainsi qu'un nombre pair, et comptant un minimum de six (6) équipes.

1.3.3 - Répartition des équipes dans la catégorie U14

Aux fins d'interprétation de cet article, la catégorie U14 inclut la catégorie U13.

Dans la catégorie U14, un club doit inscrire, par catégorie et par sexe, 50 % de ses équipes dans la Ligue Régionale (LR) ou plus (LDIR-LDP-PLSJQ) et 50 % de ses équipes dans la Ligue Locale (LL1 ou LL2). Un nombre impair d'équipe permet l'inscription de l'équipe impaire dans la Ligue Locale (LL1 ou LL2). **Une exemption est possible (voir article 1.3.13)**.

Exemples :

- Une équipe : Équipe inscrite en LR ou LL1.
- Deux équipes : Une équipe inscrite en LR (ou LDIR ou LDP) et une équipe inscrite en LL1 ou LL2.
- Trois équipes : Une équipe inscrite en LR (ou LDIR ou LDP) et deux équipes inscrites en LL1 et/ou LL2.

1.3.4 - Répartition des équipes dans la catégorie U16

Aux fins d'interprétation de cet article, la catégorie U16 inclut la catégorie U15.

Dans la catégorie U16, un club doit inscrire, par catégorie et par sexe, 50 % de ses équipes dans la Ligue Régionale (LR) ou plus (LDIR-LDP-PLSJQ) et 50 % de ses équipes dans la Ligue Locale (LL1). Un nombre impair d'équipe permet l'inscription de l'équipe impaire dans la Ligue Locale (LL1). **Une exemption est possible (voir article 1.3.13)**.

Exemples :

- Une équipe : Équipe inscrite en LR ou LL1.
- Deux équipes : Une équipe inscrite en LR (ou LDIR ou LDP ou PLSJQ) et une équipe inscrite en LL1.
- Trois équipes : Une équipe inscrite en LR (ou LDIR ou LDP ou PLSJQ) et deux équipes inscrites en LL1.

1.3.5 - Répartition des équipes dans la catégorie U19M

À moins d'avoir minimalement 5 équipes inscrites dans la catégorie U19M, toutes les équipes doivent s'inscrire dans la catégorie Senior.

1.3.6 - Répartition des équipes dans la catégorie U18F

À moins d'avoir minimalement 5 équipes inscrites dans la catégorie U18F, toutes les équipes doivent s'inscrire dans la catégorie Senior.

1.3.7

Réservé.

1.3.8 - Répartition des équipes dans la catégorie Senior mixte (Ligue Locale)

En catégorie Senior mixte, s'il y a suffisamment d'équipes inscrites, deux conférences comptant un minimum de six (6) équipes chacun peuvent être formées.

Ces conférences seront divisées en fonction de la force des équipes, tout en demeurant de niveau récréatif. Il sera possible de jouer des matchs croisés entre les deux conférences.

La composition des deux conférences sera déterminée par :

1. La préférence des équipes;
2. Le classement de l'année précédente;
3. Décision de la LIGUE afin d'assurer la viabilité des conférences.

1.3.9 - Répartition des équipes dans la catégorie 7x7 Senior mixte récréatif (Ligue Locale)

Dans la catégorie 7x7 Senior mixte récréatif, toutes les équipes sont réparties dans la même division et les matchs se déroulent normalement le mercredi.

Afin de pouvoir participer à cette catégorie, l'âge minimal des hommes est fixé à 20 ans ou plus au 1er janvier qui précède la saison (U21) et celui des femmes à 17 ans ou plus au 1er janvier qui précède la saison (U18).

1.3.10 - Répartition des équipes dans la catégorie Senior (A/LR) (2025-12-09)

Dans la catégorie Senior de niveau de compétition A/Régional, la LIGUE compte trois (3) divisions masculines et deux (2) divisions féminines. 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 huit (8) équipes.

La Division 2 masculine est limitée à dix (10) équipes (ou plus si la Division 3 n'a pas suffisamment d'équipes).

Il n'y a pas de limite d'équipes 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 au moins 12 équipes inscrites, 2 groupes distincts peuvent être formés à la discrétion de la LIGUE. La composition de ces groupes est alors déterminée par la LIGUE qui se basera sur la volonté des équipes, tout en favorisant un nombre pair, et comptant un minimum de 6 équipes.

La 2e division féminines fonctionnera comme la 3e division masculine.

Les nouvelles franchises de clubs doivent s'inscrire dans la division la plus basse offerte.

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. **Une exemption est possible (voir article 1.3.13).**

1.3.11 - Promotion-relégation dans la catégorie Senior (A/LR) (2025-12-09)

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

Pour le senior masculin :

- À partir de la 7e position, les équipes de D1 sont reléguées en D2. Les deux 1res positions de la D2 sont promues en D1.
- À partir de la 9e position, les équipes de D2 sont reléguées en D3. Les équipes en 1re position de chacun des groupes en D3 sont promues en D2 ; il s'agira des deux 1res positions de D3 s'il n'y a qu'un groupe.

Pour le senior féminin :

- À partir de la 7e position, les équipes de D1 sont reléguées en D2. Les équipes en 1re position de chacun des groupes en D2 sont promues en D1 ; il s'agira des deux 1res positions de D2 s'il n'y a qu'un groupe.

En cas de retrait d'une équipe dans la Division 1 ou la Division 2, la LIGUE offrira, dans un premier temps, la franchise à l'équipe ayant été reléguée dans la division inférieure (ou la mieux classée, s'il y en a plus d'une). Toutefois, afin de pouvoir se prévaloir de cette possibilité de rester dans la division supérieure, l'équipe reléguée devra avoir cumulé un minimum de 12 points au classement de la saison; incluant les points perdus en raison des cartons reçus. **Une exemption est possible (voir article 1.3.13).**

1.3.12 - Retrait d'une équipe ou refus de promotion (2025-12-09)

Un club qui retire une équipe perd la franchise de cette équipe pour la Division 1 et la Division 2.

Peu importe la division, les équipes devront accepter leur promotion vers la division supérieure. Une équipe qui refuserait sa promotion perdra sa franchise et devra donc s'inscrire dans la division inférieure de sa catégorie. Si l'équipe était déjà dans le niveau inférieur de sa catégorie, elle y restera, mais ne pourrait pas obtenir de bourse ni participer aux séries.

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 de Division 1 ou de Division 2, 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.

1.3.13 - Exemption

Nonobstant les articles 1.3.3, 1.3.4, 1.3.9, 1.3.10 et 1.3.11 du présent chapitre, la LIGUE, par l'entremise de Soccer Estrie, 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 enregistrés dans Spordle 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 conseil d'administration 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.

Exemples d'antécédents négatifs :

- Perdre plus de 8 points de comportement en raison de cartons;
- Cumuler plus de 30 cartons jaunes;
- Cumuler plus de 5 cartons rouges directs (pas l'addition de deux cartons jaunes);
- Cumuler plus de 5 matchs perdus par forfait.

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

Une équipe masculine ou mixte inscrite dans quelque catégorie que ce soit peut comprendre des joueuses de sexe féminin.

À moins d'avoir assez d'équipes mixtes pour former un réseau de compétition intéressant, les équipes mixtes seront jumelées aux équipes masculines lors de l'élaboration du calendrier.

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

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

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

Une équipe de catégorie U11 ou U12 peut enregistrer auprès de la LIGUE (Spordle) un maximum de 18 joueurs réguliers.

Une équipe de catégorie U13 à U16 peut enregistrer auprès de la LIGUE (Spordle) un maximum de 22 joueurs réguliers.

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

1.5.1 – Mouvement des joueurs dans la LDSE (2025-12-09)

Pour des raisons jugées valables par la Ligue, il sera permis à un joueur, d'une équipe U13 et +, de changer d'équipe au cours de la saison. Cette demande devra être faite par le club où le joueur évolue.

Aucune demande de changement d'équipe ne sera autorisée après le 1er juillet.

Article 1.6- PARAMÈTRES D'ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER (2025-12-09)

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.

À la confection des calendriers, le barème est normalement de 1 match par semaine de compétition pour les catégories juvéniles; donc entre 12 et 14 matchs (pas possible lorsque le nombre d'équipes est impair dans une catégorie). La catégorie senior aura pour sa part une saison ayant entre 16 et 20 matchs.

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.

Pour toutes les divisions en senior, le nombre de matchs est fixé à seize (16) matchs, même si cela créera des calendriers non équilibrés (pas le même nombre de matchs contre chacune des équipes).

Une relâche des activités est prévue au calendrier de la saison.

Catégorie U12 et moins : En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 20 h 00.
Catégorie U13 et U14 : En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 20 h 30.
Catégorie U15 et plus : En aucun temps, un match ne peut être mis à l'horaire après 21 h 00.

Règle générale, un match ne peut pas être mis à l'horaire avant 18 h 30 en semaine et avant 9 h sur fin de semaine.

Tous les matchs exigeant un déplacement de cent (100) kilomètres ou plus (à l'aller) ne peuvent débuter avant 19 h 00 (lundi au vendredi) ou avant 10 h 00 (samedi et dimanche), sauf s'il y a entente entre les équipes concernées et autorisation de la LIGUE.

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.

1.8.1 – Affiliation à un club

Sauf s'il s'agit d'une première affiliation pour l'année d'affiliation visée, un joueur doit s'affilier à un club avant le 1er août afin de pouvoir y jouer dans une compétition estivale.

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 Soccer Québec. 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 Soccer Québec. 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 visiteur 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.

L'uniforme (maillot, short et bas) 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.

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 visiteur de changer de maillots ou de porter des dossards.

À défaut de se conformer, et dans l'éventualité où le match n'ait 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, recouvert ou non.

En Estrie, le port de lunettes conventionnelles est autorisé. Les lunettes de sport sont fortement recommandées.

Article 2.2- LES JOUEURS

2.2.1 - Nombre de joueurs habillés

Peuvent prendre part au match et être présents au banc d'une équipe, un maximum de :
- 15 joueurs pour les catégories de soccer à 7 (catégories U9 et U10)
- 18 joueurs pour les catégories de soccer à 9 (catégorie U11 et U12)
- 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 débuter et/ou continuer un match, une équipe doit présenter un minimum de :
- 5 joueurs pour les catégories de soccer à 7
- 6 joueurs pour les catégories de soccer à 9
- 7 joueurs pour les catégories de soccer à 11

2.2.2 - Expulsion d'un joueur

Un joueur expulsé d'un match par l'arbitre ne peut être remplacé par un autre joueur sur le terrain. Le joueur expulsé doit quitter immédiatement l'enceinte du terrain. Un joueur qui refuse de quitter immédiatement l'enceinte du terrain ou qui fait preuve d'inconduite à la suite d'une expulsion verra son cas soumis au commissaire de ligue (rapport de l'arbitre) qui peut imposer des sanctions supplémentaires.

2.2.3 - Participation d'un joueur inéligible

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

2.2.4 - Le joueur muté

Définition : *Désigne un joueur 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 au sein de la LDSE un joueur qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de niveau de compétition égal ou supérieur à celui de l'équipe à laquelle il est assigné et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même niveau de compétition.

N.B. : Une joueuse ou un joueur ne peut pas être réserviste pour une autre équipe de même catégorie, de même niveau de compétition et de même division peu importe le sexe de l'équipe.

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, niveau de compétition et division qu'elle, sauf en catégories U9 à U12.

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

Catégories U9 à U16 : Un joueur inscrit dans une équipe U9 à U16 peut jouer un nombre illimité de matchs comme joueur réserve.

Catégories Senior « A/LR » : Un joueur inscrit dans une équipe Senior de niveau de compétition « A/LR » peut jouer un maximum de six (6) matchs par équipe comme joueur réserve dans une autre équipe Senior de niveau de compétition « A/LR » de division supérieure (incluant les matchs des Séries éliminatoires). Au-delà des six (6) matchs, le joueur est considéré comme un joueur inéligible.

Catégories Senior « Locale » : Un joueur de catégorie Senior et de niveau de compétition « Locale » peut jouer un nombre illimité de matchs comme joueur réserve.

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 deux (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.

Un joueur dont le nom se retrouve plus de cinq (5) fois sur la feuille de match d'une équipe de niveau de compétition LDIR, LDP, PLSJQ et LS PRO sera considéré immédiatement assigné à cette équipe de niveau de compétition supérieur pour les fins de ce règlement.

Pour des fins de remise en forme, il est permis à une équipe d'utiliser un maximum de deux (2) joueurs d'un niveau de compétition supérieur (LDIR et +) pour un maximum de deux (2) matchs consécutifs. Un courriel de la direction technique du club (DTC), indiquant la situation, doit être envoyé à la LIGUE au préalable.

Toutefois, la LIGUE, par l'entremise de Soccer Estrie, se réserve le droit d'évaluer chaque demande de dérogation en lien avec ce règlement, déposée par un club et d'accepter ou pas une exemption selon la situation.

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 soccer d'une autre ligue.

Dans la LIGUE, l'utilisation de joueur à l'essai est interdite chez les joueurs 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 trois (3) matchs. Si le joueur est utilisé plus de trois (3) matchs, il est déclaré inéligible et l'équipe perd par forfait tous les matchs subséquents auxquels aura pris part le joueur.

L'utilisation de joueur à l'essai est permise lors des Séries éliminatoires. Toutefois, les matchs de Séries éliminatoires sont inclus dans le maximum de trois (3) matchs permis dans la saison.

Pour la saison 2025, Soccer Estrie autorise l'utilisation de joueur en provenance d'un autre club de la LDSE, qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation, et de niveau de compétition égal ou supérieur à son niveau de compétition 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 niveau de compétition. Ce joueur en provenance d'un autre club de la LDSE est aussi sujet aux mêmes restrictions que le joueur à l'essai.

2.2.7 – Le joueur invité

Définition : Désigne un joueur senior d'un club de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec une équipe de son club ou d'un autre club de soccer de niveau de compétition, de catégorie et de division égale à celle de l'équipe à laquelle il est assigné.

Un joueur de catégorie Senior et de niveau de compétition « A/LR » peut jouer un maximum de six (6) matchs par équipe comme joueur invité dans une équipe d'un autre groupe que celui de l'équipe à laquelle il est assigné.

Si le joueur est utilisé plus de six (6) matchs, il est déclaré inéligible et l'équipe perd par forfait tous les matchs subséquents auxquels aura pris part le joueur.

Une équipe senior de niveau de compétition « A/LR » peut utiliser par match un maximum de trois (3) joueurs invités.

L'utilisation de joueur invité est permise lors des Séries éliminatoires. Toutefois, les matchs de Séries éliminatoires sont inclus dans le maximum de six (6) matchs permis dans la saison.

Article 2.3- LE PERSONNEL D'ÉQUIPE

2.3.1 - Définition et nombre du personnel d'équipe

Le personnel d'équipe désigne l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, l'éducateur, le gérant et/ou tout membre de l'équipe d'encadrement d'une équipe. Chaque équipe doit avoir au minimum un entraîneur ou un éducateur 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'un passeport électronique, 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. Son nom doit être ajouté sur le feuille de 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 commencer un match sans la présence d'au moins un membre du personnel d'équipe au banc des joueurs, sauf en senior où il n'y a pas de nécessité d'avoir un membre du personnel d'équipe présent sur le banc. 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 un mètre de part et d'autre des places assises, et, vers l'avant, jusqu'à un 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 – Avertissement et expulsion d'un membre du personnel d'équipe

L'arbitre a le pouvoir d'avertir (carton jaune) ou d'expulser (carton rouge) un membre du personnel d'équipe s'il juge que celui-ci nuit au bon déroulement du match ou persiste à enfreindre les règlements.

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.

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

<table>
<tr><th colspan="7">CATÉGORIE</th></tr>
<tr><th>U9-U10</th><th>U11-U12</th><th></th><th>U13-U14</th><th>U15-U16</th><th>U17-U18</th><th>SENIOR</th></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">Veuillez-vous référer aux exigences liées à votre reconnaissance de club.</td><td></td><td colspan="4">Éducateur de Soccer Régional (ESR)
ou
Éducateur S2 ou Éducateur S3 ou Éducateur S7</td></tr>
<tr><td>LIGUE « LR »</td><td>Obligatoire</td><td>Obligatoire</td><td>Recommandé</td><td>Recommandé</td></tr>
<tr><td>LIGUE « LL »</td><td>Recommandé</td><td>Recommandé</td><td>Recommandé</td><td>Recommandé</td></tr>
</table>

Obligatoire :

- Il est fortement suggéré de suivre la formation Éducateur de Soccer Régional (ESR). Un autre diplôme est également accepté (Éducateur S2, 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 recommandé de suivre la formation Éducateur de Soccer Régional (ESR) ou le stage Éducateur S2 ou Éducateur S3 ou Éducateur S7.

2.3.5 - Présence au stage annuel

Toutes les équipes juvéniles doivent obligatoirement être représentés au stage annuel des entraîneurs de Soccer Estrie par au moins une personne (entraîneur-chef, éducateur ou adjoint).

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

2.3.6 - Formation Respect et Sport

CATÉGORIE					
U9-U10	**U11-U12**	**U13-U14**	**U15-U16**	**U17-U18**	**SENIOR**
Formation Respect et Sport					
Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Recommandé	Recommandé

Obligatoire :

- La formation Respect et Sport est obligatoire pour tout membre du personnel d'équipe, bien qu'en 2022 aucune amende ne sera émise en ce sens.

Recommandé :

- La formation Respect et Sport est fortement recommandé pour tout membre du personnel d'équipe.

Article 2.4- LES ARBITRES

2.4.1 - Autorité de l'arbitre

L'arbitre désigné pour un match doit être affilié à Soccer Québec. 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

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 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 acceptent 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 deux (2) équipes. Un délai de 15 minutes, à partir de l'heure prévue du match, est donné pour que les deux (2) équipes s'entendent, à défaut de quoi, le match est déclaré perdu par forfait pour les deux (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 et les arbitres-assistants ne peuvent pas officier dans une division où ils sont aussi affiliés comme joueur ou membre du personnel d'équipe. Pour les catégories juvéniles, 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

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 acceptent 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 deux (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

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

Catégorie	Arbitre	Assistants
U9 et U10	Club receveur	n/a
U11 à U16	Club receveur	Club receveur
Senior Mixte	Club receveur	Club receveur
Ligue 7x7 Senior	Club receveur	n/a
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.

N.B. : le statut des équipes ne changera pas, seulement le lieu du match changera. Ainsi, les frais d'arbitrage demeureront à la charge de l'équipe initialement receveuse, même si le match est déplacé sur le terrain de l'équipe initialement visiteuse.

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 (2) équipes concernées.

2.5.1 - Changement au calendrier demandé par une équipe (2025-12-09)

Une équipe peut, avec un délai de cinq (5) jours, solliciter par écrit, à l'aide du formulaire prévu à cet effet, une demande de changement au calendrier. Au besoin, la demande peut inclure l'ensemble des matchs de l'équipe prévus dans la journée.

De plus, une équipe peut aussi faire une (1) demande supplémentaire de changement au calendrier lorsqu'elle a un/des matchs prévus au calendrier en même temps qu'un tournoi.

Le Formulaire de demande de changement doit être rempli 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.

À la suite de la réception d'une demande de changement au calendrier, la LIGUE avisera les équipes et les clubs concernés si celle-ci a été acceptée.

Une fois la demande de changement acceptée par la LIGUE, le club receveur devra alors soumettre à la LIGUE, dans un délai de 72 heures ouvrables, une nouvelle date pour jouer le match. La LIGUE avisera alors le club visiteur de la date de reprise qui a été proposée.

Le club dispose de 48 heures ouvrables pour refuser (avec une raison valable, par exemple : déjà deux matchs à l'horaire dans la même semaine, etc.) la nouvelle date proposée. **Passé le délai de 48 heures, si la LIGUE n'a pas reçu d'indication contraire, la nouvelle date est considérée comme acceptée et ne peut plus être modifiée.**

En cas de refus, le club receveur disposera de 48 heures ouvrables pour soumettre une nouvelle proposition. Advenant un 2e refus pour des raisons valables, la LIGUE fixera la nouvelle date pour le match et sa décision sera finale et sans appel.

ATTENTION : Toute proposition doit être au maximum trois (3) semaines avant ou après la date initiale prévue. De plus, à moins d'une raison jugée valable par la LIGUE, aucune remise ne peut avoir lieu après le 31 juillet.

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

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 ledit match avant le 31 juillet.

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 clubs concernés au moins 24 heures à l'avance.

Exceptionnellement, la LIGUE peut modifier le terrain et/ou l'heure d'un match avec moins de 24 heures d'avis.

2.5.3 - Changement de date apporté par la Ligue

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

2.5.4 - Report d'un match par une municipalité

Toute organisation qui est contrainte par sa municipalité ou son délégué à reporter un match à l'avance (à cause de la température ou de la non-disponibilité d'un terrain) doit avertir la LIGUE, le club adverse et l'équipe adverse le plus tôt possible.

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 Spordle et sur la page Facebook de Soccer Estrie.

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 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 (exemple : température, état du terrain, etc.), le club receveur dispose de 72 heures ouvrables suivant la date du match pour fournir une date de reprise (ou deux si possible) à la LIGUE, qui en avisera le club visiteur. Le club visiteur dispose alors de 48 heures ouvrables pour confirmer l'acceptation de cette date de reprise du match à la LIGUE, qui en avisera le 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, qui fixera la nouvelle date pour le match et sa décision sera finale (sans appel).

Dans les trois (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 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 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 dix (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 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 dix (10) minutes après l'interruption.

Si après le délai de dix (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 dix (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 cinq (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 PASSEPORTS ÉLECTRONIQUES

2.7.1 – Passeport électronique des joueurs, entraîneurs et gérants

Les passeports électroniques sont disponibles à partir de Spordle.

Soccer à 7 et à 9 : Seuls les membres du personnel d'équipe (l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, l'éducateur et le gérant) doivent obligatoirement présenter leur passeport électronique, émise par Soccer Québec, aux arbitres avant le début de chaque match.

Soccer à 11 : Tous les joueurs (incluant les joueurs réserves) et membres du personnel d'équipe (l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, l'éducateur et le gérant) doivent détenir leur passeport électronique émis par Soccer Québec. Il doit être obligatoirement présentée aux arbitres avant le début de chaque match.

Un joueur affilié, mais qui n'a pas accès à son passeport électronique, peut 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.

Un membre du personnel d'équipe peut demander de vérifier les passeports de l'équipe adverse, et ce, en présence de l'arbitre.

2.7.2 - La feuille de match

Chaque équipe a l'obligation de présenter une feuille de match imprimée à partir de Spordle.

Exceptionnellement, si les membres du personnel d'une des équipes en présence ne peuvent fournir une feuille de match Spordle, une feuille de papier pourra être acceptée par l'arbitre. Les membres du personnel de l'équipe devront s'assurer que tous les renseignements demandés par l'arbitre soient inscrits sur la feuille de match Spordle, à défaut de quoi l'équipe perdra le match par forfait.

Avant le match, l'arbitre reçoit la feuille de match et vérifie les informations générales. Il procède ensuite à la vérification des passeports électroniques 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 au personnel d'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.

Pour les catégories U9 à U12, un joueur peut participer au match, peu importe le temps qu'il reste, après avoir été préalablement contrôlé par l'arbitre. Pour les catégories U14 et +, 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 son passeport électronique 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 d'affiliation émis par Soccer Québec. Les deux feuilles de match sont ensuite présentées aux entraîneurs de chacune des équipes. Ceux-ci vérifient les informations remplies par l'arbitre et signent chacune des feuilles, confirmant que tout est en règle.

2.7.3 - Transmission des statistiques de match

Pour les catégories U13 à Senior, une fois le match terminé et les feuilles de matchs remplies et signées par tous les acteurs du match, les responsables de chacune des équipes doivent prendre une photo des deux (2) feuilles de match À la demande de la LIGUE, ils devront faire parvenir, par courriel, les photos des feuilles de matchs dans un délai de 48 h. Cette mesure est applicable à partir du premier match de la saison.

N.B. : Pour toutes les catégories, en cas d'absence des arbitres, il est de la responsabilité de l'équipe receveuse de faire parvenir à la LIGUE les deux (2) feuilles de match remplies, par courriel, dans un délai de 48 h.

2.7.4 - Retour des feuilles de match à la Ligue

Après le match :

- Pour les catégories juvéniles, l'arbitre est responsable prendre une photo des deux (2) feuilles de match officielles et de les faire parvenir, par courriel à la LIGUE au plus tard 48 heures suivant la fin du match.
- Pour les catégories seniors, l'arbitre devra entrer les résultats, les cartons et les participants ainsi que joindre une photo de chacune des feuilles de match directement dans SPORDLE au plus tard 48 heures suivant la fin du 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 ne sont pas parvenues dans le délai de 48 heures à la LIGUE, via courriel (juvéniles) ou Spordle (seniors).

Dans le cas où la LIGUE aurait besoin de consulter les feuilles originales, l'arbitre doit conserver les feuilles de matchs officielles jusqu'au 1er octobre de la présente saison estivale. Après cette date, il doit les détruire convenablement.

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 48 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 périodes égales en temps. La pause de la mi-temps ne dépasse pas cinq (5) minutes.

En soccer à 9 (U11 et U12), on prévoit une pause de trois (3) minutes entre les périodes.

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

- U9 et U10 4 périodes de 12 minutes
- U11 et U12 3 périodes de 20 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

Les équipes changent de camp en alternance au début de chaque période.

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 commencer 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, il 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 joués, 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 (Locale et A), 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 :
a) après un but;
b) sur coup de pied de but;
c) lors d'une rentrée de touche offensive;
d) lors de la reprise du jeu au début de chaque période;
e) lorsqu'un joueur est blessé.

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

2.8.6 - Impact à la tête

L'arbitre a l'obligation d'interrompre le match, si, à son avis, un joueur a été victime d'un impact à la tête, afin de permettre aux adultes responsables (membres du personnel d'équipe) du joueur d'examiner le joueur. L'autorité de retirer le joueur du match revient alors aux adultes responsables du joueur.

2.8.7 - 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

2.8.8 - Points de comportement (2025-12-09)

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 vingt (20) 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 cinq (5) autres cartons jaunes accumulés durant la même saison.

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

2.8.9 - Classement des équipes au championnat

En soccer à 7 (U9 et U10), en soccer à 9 (U11 et U12) et dans la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif, aucun classement de championnat, résultat de match et statistique de buteur ne sont diffusés.

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 :

1. le plus grand nombre de points de classement obtenus lors des matchs entre les équipes à égalité (ne s'applique pas dans le cas d'une triple égalité ou plus);
2. la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés (BP-BC) dans les matchs joués entre les équipes à égalité (ne s'applique pas dans le cas d'une triple égalité ou plus);
3. le plus grand nombre de victoires au classement;
4. l'équipe ayant perdu le moins de points de comportement;
5. 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;
6. l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts pour l'ensemble des matchs du championnat;
7. 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. Le jour, l'heure et le terrain sont déterminés par la LIGUE.

Dans le cas d'une égalité impliquant trois (3) équipes ou plus, dès qu'une ou des équipes sont départagées vers le haut ou vers le bas, on recommence au point 1) avec les équipes demeurant à égalité.

2.8.10 - 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. La participation au Festival de fin de saison n'est pas obligatoire, mais est recommandée.

Les joueurs et joueuses présents au Festival de fin de saison reçoivent un souvenir de participation.

Un Festival de début de saison a également lieu pour les catégories U9 et U10 (soccer à 7). La participation au Festival de début de saison est obligatoire pour toutes les équipes.

2.9.2 - Festival de fin de saison pour les catégories U11 et U12 (soccer à 9)

Dans les catégories U11 et U12 (soccer à 9), un Festival de fin de saison remplace les Séries éliminatoires. La participation au Festival de fin de saison n'est pas obligatoire, mais est recommandée.

Les joueurs et joueuses présents au Festival de fin de saison reçoivent un souvenir de participation.

2.9.3 - Séries éliminatoires pour les catégories U13 à U16 (soccer à 11)

Dans les catégories U13 à U16, toutes les équipes participent aux Séries éliminatoires qui se déroulent selon une formule de tournoi simple élimination.

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

Dans l'éventualité d'un pointage égal lors d'un match des Séries éliminatoires, le vainqueur est désigné par les tirs au but du point de réparation suivant les règles de la FIFA, sauf pour les Finales où il y a deux (2) périodes de prolongation complètes de cinq (5) minutes avant les tirs.

Les matchs des Séries éliminatoires peuvent se dérouler en semaine ou sur fin de semaine. Toutes les Finales ont lieu sur un même site de compétition.

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

2.9.4 - Séries éliminatoires pour les catégories seniors compétitives (2025-12-09)

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

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

Pour les divisions avec 2 groupes, les matchs seront en croisés :

- 1er G1 vs 4e G2 - #1
- 2e G1 vs 3e G2 - #2
- 2e G2 vs 3e G1 - #3
- 1er G2 vs 4e G1 - #4
- Gagnant #1 vs gagnant #2 - #5
- Gagnant #3 vs gagnant #4 - #6
- Gagnant #5 vs gagnant #6

Le classement final de la saison est pris en considération pour l'établissement préliminaire du calendrier des Séries éliminatoires. À moins d'une raison acceptée par la LIGUE, les matchs des Séries éliminatoires se déroulent sur la journée de compétition établie pour la catégorie et la division.

Tous les matchs se dérouleront chez l'équipe la mieux classée, en cas d'égalité en phase de finale pour les groupes, le club receveur sera tiré au hasard.

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 deux (2) périodes de prolongation complètes de dix (10) minutes avant les tirs.

Des bourses sont remises aux équipes participant aux Finales des Séries éliminatoires.

2.9.5
Réservé.

2.9.6
Réservé.

2.9.7 - 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 (U9 ET U10)

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 – Nombre de joueurs (Loi 3)

Le nombre maximum de joueurs par équipe est fixé à 15 (7 joueurs et 8 remplaçants).

2.10.2 – Équipement des joueurs (Loi 4)

En Estrie, le port de lunettes conventionnelles est autorisé. Les lunettes de sport sont fortement recommandées.

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.

Il n'est pas obligatoire que les vêtements qui sont portés sous l'uniforme des joueurs respectent les couleurs tel que décrit dans les Lois du Jeu FIFA.

2.10.3 – Durée du match (Loi 7)

La durée maximale des pauses entre chacune des périodes va comme suit :
- 2 minutes entre la 1re et 2e période
- 5 minutes entre la 2e et 3e période
- 2 minutes entre la 3e et 4e période

2.10.4 – Fautes et incorrections (Loi 12)

Contrairement au soccer à 9 et à 11, la sanction pour « empêcher de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste (DOGSO) » sera toujours un carton jaune, que la faute soit commise dans la surface de réparation ou non. La reprise du jeu se fera par coup franc direct ou penalty, selon l'endroit de la faute.

2.10.5 – Coup de pied de but (Loi 16)

La ligne médiane (ligne du centre) est utilisée comme ligne de retrait lors d'un coup de pied de but durant les matchs de la LIGUE.

Article 2.11 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER À 9 (U11 ET U12)

Le soccer à 9 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 9.

2.11.1 – Nombre de joueurs (Loi 3) (2025-02-18)

Le nombre maximum de joueurs par équipe est fixé à 18 (9 joueurs et 9 remplaçants).

2.11.2 – Équipement des joueurs (Loi 4) (2025-02-18)

En Estrie, le port de lunettes conventionnelles est autorisé. Les lunettes de sport sont fortement recommandées.

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.

Il n'est pas obligatoire que les vêtements qui sont portés sous l'uniforme des joueurs respectent les couleurs tel que décrit dans les Lois du Jeu FIFA.

2.11.3 – Coup de pied de but (Loi 16)

La ligne médiane (ligne du centre) est utilisée comme ligne de retrait lors d'un coup de pied de but durant les matchs de la LIGUE.

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 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 développement de soccer de l'Estrie (LDSE).

Nonobstant, les règlements de la LDSE, 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 franc-jeu (joueur, joueuse, adversaire, arbitre et officiel).

2.12.4 - Éligibilité des joueurs

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

a) un joueur qui, au 1er janvier qui précède la saison, a 35 ans ou plus (O35 et plus);
b) une joueuse qui, au 1er janvier qui précède la saison, a 25 ans ou plus (O25 et plus);
c) une équipe peut également inscrire un (1) 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 niveau de compétition « A » de la LDSE ou comme « joueur invité » pour une autre équipe senior de niveau de compétition « Locale »;
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 niveau de compétition « A » de la LDSE ou comme « joueuses invitées » pour une autre équipe de la LIRAME.

2.12.5 - Les joueurs réserves (2025-04-22)

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 autorisé aux équipes l'utilisation de joueurs réserves de sexe masculin de niveau de compétition « A » qui, au 1er janvier qui précède la saison, ont 35 ans ou plus (O35 et plus).

Femmes : Il est autorisé aux équipes l'utilisation de joueuses réserves de sexe féminin de niveau de compétition « A » qui, au 1er janvier qui précède la saison, ont 25 ans ou plus (O25 et plus).

Il est autorisé aux équipes l'utilisation de joueuses réserves de sexe féminin ayant joué moins de six (6) matchs dans le niveau de compétition « AA/LDIR » et qui, au 1er janvier qui précède la saison, ont 25 ans ou plus.

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

2.12.6 - Les joueurs invités

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

a) un joueur ou une joueuse d'une équipe de la LIRAME qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de la LIRAME (de son club ou d'un autre club);
b) une joueuse de niveau de compétition « 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;
c) un joueur ou une joueuse d'une équipe de la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une équipe de la LIRAME (de son club ou d'un autre club).

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

2.12.7 - Nombre de joueurs sur le terrain

Le nombre maximum de joueurs et joueuses sur le terrain est onze (11). Le nombre minimum de joueurs et joueuses sur le terrain est sept (7).

En tout temps, le nombre maximum d'hommes permis sur le terrain est huit (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, simplement d'en aviser l'arbitre.

2.12.8 - Présence des équipes

Un délai de 15 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 ait été marqué;
b) lors d'une remise en jeu par un coup de pied de but;
c) lors de la reprise du jeu au début de chaque période;
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. Le joueur doit avoir quitté la surface de jeu avant que son remplaçant n'y pénètre.

2.12.10 - Écart au pointage

Un écart de sept (7) buts met fin immédiatement au match.

2.12.11 - Les tacles (glissade au sol)

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

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

Article 2.13 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES À LA LIGUE 7x7 SENIOR MIXTE RÉCRÉATIF

2.13.1 - Principe

Tous les matchs de la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif sont joués en accord avec les règlements de jeux de la Ligue de développement de soccer de l'Estrie (LDSE).

Nonobstant, les règlements de la LDSE, les règles du présent article, spécifiques à la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif, ont préséance et viennent s'y ajouter ou les préciser.

2.13.2 - Buts et objectifs de la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif

Les buts de la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif sont de promouvoir et de favoriser les échanges amicaux entre les joueurs et joueuses de cette catégorie. Les équipes peuvent être mixtes.

Les objectifs du joueur participant à la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif sont de réaliser une activité physique saine et sportive dans un environnement inclusif, sécuritaire pour chacun et dans une atmosphère de respect mutuel et de franc-jeu (joueur, joueuse, adversaire, arbitre et officiel).

2.13.3 - Éligibilité des joueurs

L'adulte (homme ou femme) admissible à jouer dans une équipe de la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif est :

a) un homme qui, au 1er janvier qui précède la saison, a 20 ans ou plus (U21 et plus);
b) une femme qui, au 1er janvier qui précède la saison, a 17 ans ou plus (U18 et plus).

2.13.4 - Les joueurs réserves

Aux fins des présentes règles, spécifiques à la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif, le joueur réserve désigne un joueur du même club qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club.

Il est autorisé aux équipes l'utilisation de joueurs réserves U21M et plus et U18F et plus de niveau de compétition « A » ou « Locale ».

Les joueurs et joueuses évoluant dans la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif peuvent être utilisés comme joueurs réserves au sein d'une équipe de niveau de compétition « A » ou « Locale » de son club sans aucune restriction.

2.13.5 - Les joueurs invités

Aux fins des présentes règles, spécifiques à la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif, le joueur invité désigne :

a) un joueur ou une joueuse d'une équipe de la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif (de son club ou d'un autre club);
b) un joueur ou une joueuse de catégorie O30 et plus de niveau de compétition « A » ou « Locale », qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une équipe de la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif d'un autre club que son club d'origine.

L'utilisation de joueur invité est autorisée sans aucune restriction au sein de la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif.

2.13.6 - Nombre de joueurs sur le terrain

Le nombre maximum de joueurs et joueuses sur le terrain est sept (7). Le nombre minimum de joueurs et joueuses sur le terrain est cinq (5).

Il n'y a pas d'exigence quant au nombre de femmes sur le terrain.

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, simplement d'en aviser l'arbitre.

2.13.7 - Présence des équipes

Un délai de 15 minutes est accordé pour présenter un minimum de 5 joueurs habillés sur le terrain. Après ce délai, l'équipe adverse doit prêter des joueurs pour permettre de jouer le match.

2.13.8 – 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 ait été marqué;
b) lors d'une remise en jeu par un coup de pied de but;
c) lors de la reprise du jeu au début de chaque période;
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. Le joueur doit avoir quitté la surface de jeu avant que son remplaçant n'y pénètre.

2.13.9 - Écart au pointage

Afin de préserver l'aspect récréatif et amical de la catégorie, lorsqu'il y a un écart de quatre (4) buts, l'équipe en retard au pointage bénéficie d'un tir de penalty. Dans les cas où aucun but n'est marqué, c'est l'équipe en difficulté au pointage qui commence avec le ballon lors du coup d'envoi. De plus, il est recommandé aux équipes de se mélanger. Si toutefois cela n'est pas envisageable, l'équipe en avance au pointage devra retirer un joueur, et ce, jusqu'à ce que le pointage redevienne égal.

Si pendant le match, le pointage accuse une différence de sept (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.

2.13.10 - Les tacles (glissade au sol)

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).

2.13.11 - Durée des matchs

Un match est divisé en deux (2) périodes égales de 35 minutes. La pause de la mi-temps ne dépasse pas cinq (5) minutes.

2.13.12 - Classement des équipes au championnat

Dans la Ligue 7x7 Senior Mixte Récréatif, aucun classement de championnat, résultat de match et statistique de buteur ne sont diffusés.

2.13.13 - Lois du jeu

Il y a 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.

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.

Coup de pied de réparation : le point de pénalité est à sept (7) mètres.

Article 2.14 - RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AU SOCCER INTÉRIEUR

2.14.1 - Principes

Tous les matchs de la Ligue de développement de soccer intérieur de l'Estrie (LDSIE) sont joués en accord avec les règlements de jeux de la Ligue de développement de soccer de l'Estrie (LDSE).

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

2.14.2 - Durée du match

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

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

2.14.3 - Liste d'équipe

La liste d'équipe est composée d'un maximum de 20 joueurs réguliers. 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.

2.14.4 - Joueurs

Les catégories d'âge sont en fonction des âges pour la saison d'été suivante (exemple : 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 sept (7) incluant le gardien. Pour commencer un match, une équipe doit présenter un minimum de cinq (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.

2.14.5 - Lois du jeu

Tous les coups francs sont des coups francs directs. Toutefois, si une faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation et que celle-ci était sanctionnée d'un coup franc indirect à l'extérieur, le ballon sera mis au point le plus proche de la ligne de surface de réparation, parallèle à la ligne de but, et les défenseurs

pourront faire un mur. Si la faute commise était sanctionnée d'un coup franc direct (donc un pénalty) à l'extérieur, celle-ci sera sanctionnée d'un pénalty.

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 sept (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).

2.14.6 - 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 un (1) point au classement, en sus de toute autre sanction, pour chaque carton jaune obtenu durant un la saison.

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

2.14.7 - 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, lorsqu'il y a au moins cinq (5) équipes dans la catégorie, le nombre d'équipes participant aux Séries éliminatoires équivaut à 50 % des équipes participantes (minimum de quatre (4) équipes, maximum de huit (8) équipes). S'il y a moins de cinq (5) équipes, les équipes en 2^{e} et 3^{e} position se rencontreront en demi-finale. L'équipe qui terminera en 1re position accédera directement à la finale.

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.

2.14.8 - Discipline

Les règles de discipline sont celles de la Ligue de développement 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 ou grossiers envers quelqu'un (fondé sur la race, la couleur, la culture, la langue, la religion, l'identité ou l'orientation sexuelle).
- Frapper quelqu'un (avec son corps ou un objet).
- Cracher sur ou vers 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.

2.14.9 - 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 : *Désigne la personne qui a la responsabilité de la gestion administrative de la Ligue de développement de soccer de l'Estrie.*

Commissaire de ligue : *Désigne la 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 développement de soccer de l'Estrie.*

Dans le traitement de tout cas, le gestionnaire ou le Comité de discipline de la LIGUE peut utiliser le ou les rapports des arbitres, tout rapport d'un (autre) officiel et/ou tout support visuel.

Nonobstant les articles respectifs des règlements de discipline de Soccer Québec 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 lésé par une décision du coordonnateur aux compétitions 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 Soccer Québec.

La demande d'appel doit être envoyée au secrétariat de Soccer Estrie par correspondance officielle à l'intérieur d'un délai de sept (7) jours et être accompagnée 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 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 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 à la suite de 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

Les clubs sont responsables de comptabiliser eux-mêmes les cartons reçus par leurs joueurs et membres du personnel, le système informatique utilisé par les ligues n'ayant que valeur de support.

Le cumul des cartons est comptabilisé au dossier du membre par saison et le suit dans toutes les équipes et ligues, toutes fonctions confondues et même s'il change de club. Le cumul des cartons lors des activités estivales n'est donc pas transféré aux activités hivernales, et vice-versa. (Fonctionnement Soccer Québec - art. 31.4)

Une suspension automatique d'un (1) match est infligé par série de trois (3) cartons jaunes.

Quiconque reçoit deux (2) cartons jaunes au cours d'un même match en est exclu et est automatiquement suspendu pour un (1) match. Cependant, les cartons jaunes ne sont pas ajoutés au cumul des cartons. Toutefois, si un membre a reçu un carton jaune avant de recevoir un carton rouge direct, le carton jaune est ajouté au cumul des cartons.

Quiconque reçoit un carton rouge est automatiquement suspendu pour un (1) match.

Tout membre peut, après une troisième expulsion au cours d'une même saison, se voir infliger une suspension par le gestionnaire de la ligue concernée, avec ou sans convocation préalable à une audition.

Lorsqu'un match est perdu par défaut ou qu'une équipe se retire ou est suspendue, tous les cartons décernés sont maintenus.

À la suite d'obtention d'un carton rouge et selon le rapport de l'arbitre, le membre peut également écoper d'une suspension supplémentaire (voir article 3.5).

3.2.2 – Application des suspensions automatiques

Aucune sanction automatique ne peut être contestée ou portée en appel.

Qu'il ait été ou non sanctionné par l'arbitre, avec ou sans suspension automatique, tout membre peut, en tout temps, se voir infliger une suspension par le gestionnaire de la ligue concernée, avec ou sans convocation préalable à une audition.

Tout membre suspendu doit purger sa suspension avant de prendre part à un match de championnat à l'intérieur d'une même saison, toutes ligues, équipes et fonctions confondues. La suspension en question doit être purgée avec l'équipe avec laquelle la suspension a été encourue. Cependant, lorsqu'il s'agit d'un membre qui est également arbitre, celui-ci sera autorisé à participer à des matchs en tant qu'arbitre si sa suspension ne comprend que des matchs automatiques; si sa suspension comprend des matchs additionnels, le cas sera traité par les responsables des ligues concernées. Aussi, lorsqu'il s'agit d'un joueur senior, celui-ci sera autorisé à participer à des matchs de catégories juvéniles comme membre du personnel, seulement si sa suspension ne comprend que des matchs automatiques. Si sa suspension comprend des matchs additionnels, le cas sera traité par les responsables des ligues concernées.

Toute suspension non complétée dans un championnat estival est reportée à la prochaine saison estivale lors de laquelle le membre concerné est affilié, et toute suspension non complétée dans un championnat hivernal est reportée à la prochaine saison hivernale lors de laquelle le membre concerné est affilié, sauf s'il s'agit d'une suspension suite à une accumulation de cartons jaunes ou suite à une expulsion après deux (2) cartons jaunes dans le même match, pour autant qu'aucune sanction additionnelle n'ait été octroyée. Ladite suspension peut être purgée avec n'importe quelle équipe avec laquelle le membre concerné est éligible de participer. Une ligue peut demander une dérogation à Soccer Québec afin que toute suspension non complétée dans un championnat estival soit plutôt transférée à la prochaine saison hivernale, et vice-versa.

Lorsque l'équipe avec laquelle un membre doit purger une suspension a terminé sa saison, celui-ci peut la purger avec toute autre équipe avec laquelle il est éligible de participer. Dans un tel cas, il doit cependant y avoir un délai minimum de sept (7) jours entre le dernier match purgé avec une équipe et le premier match purgé avec une autre équipe. Cependant, lorsque la suspension a été encourue lors du dernier match d'une équipe, il n'y a aucun délai à respecter avant de purger le premier match de suspension avec une autre équipe.

En cas de remise d'un match, pour quelque raison que ce soit, la suspension qui devait y être purgée est d'office reportée au match de championnat suivant joué par l'équipe du membre concerné.

Toute suspension encourue dans un championnat n'est pas applicable dans une autre compétition, comme les tournois ou les coupes, et vice-versa, sauf si les règlements précisent le contraire ou s'il s'agit d'une suspension de portée provinciale.

Toute suspension lors d'un match perdu ou gagné par forfait est considérée comme purgée.

3.2.3 – Atteintes physiques et verbales

Envers un arbitre :

a. Blessures, lésions corporelles, menace ou comportement menaçant : toute personne qui blesse, cause des lésions corporelles ou menace de porter atteinte à la sécurité d'un officiel est traduite devant le comité de discipline provincial.
b. Cracher, pousser, bousculer ou frapper : toute personne qui crache ou tente de cracher sur un officiel ou dans sa direction, le pousse, le bouscule, le frappe ou tente de le pousser, le bousculer ou le frapper, est traduite devant le comité de discipline provincial.
c. Propos hostiles et violence verbale : toute personne qui fait usage d'abus verbal ou utilise des propos harcelants, grossiers, insultants, sexistes, homophobes, intolérants, discriminatoires ou racistes envers un officiel est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.
d. Poursuivre un arbitre : toute personne, ayant été avertie de cesser, qui continue de poursuivre un arbitre dans les locaux ou espaces qui lui sont désignés est traduite devant le comité de discipline provincial. (Discipline Soccer Québec - art. 9.1.)

Envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur :

a. Blessures, lésions corporelles, menace ou comportement menaçant : toute personne qui blesse, cause des lésions corporelles ou menace de porter atteinte à la sécurité ou adopte un comportement menaçant envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.
b. Cracher, pousser, bousculer ou frapper : toute personne qui crache ou tente de cracher sur un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur ou dans sa direction, le pousse, le bouscule, le frappe ou tente de le pousser, le bousculer ou le frapper est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.
c. Propos hostiles et violence verbale : toute personne qui fait usage d'abus verbal ou utilise des propos harcelants, grossiers, insultants, sexistes, homophobes, intolérants, discriminatoires ou racistes envers un joueur, un dirigeant, un entraîneur ou un instructeur est traduite devant le comité de discipline qui a compétence.
d. Comportement violent ou bagarre : toute personne qui adopte un comportement violent ou est impliquée dans une bagarre est traduite devant le comité de discipline qui a compétence. (Discipline Soccer Québec - art. 9.2.)

Tout contrevenant s'expose à une suspension maximale de vingt-quatre (24) mois selon la gravité de la faute commise. (Discipline Soccer Québec - Annexe 1)

Article 3.3- AMENDES LIÉES AUX CARTONS POUR LES ÉQUIPES SENIORS (2025-12-09)

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

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

Aux fins d'application des amendes liées aux cartons, une exclusion suite à un cumulatif de deux (2) cartons jaunes compte pour un (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. Ils 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 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 (à au moins deux (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 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 quelques motifs 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 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 ou un des gestes et comportements dans l'annexe 2 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 en vigueur à compter de ce moment.

3.5.5 - Commettre un geste répréhensible ou refuser de quitter le match après une expulsion

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

3.5.6 – Application des suspensions supplémentaires

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

Tout membre qui est sous le coup d'une suspension supplémentaire doit purger sa suspension supplémentaire avant de prendre part à un match de championnat à l'intérieur d'une même saison, toutes ligues, équipes et fonctions confondues. La suspension supplémentaire en question doit être purgée avec l'équipe avec laquelle la suspension supplémentaire a été encourue. Cependant, lorsqu'il s'agit d'un membre qui est également arbitre, le cas sera traité par les responsables des ligues concernées. (Fonctionnement Soccer Québec - art. 31.13)

3.5.7 – Demande de révision d'une sanction supplémentaire

Toute sanction supplémentaire infligée par une ligue peut être contestée devant le Comité de discipline de la ligue, alors que celle infligée par le Comité de discipline d'une ligue peut être portée en appel devant le Comité d'appel provincial. (Fonctionnement Soccer Québec - art. 31.12)

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 deux (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 Soccer Québec.
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 :

Un membre profite d'un sursis provisoire lorsqu'il dépose une demande de révision d'une sanction supplémentaire. L'appelant peut soumettre au comité d'appel une demande de sursis d'exécution de la décision pendant l'appel. Cette demande doit être formulée par écrit et exposer les motifs détaillés qui justifieraient la levée, totale ou partielle, de la suspension jusqu'à décision par le receveur de la demande. Le comité peut refuser cette demande selon le dossier. (Discipline Soccer Québec - art. 19.6)

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 disciplinaires

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 Soccer Québec 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.

Article 3.7- MATCH PERDU PAR FORFAIT

3.7.1 - Match perdu 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 joueurs 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 passeport électronique de Soccer Québec 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) En juvénile, en cas d'absence de l'arbitre, si les deux (2) équipes ne parviennent pas à un consensus pour désigner la personne substitut pour officier le match.
k) Ne peut présenter de feuille de match à l'arbitre.
l) Par décision de la LIGUE à la suite de toutes autres infractions aux règlements.

Les cas de force majeure sont étudiés par la LIGUE qui rend une décision finale, dans les cinq (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 liées aux matchs forfaits

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, tout comme les arbitres, n'ont pas eu à se présenter au terrain (exemple : une équipe qui ne se présente pas, mais qui a annoncé son absence à l'avance à la LIGUE).
250 $: Si le match n'a pas eu lieu et que l'équipe gagnante et/ou les arbitres se sont présentés au terrain (exemple : une équipe qui ne se présente pas sans avoir annoncé son absence à la LIGUE).

Dans tous les cas où un match est déclaré forfait et que le match n'a pas lieu (exemple : une équipe qui ne se présente pas), un montant de 100 $ ou 200 $ est retourné au club non fautif.

Article 3.8- PROTÊT ET PLAINTE

3.8.1 - Protêt

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

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 d'une somme 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 Soccer Québec.

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. Une tierce personne peut déposer une plainte.

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 déposée 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 suivant 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 Soccer Québec (voir annexe 1 et 2).

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 : - *Amende de 100 $ + frais d'inscription*
1.4.2	Retrait d'une équipe après la date limite d'inscription : - *Amende de 250 $ + frais d'inscription*
	Retrait d'une équipe après diffusion du calendrier préliminaire : - *Amende de 500 $ + frais d'inscription*
	Retrait d'une équipe après diffusion du calendrier officiel : - *Amende de 750 $ + frais d'inscription*
Niveau de certification requis pour les entraîneurs-chefs	
2.3.4	Entraîneur-chef d'une équipe n'ayant pas le niveau de certification requis : - *Amende de 100 $*
Présence au stage annuel	
2.3.5	Équipes non représentées (absentes) au stage annuel : - *Amende de 15 $*
Formation Respect et Sport	
2.3.6	Personnel d'équipe juvénile n'ayant pas suivi la formation : - *Amende applicable dès 2023*
Assignation 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 et retour des feuilles de match à la LIGUE	
2.7.3 et 2.7.4	Omission d'inscrire le résultat et les statistiques d'un match sur Spordle ou d'envoyer les feuilles de match à la LIGUE dans les 48 heures suivant la fin du match : - *Amende de 10 $ au club qui a assigné l'arbitre (ou à l'arbitre)*
Amendes liées aux cartons pour les équipes seniors	
3.3	Expulsion à la suite d'un carton rouge : - *Amende de 25 $*
	Cumulatif de 10 cartons jaunes par une équipe : - *Amende de 50 $*
	Chaque tranche de 5 cartons jaunes après le 10e carton jaune : - *Amende de 50 $*
Matchs forfaits	
3.7.3	Forfait par une équipe : - *Amende de 50 $: Si le match a eu lieu* - *Amende de 150 $ ou 250 $: Si le match n'a pas eu lieu*
	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.

Annexe 2

Sanctions suggérées

atteintes physiques et verbales

		gravité faible		gravité moyenne		gravité forte		
		infraction commise envers		infraction commise envers		infraction commise envers		infraction commise par
		joueurs, dirigeants, entraîneurs	officiels de match	joueurs, dirigeants, entraîneurs	officiels de match	joueurs, dirigeants, entraîneurs	officiels de match	officiels de match
9.1 a.	Blesser, causer des lésions corporelles volontairement (nécessitant un suivi médical)					12 mois	24 mois	24 mois
9.1 a.	Menacer de porter atteinte à la sécurité	2 matchs	1 mois	3 matchs	3 mois	5 matchs	6 mois	9 mois
9.1 b.	Cracher en direction	2 matchs	1 mois	3 matchs	3 mois	5 matchs	6 mois	9 mois
9.1 b.	Cracher sur	4 matchs	2 mois	6 matchs	6 mois	10 matchs	12 mois	18 mois
9.1 b.	Tenter de pousser, bousculer ou frapper	1 match	<1 mois	2 matchs	2 mois	4 matchs	3 mois	6 mois
9.1 b.	Pousser, bousculer ou frapper	3 matchs	3 mois	5 matchs	5 mois	6 matchs	9 mois	12 mois
9.1 c.	Propos hostiles et violence verbale	1 match	<1 mois	2 matchs	3 mois	4 matchs	6 mois	9 mois
9.1.c	Propos racistes, sexistes, homophobes, etc.					5 matchs	6 mois	12 mois
9.1 d.	Poursuivre un arbitre					4 matchs		
9.2 d.	Comportement violent ou bagarre	2 matchs		4 matchs		6 matchs		

comportements dérogatoires

		infraction commise par		
		joueurs, dirigeants, entraîneurs, clubs	officiels de match	amende maximale
10.1	Porter préjudice au soccer	6 mois	12 mois	5 000 $
10.2	Fraude ou dissimulation	3 mois	6 mois	2 000 $
10.3	Assurer la sécurité des arbitres			1 000 $
10.4	Utiliser ou aligner une personne inéligible	3 mois		2 000 $
10.5	Avoir utilisé un officiel non-affilié	3 mois		2 000 $
10.5 b.	Avoir autorisé une équipe à participer à une activité non-sanctionnée	3 mois		2 000 $
10.5 c.	Avoir obtenu un permis de voyage illégalement	3 mois		2 000 $
10.5 d.	Avoir autorisé une équipe à participer à une compétition sans avoir obtenu et/ou fourni les documents et/ou les permissions requises	3 mois		2 000 $
10.6 a.	Avoir utilisé un officiel non-affilié (tournoi)	3 mois		2 000 $
10.6 b.	Avoir accepté une équipe dans un tournoi ou ligue de niveau compétitif à l'encontre des règlements	3 mois		2 000 $
10.6 c.	Avoir accepté dans une compétition une équipe non affiliée ou sans permis de voyage			2 000 $
10.6 d.	Avoir organisé un match non sanctionné	3 mois		2 000 $
10.6 e.	Avoir enfreint le règlement de sécurité	3 mois	6 mois	2 000 $
10.7	Avoir ordonné de ne pas participer aux sélections	3 mois		2 000 $
10.8	Avoir déposé une plainte frivole	1 mois	6 mois	1 000 $
10.9	Faire défaut de respecter une décision	6 mois		5 000 $

Pour toute définition ou clarification concernant les gestes et comportements, veuillez-vous référer à la politique « Règlements de discipline et procédures d'appel » de Soccer Québec.