LIGUE DE DÉVELOPPEMENT INTERRÉGIONALE (LDIR)

LAVAL-LAURENTIDES-LANAUDIÈRE-MAURICIE

RÈGLES D'OPÉRATION

ÉTÉ 2026

1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES 5

2. COMMUNICATION 5

2.1 RÉPONDANTS DU CLUB 5
2.2 DEMANDE D'INTERPRÉTATION 5

3. ADHÉSION 5

3.1 EXIGENCES DU CLUB 5
3.2 DEMANDE D'INSCRIPTION 5
3.3 PRÉREQUIS POUR L'INSCRIPTION 6
3.4 LES CATÉGORIES 6
3.5 LE NOM DES ÉQUIPES 6
3.6 ÉQUIPE HORS ZONE LLLM 6
3.7 RETRAIT D'UNE ÉQUIPE APRÈS INSCRIPTION 6
3.8 AFFILIATION ET VALIDATION 6
3.9 ASSIGNATION DES JOUEURS ET OFFICIELS D'ÉQUIPE DANS LES ÉQUIPES 6

4. PROMOTION & RELÉGATION 6

4.1 ACCÈS À LA LIGUE 6
4.2 PROMOTION – RELÉGATION 6
4.3 PARTICULARITÉS DES GROUPES 6

5. CALENDRIER 6

5.1 CHANGEMENT AU CALENDRIER 6
5.2 REFUS DE JOUER 7
5.3 REMISE DE MATCH 7
5.4 REPORT DE MATCH POUR JOUEURS RETENUS EN SÉLECTION 7
5.5 HEURE DES MATCHS 7

6. DISPOSITION D'AVANT MATCH 8

6.1 L'UTILISATION DES JOUEURS 8
6.2 L'UTILISATION DES JOUEURS AVEC DEUX ÉQUIPES DU MÊME CLUB DANS LE MÊME CHAMPIONNAT 9
6.3 JOUEURS À L'ESSAI ET JOUEURS PERMIS ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
6.4 JOUEURS MUTÉS SUR UNE FEUILLE DE MATCH 9

7. LES ÉDUCATEURS 9

7.1 FORMATIONS 9
7.2 STAGE DES ENTRAÎNEURS 10

8. ÉQUIPEMENT 10

8.1 ENREGISTREMENT DES COULEURS DES UNIFORMES 10
8.2 EXIGENCES DES UNIFORMES 10
8.3 EN CAS DE CONFLIT DE COULEUR 10
8.4 COULEUR DE L'UNIFORME DE L'ARBITRE 10
8.5 CAPITAINE 10
8.6 LA SÉCURITÉ DES ÉQUIPEMENTS 10
8.7 LES LUNETTES 10
8.8 SANCTION 10
8.9 BALLON 11

9. LES FEUILLES DE MATCH ET CARTES D'AFFILIATION 11

9.1 NOMBRE DE JOUEURS ET OFFICIEL D'ÉQUIPE SUR LA FEUILLE DE MATCH 11

9.2 FEUILLE DE MATCH 11
9.3 CARTES D'AFFILIATION ÉLECTRONIQUE 11
10. LE MATCH 12
10.1 GÉNÉRALITÉS 12
10.2 LA DURÉE 12
10.3 NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS 12
10.4 ABSENCE OU JOUEURS INSUFFISANTS 12
10.5 MATCH NON JOUÉ OU NON COMPLÉTÉ 12
10.6 ARRIVÉE TARDIVE 12
10.7 OFFICIEL D'ÉQUIPE OBLIGATOIRE 13
10.8 LES REMPLACEMENTS 13
10.9 EXPULSION D'UN OFFICIEL D'ÉQUIPE 13
10.10 RESPONSABILITÉ DES OFFICIELS D'ÉQUIPE 13
10.11 TERRAIN IMPRATICABLE 13
10.12 MATCH INTERROMPU 13
10.13 ABSENCE DES ARBITRES 14
10.14 REMISE DU MATCH 14
11. DISPOSITION D'APRÈS MATCH 15
11.1 VÉRIFICATION DES CARTES D'AFFILIATION 15
11.2 OBSERVATIONS ET COMMENTAIRES 15
11.3 ENVOI DES FEUILLES DE MATCH 15
11.4 DEMANDE DE RÉVISION APRÈS CONFIRMATION DE RÉSULTAT 15
12. LE CHAMPIONNAT 15
12.1 LES POINTS 15
12.2 LA PERTE DE POINTS 15
12.3 MATCH PERDU FORFAIT 15
12.4 LE CLASSEMENT 15
13. LES SÉRIES U14 ET + ... 16
13.1 LES MODALITÉS POUR PARTICIPER 16
13.2 RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 16
14. LA COUPE INTERRÉGIONALE 16
15. ARBITRES 17
15.1 CONFLIT D'INTÉRÊTS 17
15.2 VESTIAIRE ARBITRE 17
15.3 RÉSULTAT DES MATCHS 17
16. PROTÊT 17
16.1 DÉPÔT D'UN PROTÊT 17
16.2 RECEVABILITÉ DU PROTÊT 17
16.3 L'ÉTUDE DU PROTÊT 17
16.4 L'APPEL DE LA DÉCISION 17
17. INFRACTIONS 17
17.1 INFRACTIONS 17
17.2 ENVERS UN ARBITRE 18

17.3 ENVERS UN JOUEUR, UN DIRIGEANT, UN ENTRAÎNEUR OU UN INSTRUCTEUR 18
17.4 INFRACTION COMMISE PAR UN MEMBRE DIRIGEANT 18

18. SANCTIONS AUTOMATIQUES **18**

18.1 CUMUL DES SANCTIONS 18
18.2 APPEL SANCTIONS AUTOMATIQUES 19
18.3 RAPPORTS UTILISABLES PAR LES GESTIONNAIRES 19
18.4 SANCTIONS POSSIBLES APRÈS UNE TROISIÈME EXPULSION 19
18.5 SANCTIONS SUPPLÉMENTAIRES 19
18.6 EXPULSION - SANCTION AUTOMATIQUE (CARTON ROUGE) 19
18.7 CUMUL DES CARTONS JAUNES 19
18.8 DEUX CARTONS JAUNES AU COURS D'UN MÊME MATCH 19
18.9 EXCLUSION D'UN JOUEUR OU D'UN OFFICIEL D'ÉQUIPE 19
18.10 CUMUL DES CARTONS ET SÉRIES 19
18.11 SUSPENSION AVEC UNE AUTRE EQUIPE 20
18.12 SUSPENSION NON COMPLÉTÉE 20
18.13 PURGER UNE SUSPENSION AVEC UNE ÉQUIPE QUI A TERMINÉ SA SAISON 20
18.14 PURGER UN MATCH DANS UN MATCH REMIS 20
18.15 CARTONS DÉCERNÉS LORSQU'UN MATCH EST PERDU PAR FORFAIT 20
18.16 SUSPENSIONS LORS D'UN MATCH PERDU PAR FORFAIT ..... **ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**
18.17 RESPONSABILITÉ DE L'ÉQUIPE DE COMPTABILISER SES CARTONS 20
18.18 ENTRÉE TARDIVE DES RÉSULTATS PAR L'ARBITRE 20
18.19 FRAIS DES CARTONS 20

19. SANCTIONS ADDITIONNELLES **21**

19.1 ANCTIONS ADDITIONNELLES 21
19.2 TABLEAU DES SANCTIONS ADDITIONNELLES 21
19.3 DEMANDE DE CORRECTION D'UNE SANCTION ADDITIONNELLE EN CAS D'ERREUR MATÉRIELLE 21
19.4 DEMANDE D'ANNULATION D'UNE SANCTION POUR CAUSE D'ABSENCE DE JUSTIFICATION À LA FACE MÊME DU DOSSIER 21
19.5 CONTESTATION AU FOND D'UNE SANCTION ADDITIONNELLE 22

20. LES SANCTIONS PAR LE COMITÉ DE DISCIPLINE **22**

21. FORFAITS **23**

21.1 FORFAITS À RÉPÉTITION 23
21.2 CARTONS LORS D'UN FORFAIT 23
21.3 CONTESTATION D'UN FORFAIT 23
21.4 RECEVABILITÉ DE LA CONTESTATION 23
21.5 L'ÉTUDE DE LA CONTESTATION 23
21.6 L'APPEL DE LA DÉCISION 24

22. CAS NON PRÉVUS **24**

23. TABLEAU DES FRAIS ET AMENDES **24**

ANNEXE – CERTIFICATION ENTRAÎNEUR (RF SOCCER QUÉBEC) **25**

ANNEXE – JOURS DE COMPÉTITION **27**

1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

La direction de la Ligue de Soccer Laval, Laurentides, Lanaudière, Mauricie est responsable de l'interprétation des présents règlements. Aux fins d'interprétation du présent règlement, l'emploi du genre masculin est sans rapport avec le sexe et ne traduit absolument pas une attitude discriminatoire à l'égard de l'un ou l'autre genre.
Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par le comité responsable de la compétition qui se référera aux règlements de Soccer Québec, de l'ACS et de l'IFAB.

Considération de délais :
Dans les règlements de la ligue LLLM, tous les délais prévus sont des jours ouvrables, soit des journées de semaine, non fériées. Pour les extraits des règlements de Soccer Québec *(RF)*, se référer à leur règlement pour les considérations de date.

2. COMMUNICATION

2.1 Répondants du club

Des responsables de club (maximum 2) devront être mandatés par celui-ci afin qu'ils soient les répondants officiels à la LLLM. Les répondants devront faire la diffusion de l'information entre la LLLM et les équipes de leur club.

2.2 Demande **d'interprétation**

Toute demande d'interprétation ou de renseignements relatifs aux présents règlements doit être soumise par écrit aux responsables de compétition du club ou répondants du club pour la ligue LLLM ou encore directement à la LLLM via l'ARS d'appartenance du Club. Seules les demandes écrites seront traitées et validées.

3. ADHÉSION

3.1 Exigences du club

Pour adhérer à la LLLM, un club doit être un membre en règle dûment affilié à son ARS et répondre aux obligations des clubs stipulées dans les règles de fonctionnement de Soccer Québec.

Pour être reconnus comme club LLLM, les critères suivants doivent être respectés :

- *Posséder un lieu physique pour le siège social officiel du club ;*
- *Avoir la jouissance de terrains homologués et adéquats pour les entraînements et la compétition ;*
- *Avoir accès à des installations adéquates intérieures pour les entraînements et la compétition, le cas échéant;*
- *Avoir un terrain pourvu d'une surface technique ayant des places assises de part et d'autre de la ligne médiane, séparées pour les deux équipes, permettant d'accueillir les remplaçants et le personnel ;*
- *Tenir compte que la majorité des matchs LLLM se jouent en semaine et que la majorité des matchs de ligues provinciales se jouent le week-end.*

Terrain qui ne répond pas aux exigences
La ligue peut demander un changement de terrain à un club si elle juge que les installations ne répondent pas à ses exigences ou celles de Soccer Québec. Le terrain pourra être réutilisé une fois qu'il sera conforme.

- Être réglementaire, en bon état, sécuritaire et ligné adéquatement;
- Avoir des bancs pour les joueurs;
- Avoir des drapeaux de coin;
- Avoir des filets en bon état;
- Avoir des buts sécuritaires ancrés au sol ou solidifiés.

3.2 Demande d'inscription

Les clubs doivent inscrire les équipes via SPORDLE ID dans le délai prescrit dans la demande d'inscription. Après le délai, les équipes pourront être refusées.

3.3 Prérequis pour l'inscription

Un club ne pourra inscrire d'équipe dans la ligue s'il a des sommes à payer au 1er mars de l'année courante.

3.4 Les catégories

Les âges reconnus pour la saison en cours sont ceux définis dans le cahier de charge. Chaque catégorie doit avoir un minimum de cinq (5) équipes.

3.5 Le nom des équipes

L'inscription des ÉQUIPES dans SPORDLE ID devra respecter l'ordre et les règles suivantes :

- Nom du club en majuscule suivi du nom d'équipe.
- Catégorie de l'équipe, Sexe, Groupe A ou B (S'il y a lieu)

3.6 Équipe hors zone LLLM

Toute équipe provenant de l'extérieur des régions Laval, Laurentides, Lanaudière, Mauricie devra posséder une triple autorisation : de sa ligue d'appartenance, de la ligue hôtesse et de Soccer Québec.

3.7 Retrait d'une équipe après inscription

Une équipe qui se retire de la Ligue après son inscription sera pénalisée selon le tableau des frais mentionné dans le cahier de charge.

3.8 Affiliation et validation

Tout joueur et officiel d'équipe doit être affilié et validé par son ARS pour la saison en cours.
La Ligue reconnaît comme personne accréditée à être dans la zone technique tout étudiant ou professionnel de la santé membre d'un Ordre professionnel reconnu. Cette dernière devra avoir en sa possession sa carte professionnelle ou d'étudiant émis par son Ordre professionnel.

3.9 Assignation des joueurs et officiels d'équipe dans les équipes

Un club doit faire parvenir à la ligue une liste initiale de joueurs (minimum 14 joueurs et maximum 22 joueurs), via son cahier d'équipe sur **SPORDLE ID au plus tard le 23 mars 2026.**

4. PROMOTION & RELÉGATION

4.1 Accès à la ligue

L'accès à la ligue se fera par l'entremise des régions membres selon leur réglementation établie. Chaque club est libre d'inscrire le nombre d'équipes par catégorie d'âge (juvénile et senior) qui, selon lui, sert le mieux la réserve de joueurs à sa disposition. Voir cahier des charges 4.1

4.2 Promotion – relégation

Un système de promotion et relégation sera mise en place selon la nouvelle structure juvénile émise par Soccer Québec. Elle sera effective pour la saison 2026.

4.3 Particularités des groupes

Aucun groupe ne sera reconnu à moins d'avoir un minimum de cinq (5) équipes.

5. CALENDRIER

5.1 Changement au calendrier

- Seule la ligue détient le pouvoir de faire un changement à la version définitive du calendrier.
- Aucune demande de changement ne peut être soumise, autrement qu'en vertu du présent règlement. Aucune date d'absence (Black-out) ne sera accordée, autre que celle établie par Soccer Québec, pour les camps PIR, les TSR et les Jeux du Québec.
- Aucune modification au calendrier ne sera faite pour faciliter la participation à un tournoi, une activité scolaire ou pour toutes autres raisons.

5.2 Refus de jouer

Une équipe ne peut pas refuser de jouer un match prévu au calendrier sous peine de forfait et/ou d'une possible amende.

5.3 Remise de match

Seule la ligue a l'autorité d'apporter des modifications aux calendriers. En aucun cas le match ne pourra être remis par une entente entre les officiels d'équipe ni remis directement par ces derniers. Dans cette éventualité, le match ne sera pas considéré valide et ne sera pas remis

5.4 Report de match pour joueurs retenus en sélection

Toute équipe ayant des joueurs retenus pour une sélection régionale, provinciale ou nationale, comme prévu aux règles de fonctionnement de Soccer Québec, peut demander à la ligue LLLM le report de son match au moins cinq (5) jours ouvrables avant celui-ci.

29,5 RF Soccer Québec - Une équipe qui a au moins quatre joueurs, ou trois joueurs dont son gardien de but, retenus pour les fins d'une sélection régionale, provinciale ou nationale qui empêcherait ces derniers de participer à un match prévu au calendrier peut demander le report de ce match, selon les modalités établies dans chaque compétition. S'il accepte la demande, le responsable de la compétition doit informer l'adversaire par écrit.

5.5 Heure des matchs

- En aucun cas, le coup d'envoi d'un match ne peut être programmé après 21h15.
- Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent pas commencer avant 18h30 pour un match avec des équipes d'une même région et avant 19h pour un match avec des équipes de régions différentes, sauf lors d'un jour férié.
- Un jour férié est considéré comme un jour de fin de semaine pour les assignations.
- Durant la période scolaire*, aucun match impliquant des équipes juvéniles et exigeant un déplacement de cent (100) kilomètres ou plus ne peut avoir lieu du lundi au jeudi, ni le dimanche après 19h00 sauf s'il y a une entente entre les équipes concernées et une autorisation de la ligue.
  **Pour 2026, la période scolaire est déterminée terminant au 23 juin et recommençant le 31 août, et ce peu importe le centre de services scolaires des 4 régions.*
  Cette réglementation visant la période scolaire s'applique aux catégories U13 à U16 seulement.

		U13 - U14		U15 à U17		U19M / U21F / SENIOR	
MATCHS AVEC DES ÉQUIPES DE LA MAURICIE		À partir de :	Au plus tard :	À partir de :	Au plus tard :	À partir de :	Au plus tard :
	En semaine	19h00	19h30	19h00	20h00	19h30	20h30
	Samedi	11h00	19h30	11h00	20h00	19h00	21h00
	Dimanche	11h00	18h00	11h00	19h30	19h00	20h30

		U13 - U14		U15 à U17		U19M / U21F / SENIOR	
MATCHS AVEC DES ÉQUIPES DE LA LLL (INTER-RÉGION)		À partir de :	Au plus tard :	À partir de :	Au plus tard :	À partir de :	Au plus tard :
	En semaine	19h00	20h30	19h00	21h00	19h00	21h00
	Samedi	11h00	19h30	11h00	20h00	17h00	21h00
	Dimanche	11h00	18h00	11h00	19h30	17h00	21h30

		U13 - U14		U15 à U17		U19M / U21F / SENIOR	
MATCHS AVEC DES ÉQUIPES DE L'ABITIBI		À partir de :	Au plus tard :	À partir de :	Au plus tard :	À partir de :	Au plus tard :
	Samedi	16h00	19h30	16h00	19h30	16h00	19h30
	Dimanche	10h00	13h00	10h00	13h00	10h00	13h00

*Un match entre deux équipes de la même région peut débuter à 18h30.

Confection de calendrier

Dans le cas d'un non-respect de la date limite pour assigner les terrains et les heures, de la part d'un club, les matchs de cette équipe seront joués automatiquement chez le visiteur.

La ligue, avec l'accord du club contrevenant, pourra modifier le calendrier afin de remettre les matchs à domicile, le tout devra être confirmé par écrit. À la suite de la réception, la Ligue prendra connaissance des modifications souhaitées et effectuera les changements nécessaires. La ligue fera ces changements dans le calendrier, dans un délai de quatorze (14) jours ouvrables afin d'aviser les équipes concernées.

6. DISPOSITION D'AVANT MATCH

6.1 L'utilisation des joueurs

Un joueur de catégorie U17 ou inférieure assigné à une équipe LDP ou PLSJQ peut jouer un maximum de six (6) matchs dans la saison pour une équipe LDIR, avant le 15 août. À partir de cette date, aucun joueur de catégorie U17 ou inférieure assigné à une équipe LDP ou PLSJQ ne pourra participer à un match LDIR.

Un joueur de catégorie U17 ou inférieure assigné à une équipe LSPRO (L1/L2/U19+/U21+) n'est pas autorisé à jouer pour une équipe LDIR.
Un joueur de catégorie U18 ou supérieure assigné à une équipe LSPRO (L1/L2) n'est pas autorisé à jouer pour une équipe LDIR. Toute équipe LDIR, peu importe la catégorie de l'équipe, peut aligner, pour un même match, un maximum de trois (3) joueurs assigné à une équipe L3.

Un joueur pourra participer à des matchs de séries LDIR, s'il a joué un minimum de trois (3) matchs avec l'équipe concernée, au courant de la saison régulière et s'il n'est pas assigné à une équipe LDP, PLSJQ ou LSPRO (L1/L2/L3/U19+/U21+).

Un joueur assigné à une équipe correspond à un joueur apparaissant sur le cahier d'équipe.

Nouveauté 2026

6.2 L'utilisation des joueurs avec deux équipes du même club dans le même championnat

Si un club aligne plus d'une (1) équipe dans un même championnat, un joueur ne peut apparaître sur une feuille de match qu'avec une seule équipe.

6.3 Joueurs mutés sur une feuille de match

Le nombre de joueurs mutés pouvant figurer sur une feuille de match est illimité.

6.4 Clause NSQ

Un club possédant une licence régionale, provinciale ou nationale peut accueillir, sans aucune limite, des athlètes d'âge U13 et plus provenant d'un club reconnu NSQ (Normes Soccer de Qualité). Pour que ces athlètes ne soient pas comptabilisés dans le quota maximum de joueur.euse.s muté.e.s applicable à leur tranche d'âge, il est requis que, durant les deux premières années de leur affiliation avec leur nouveau club, ils/elles doivent évoluer exclusivement au sein d'une équipe inscrite en Ligue de Développement Interrégionale (LDIR). S'ils/elles ne respectent pas cette condition, les règles en vigueur sur le statut de joueur.euse muté.e, qu'elles soient régionales ou provinciales, s'appliqueront.

Nouveauté 2026

7. LES ÉDUCATEURS

7.1 Formations

- Tous les éducateurs (entraîneur-chef et entraîneur adjoint) d'une équipe juvénile (U13 à U17) doivent détenir la certification requise selon la réglementation en vigueur spécifié par Soccer Québec.
- La formation Respect et Sport est requise pour tous les entraîneurs chefs et adjoints de la LLLM.
- Pour les équipes U19 à senior, il est recommandé que l'entraîneur-chef d'une équipe détienne au minimum la certification Respect et Sport et la formation S7.
- L'entraîneur-chef et tous les entraîneurs adjoints doivent être dûment affiliés avec carte d'affiliation.

À défaut de se conformer, les équipes fautives seront sanctionnées par une amende tel que prévu au tableau des frais.

7.2 Stage des entraîneurs

L'entraîneur-chef de chaque équipe doit participer annuellement au « stage des entraîneurs » organisé par son ARS et selon les modalités de sa région. S'il n'y a pas de tel stage dans sa région, il doit participer à un stage organisé par une autre ARS de sa zone. Tous les entraîneurs qui participent au « stage des entraîneurs » organisé par Soccer Québec sont exemptés du stage annuel organisé par son ARS.

8. ÉQUIPEMENT

8.1 Enregistrement des couleurs des uniformes

Les clubs devront enregistrer dans SPORDLE ID les couleurs de l'uniforme à domicile de ses équipes, à la date mentionnée au cahier des charges. La couleur de l'uniforme de l'équipe receveuse sera inscrite sur la feuille de match.

8.2 Exigences des uniformes

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter le même uniforme. Chaque joueur d'une équipe aura un numéro différent apposé dans le dos du maillot.

La couleur du maillot de corps doit être : d'une seule couleur qui doit être la même que la couleur principale de la manche des maillots, ou d'un motif ou de couleurs reprenant à l'identique celui/celles des manches du maillot. La couleur des cuissards/collants doit être identique à la couleur dominante du short ou à la partie inférieure du short ; les joueurs d'une même équipe doivent porter la même couleur

Nouveauté 2026

8.3 En cas de conflit de couleur

En cas de conflit de couleur au niveau des maillots, les joueurs de l'équipe visiteuse doivent changer de maillots (ou porter des dossards). L'équipe visiteuse est responsable d'avoir une seconde couleur de maillot ou suffisamment de dossards; à défaut, l'équipe visiteuse perdra le match par forfait.

8.4 Couleur de l'uniforme de l'arbitre

Les équipes doivent porter un maillot de couleur distincte de celui des arbitres. Dans le cas où une ressemblance de couleur est constatée entre le maillot d'une équipe et celui de l'arbitre, l'arbitre doit procéder au changement de son maillot.

Nouveauté 2026

8.5 Capitaine

Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul capitaine à la fois et ce dernier doit porter un brassard au bras gauche.

8.6 La sécurité des équipements

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux et équipements de tous genres. Les bijoux sont interdits ; aucun joueur ne peut porter de bijoux, même si ce dernier est recouvert. (*Loi 4 – Équipement des joueurs IFAB*)

8.7 Les lunettes

Les joueurs désirant jouer avec des lunettes doivent obligatoirement utiliser des lunettes à caractère sportive. Seul l'arbitre est habilité à déterminer si les lunettes ne comportent aucun danger et respectent les normes.

8.8 Sanction

L'arbitre a le pouvoir d'avertir tout joueur enfreignant les présents et lui demander de quitter le terrain pour corriger son équipement. Le joueur ne pourra revenir sur le terrain qu'une fois que l'arbitre aura assuré que son équipement est conforme et permis son entrée.

8.9 Ballon

L'équipe receveuse doit fournir deux (2) ballons. Pour les catégories U13 le ballon numéro 4 est utilisé. Pour les autres catégories, le ballon numéro 5 est utilisé.

9. LES FEUILLES DE MATCH ET CARTES D'AFFILIATION

9.1 Nombre de joueurs et officiel d'équipe sur la feuille de match

Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match au maximum dix-huit (18) joueurs dument affiliés avec sa carte d'affiliation valide. Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match au maximum trois (3) officiels d'équipe dument affiliés avec sa carte d'affiliation valide. Seuls les officiels d'équipes et un professionnel de la santé sont autorisés à prendre place dans la surface technique.

Pendant le match, l'étudiant ou le professionnel de la santé membre d'un Ordre professionnel reconnu est limité à une (1) personne identifiée sur la feuille de match. Le professionnel de la santé doit détenir une carte professionnelle ou une carte d'étudiant émise par l'établissement, qu'il doit présenter à l'arbitre avant le début de la rencontre. Celui-ci ne peut en aucun cas, intervenir ou influencer le déroulement d'un match.

Nouveauté 2026

9.2 Feuille de match

Un officiel d'équipe doit remettre à l'arbitre la feuille du match imprimée de SPORDLE PLAY ou manuscrite. Si la feuille de match imprimée de SPORDLE PLAY ou manuscrite ne peut être remise à l'arbitre au début du match, l'équipe fautive se verra imposer une amende prévue au tableau des frais.

La feuille de match manuscrite doit contenir :

- Nom de l'équipe
- Terrain du match
- Date du match
- Heure du match
- Numéro de carte d'affiliation, nom et numéro de chandail des joueurs qui participe au match
- Numéro de carte d'affiliation et nom de l'officiel d'équipe

Un joueur ne peut pas prendre part au match à moins d'avoir son nom inscrit sur la feuille de match avant le début du match. Tout joueur et officiel d'équipe inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur ou officiel d'équipe qui ne se présente pas au match.

Le forfait sera appliqué s'il est démontré que le joueur ou officiel d'équipe n'est pas validé pour l'année en cours ou s'il est sous le coup d'une suspension. Une amende sera infligée selon le tableau des frais.

9.3 Cartes d'affiliation électronique

Pour être éligible, le joueur ou officiel d'équipe doit présenter sa carte d'affiliation électronique à l'arbitre ou, à défaut, une autorisation écrite émise par la ligue accompagnée d'une pièce d'identité avec photo permettant son identification.

L'étudiant, ou le professionnel de la santé doit détenir une carte professionnelle ou une carte d'étudiante émise par son ordre professionnel, qu'il devra présenter à l'arbitre si celui-ci l'exige.

10. LE MATCH

10.1 Généralités

À l'exception des modifications prescrites dans les règlements généraux de l'Association canadienne de soccer ou de Soccer Québec ou dans ses règlements, les règles de jeu sont celles édictées dans les lois du jeu publiées par l'IFAB.

10.2 La durée

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

- U13 : trois (3) périodes de vingt-cinq (25) minutes.
- U14 : deux (2) périodes de trente-cinq (35) minutes
- U15 et U16 : deux (2) périodes de quarante (40) minutes.
- U17 et plus : deux (2) périodes de quarante-cinq (45) minutes.

10.3 Nombre minimum de joueurs

En tout temps durant un match, une équipe doit aligner au moins sept (7) joueurs. Dès qu'une équipe n'aligne plus ce nombre minimal, pour quelque raison que ce soit, elle perd le match par forfait.

10.4 Absence ou joueurs insuffisants

- Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas le nombre minimum de joueurs requis pour commencer un match, le forfait de non-présence est automatique (voir tableau des frais).
  Cette règle s'applique quinze (15) minutes après l'heure fixée pour le début du match.
- Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes.

Les cas de force majeure seront étudiés par les responsables de la Ligue qui rendront une décision finale, dans les cinq (5) jours ouvrables.

10.4.1 Exception pour les régions éloignées

Si une équipe ne se présente pas ou n'a pas le nombre minimum de joueurs requis pour commencer un match, alors que le match est en région éloignée (Abitibi-Témiscamingue ou Rouyn-Noranda), l'équipe sera forfait pour chacun des matchs et une amende sera imposée pour chacun des matchs selon le tableau des frais et amendes.

10.5 Match non joué ou non complété

Aucune sanction ne peut être purgée lors de match non joué ou non complété.

- Un match valide est un match joué un minimum de temps nécessaire pour constituer un match officiel et ou ayant un résultat officiel et final (victoire, défaite, nulle ou forfait).
- Lorsqu'une équipe déclare forfait, seules les suspensions de l'équipe n'ayant pas déclaré forfait seront considérés comme purgée
- Si un match est joué et qu'une équipe perd par forfait parce qu'elle a utilisé un joueur ou un entraineur illégal, ce match sera comptabilisé comme « match purgé » pour le joueur suspendu;
- Dans l'un des rares cas où un match est arrêté, car l'une des équipes n'a plus le nombre minimum de joueurs requis pour poursuivre le match, ce dernier sera considéré comme valide et ce peu importe le temps écoulé;
  Nouveauté 2026

10.6 Arrivée tardive

Un joueur ou officiel d'équipe qui arrive après le début du match est autorisé à prendre part au match à condition que son nom soit inscrit sur la feuille de match avant le coup d'envoi et qu'il se prête à la vérification de sa carte d'affiliation et de son équipement avant le coup d'envoi de la deuxième demie.
Tout joueur ou officiel d'équipe qui n'est pas vérifié avant le début de la deuxième demie ne peut pas prendre part au match.

10.7 Officiel d'équipe obligatoire

Pour les catégories juvéniles, un officiel d'équipe doit être présent dans la surface technique à chaque match et pour toute la durée du match. Si, durant le match, une équipe n'est plus en mesure d'avoir, dans la surface technique, un officiel d'équipe, le match est arrêté et l'équipe se verra imposer un forfait.

Pour les catégories seniors, un officiel d'équipe doit être présent à chaque match et pour toute la durée du match. Si, durant le match, une équipe n'est plus en mesure d'avoir un officiel d'équipe, le match est arrêté et l'équipe se verra imposer un forfait. Il est permis qu'un joueur soit également le seul officiel d'équipe, s'il est en mesure de présenter sa carte d'affiliation d'officiel d'équipe. Un joueur senior qui est également officiel d'équipe n'est pas dans l'obligation de demeurer dans la surface technique, il peut jouer.

10.8 Les remplacements

Les remplacements ne peuvent se faire qu'à la mi-temps et lors des arrêts de jeu suivants : but marqué, coup de pied de but et lorsqu'un joueur est blessé, mais uniquement pour remplacer le joueur blessé.
De plus, ils sont également permis lors d'une touche en sa faveur. Lorsqu'une équipe se prévaut de ce droit, l'autre équipe peut également procéder à un remplacement lors de la même touche.

10.9 Expulsion d'un officiel d'équipe

Un officiel d'équipe qui a été suspendu ou expulsé pour une infraction ne peut d'aucune façon s'impliquer pendant le match ou à la fin du match. Il doit quitter l'enceinte du terrain et ses abords immédiats.

10.10 Responsabilité des officiels d'équipe

Il est de la responsabilité de l'officiel d'équipe de s'assurer que les spectateurs de son équipe soient dans la zone réservée aux spectateurs et ce, sous peine de sanctions disciplinaires. Les équipes sont responsables de la protection des arbitres. Toute infraction à cet article sera transmise au comité de discipline.

10.11 Terrain impraticable

Seuls les arbitres et les municipalités ont le pouvoir d'interdire le déroulement du match en raison de l'état du terrain et de ses abords.

10.12 Match interrompu

Pour être considéré valide, un match doit durer au minimum 75% du temps réglementaire. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure.
Dans tout autre cas, le comité responsable de la compétition décidera de la validité du match.
En pratique, les durées minimales correspondant à 75% du temps réglementaire sont les suivantes :

- U13 : 57 minutes
- U14 : 53 minutes
- U15 et U16 : 60 minutes
- U17 et plus : 68 minutes

Un match est considéré comme joué si l'arbitre arrête le match lorsqu'une équipe n'a plus le nombre minimum de joueurs requis par le règlement de la Ligue. Cette équipe perdra par forfait et se verra imposer une amende selon le tableau des frais.

Tonnerre. En cas de fort orage et tonnerre, l'arbitre doit interrompre le match, momentanément ou définitivement. En cas d'interruption momentanée, il doit, dans un délai maximum de 30 minutes depuis l'interruption, faire connaître sa décision de reprendre le match ou de l'interrompre définitivement.

10.13 Absence des arbitres

L'arbitrage des matchs sera assumé par un arbitre et deux arbitres assistants, assignés selon les procédures de la ligue LDIR. En cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre assistant ayant le plus d'expérience prendra la responsabilité du match, s'il accepte. Cependant, si un seul arbitre est présent, la décision de jouer le match ou non restera à son unique discrétion.
En cas d'absence des arbitres, le match devra être repris sur l'un des terrains de l'équipe visiteuse.

Dans un rare cas, où l'équipe receveuse n'est pas en mesure de fournir des arbitres pour un match, la ligue se réserve le droit de prendre toutes les mesures nécessaires afin que le match soit joué chez le visiteur au même moment.
En cas de refus ou d'indisponibilité de terrain, le match sera remis ultérieurement chez le visiteur.

10.14 Remise du match

Pour toute remise de match, le club receveur devra mettre à la disposition de la ligue un terrain dans la semaine suivant la date du match, la semaine débutant le lundi ou dans la semaine subséquente. La remise du match se fera à la journée secondaire, sans quoi le match sera disputé chez le visiteur.

Catégories	Journée Primaire	Journée Secondaire
U13 D1	**Dimanche**	**Vendredi**
U13 D2	**Jeudi**	**Mardi**
U14	**Lundi**	**Mercredi**
U15	**Mardi**	**Jeudi**
U16	**Mercredi**	**Lundi**
U17	**Jeudi**	**Mardi**
U19M	**Mercredi**	**Lundi**
U21F	**Lundi**	**Mercredi**
SENIOR F	**Dimanche**	**Mercredi**
SENIOR M	**Dimanche**	**Mardi**

Lorsqu'un match a été remis pour les raisons suivantes :

- Arbitres non présents
- Absence ou fermeture hâtive des lumières sur le terrain
- Gazon trop long, ligne pas visible
- Terrain clôturé qui est barré
- Terrain jugé non sécuritaire par l'officiel de match, selon les critères suivants :

- Les buts ne sont pas fixés au sol ou aucun poids qui permet de maintenir les buts au sol ;
- La surface du terrain doit être exempt de rugosité ou tout objet non nécessaire ou dangereux ;
- La surface du terrain ne doit pas contenir de trous pouvant compromettre la sécurité des joueurs.

Le match devra être repris sur l'un des terrains de l'équipe visiteuse.
Les coûts d'arbitrage (incluant les frais de déplacement) seront facturés au club pris en défaut.

11. DISPOSITION D'APRÈS MATCH

11.1 Vérification des cartes d'affiliation

Un officiel 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, qui doit l'inscrire sur la feuille de match.

11.2 Observations et commentaires

L'officiel d'équipe peut inscrire ses observations ou commentaires sur sa feuille de match dans SPORDLE PLAY.

11.3 Envoi des feuilles de match

Les feuilles de match sont conservées par l'arbitre pour toute la saison en cours. Il devra les faire parvenir à la ligue lorsque celle-ci en fait la demande.

11.4 Demande de révision après confirmation de résultat

Une équipe, par l'entremise de ses officiels d'équipe, dispose d'un délai de quarante-huit (48) heures suivant la confirmation des résultats du match par la ligue sur SPORDLE PLAY, pour demander une révision de feuille de match. La demande doit être envoyée par courriel au coordonnateur aux compétitions des régions respectives. Passé ce délai, aucune révision ne sera acceptée. Pour toute modification de buteurs, une photo de la feuille de match doit être jointe à votre courriel.

Nouveauté 2026

11.5 Les points

Le classement se fera par l'addition des points :

- Match gagné : 3 points
- Match nul : 1 point
- Match perdu : 0 point
- Match forfait : -1 point

Aucun classement, ni statistique ne seront comptabiliés pour la catégorie U13 et moins.

11.6 La perte de points

Une équipe qui accumule un certain nombre de cartons jaunes, rouges et deux (2) cartons jaunes dans le même match durant le championnat (saison régulière) sera pénalisée d'une perte de point au classement de la manière suivante :

- 30 cartons (jaunes + rouges + 2 cartons jaunes) : - 3 points
- 35 cartons (jaunes + rouges + 2 cartons jaunes) : - 6 points
- 40 cartons (jaunes + rouges + 2 cartons jaunes) : - 9 points
- 42 cartons et plus : Expulsion de la ligue

11.7 Match perdu forfait

Une équipe qui se voit pénalisée de forfait de match comme sanction à une irrégularité perdra les points de match auxquels elle avait droit ainsi que les buts marqués par elle au cours du match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points de match et du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle a marqués.

11.8 Le classement

Le classement sera déterminé selon les critères suivants pour les catégories U14 et plus, dans l'ordre indiqué :

- le plus grand nombre de points obtenus ;
- le plus grand nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes concernées ;
- la différence de buts particulière (dans les matchs entre les équipes concernées) ;
- le plus grand nombre de victoires ;
- la meilleure différence de buts générale ;
- le plus grand nombre de buts marqués ;
- un tirage au sort.

Une fois les statistiques finales publiées et les séries débutées, il sera impossible de contester les statistiques.

Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou se retire pendant la saison régulière :

- la ligue annule les résultats de tous ses matchs, joués ou non joués ;
- les points obtenus contre cette équipe ne sont pas attribués ;
- Les buts de ces matchs ne sont plus comptabilisés au classement des buteurs.

Les sanctions (cartons et suspensions) encourues par les adversaires de l'équipe au cours de ces matchs sont maintenues.

12. LES SÉRIES U14 et +

12.1 Les modalités pour participer

Les modalités des séries sont déterminées au début de la saison par les dirigeants de la Ligue et remises en début de saison aux équipes avec le calendrier de la saison régulière. Un minimum de quatre (4) équipes en tête de leur championnat régulier y participeront.

Les règlements du championnat s'appliquent, tout en tenant compte des règlements spécifiques mentionnés :

12.2 RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

12.2.1 L'utilisation des joueurs

- Avant de participer à un match de séries, les joueurs devront avoir joué au moins trois (3) matchs avec l'équipe lors du championnat régulier pour être éligibles.
- Aucun joueur provenant des ligues provinciales ne peut participer aux séries LDIR.

Nouveauté 2026

12.2.2 En cas d'égalité

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match éliminatoire et de finale, le match est prolongé de deux (2) périodes de dix (10) minutes chacune (règle du but d'or). Par la suite, si l'égalité persiste, des tirs au but sont effectués selon les règlements IFAB.

13. LA COUPE INTERRÉGIONALE

L'équipe gagnante du championnat régulier dans chacune des catégories U14 à Senior représentera la ligue LLLM à la Coupe interrégionale. Dans les catégories à plusieurs groupes, il y aura une compétition (séries) entre les équipes ayant terminé en position 1 et 2 de chaque groupe (A & B) afin de déterminer quelle équipe représentera la ligue.

14. ARBITRES

14.1 Conflit d'intérêts

Un arbitre ne peut officier dans une catégorie et/ou division de sa zone où il est aussi enregistré comme joueur, entraîneur ou gérant. Un arbitre doit refuser toute assignation à un match où il y aurait apparence de conflit d'intérêts, notamment en raison de l'implication d'un membre de sa famille dans le match.

14.2 Vestiaire arbitre

Aucune personne autre qu'un représentant de la ligue, l'arbitre en chef ou l'évaluateur, ne doit pénétrer dans le vestiaire des arbitres, et ce, en tout temps. Aucun officiel d'équipe ne peut pénétrer sans l'accord des arbitres dans le vestiaire de ces derniers, sous peine de sanctions.

14.3 Résultat des matchs

L'arbitre a l'obligation de confirmer le résultat du match dans SPORDLE PLAY dans les 48 heures suivant la fin du match, sans quoi une sanction administrative au club sera appliquée selon les politiques de chacune des ARS.

15. PROTÊT

15.1 Dépôt d'un protêt

Tout protêt doit être déposé avec l'accord du club de l'équipe plaignante et transmis sur le formulaire prescrit par courriel **à la personne responsable des compétitions de sa région d'appartenance** et au comité responsable de la compétition (comiteligue3l@gmail.com) dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'incident qui lui a donné naissance. Le protêt doit porter sur une seule infraction. Chaque motif distinct doit faire l'objet d'un protêt indépendant. Par définition, la contestation soumise doit faire suite au résultat final d'un match en vue d'en faire changer l'issue. Le protêt ne peut servir à contester le jugement de l'officiel dans l'application des lois du jeu. Il peut cependant servir à contester la non-application par l'officiel des lois du jeu ou des règlements applicables à la compétition.

15.2 Recevabilité du protêt

Toute contravention au dépôt de protêt entraîne l'irrecevabilité du protêt. Le plaignant et son club en sont avisés par la ligue et seuls les frais d'administration prévus au tableau des frais seront alors facturés au club.
Lorsque le protêt est recevable, le montant prévu au tableau des frais est facturé au club qui a autorisé le protêt. Cette somme sera retenue par la ligue si le protêt est rejeté et remboursée s'il est accueilli. Les procédures du dépôt et les délais d'un protêt peuvent être modifiés par la ligue pour répondre à une situation urgente.

15.3 L'étude du protêt

Lorsque le protêt a été estimé recevable, le comité responsable de la compétition en transmet copie au club de l'autre équipe impliquée et en saisit le comité mandaté à cette fin selon les procédures établies aux règlements de la ligue LLLM.
En traitant de tout protêt, le comité tiendra compte de toutes les informations en possession du club de soccer demandeur.

15.4 L'appel de la décision

Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies aux règlements de Soccer Québec.

16. INFRACTIONS

16.1 Infractions

Toute infraction commise par des joueurs, officiels d'équipe, des arbitres ou des dirigeants de club sera traitée par les comités compétents se basant sur les règlements de discipline de Soccer Québec.

16.2 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 la pousser, le bousculer ou le frapper est traduite devant le comité de discipline provincial.
c) Désapprobation en paroles et en actes : 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 traduit 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 qui a compétence.

16.3 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) Désapprobation en paroles et en actes : 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.

16.4 Infraction commise par un membre dirigeant

Si le contrevenant est un membre dirigeant dans un club, une ARS, ou Soccer Québec (DG, DT, DT adjoint ou tout autre titre similaire, ou administrateur) la sanction convenue par le comité de discipline est automatiquement doublée.

17. SANCTIONS AUTOMATIQUES

Pour toutes les sanctions, chaque expulsion est sanctionnée par une amende prévue au tableau des frais et le club est responsable du paiement des amendes imposées à ses membres.

Des suspensions supplémentaires en sanctions additionnelles pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

17.1 Cumul des sanctions

Le cumul des cartons est comptabilisé par équipe dans chaque compétition (championnat, coupe, barrages, etc.) où un membre participe lors d'une période d'activités donnée, toutes fonctions confondues.

17.2 Appel sanctions automatiques

Aucune sanction automatique ne peut être portée en appel.

17.3 Rapports utilisables par les gestionnaires

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.

17.4 Sanctions possibles après une troisième expulsion

Qu'il ait été sanctionné ou non par l'arbitre, avec ou sans suspension automatique, tout membre peut, en tout temps, mais particulièrement 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.

17.5 Sanctions supplémentaires

Toute sanction supplémentaire infligée par une ligue peut être portée en appel devant le comité de discipline de la ligue, alors que celle infligée par le comité de discipline d'une ligue peut l'être devant le comité provincial.

17.6 Expulsion - Sanction automatique (carton rouge)

Tout membre affilié expulsé est automatiquement suspendu pour le match suivant. La sanction n'est susceptible d'aucun recours. Chaque expulsion est sanctionnée par une amende prévue au tableau des frais et le club est responsable du paiement des amendes imposées à ses membres. Des suspensions supplémentaires en sanctions additionnelles pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

17.7 Cumul des cartons jaunes

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

17.8 Deux cartons jaunes au cours d'un même match

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 joueur a reçu un carton jaune avant de recevoir un carton rouge direct, le carton jaune est ajouté au cumul des cartons.
Le double carton jaune est sanctionné par une amende prévue au tableau des frais et le club est responsable du paiement des amendes imposées à ses membres.

17.9 Exclusion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe

Tout joueur ou officiel d'équipe qui a été suspendu ou exclu pour une infraction quelconque ne peut d'aucune façon s'impliquer pendant le match ou à la fin du match. Il devra quitter l'enceinte du terrain et ses abords immédiats ou même les estrades.
Toute infraction doit être rapportée au coordonnateur de la ligue pour une sanction disciplinaire appropriée.

17.10 Cumul des cartons et séries

Tous les cartons jaunes et rouges accumulés pendant la saison régulière sont maintenus pour les séries éliminatoires de la LLLM. 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.

17.11 Suspension avec une autre équipe

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.
Tout membre suspendu dans une compétition autre qu'un championnat doit purger sa suspension avant de prendre part à un autre match dans celle-ci à l'intérieur d'une même saison, toutes équipes et fonctions confondues. Cependant, lorsqu'il s'agit d'un membre qui est également arbitre, celui-ci sera autorisé de 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.

17.12 Suspension non complétée

31.14 RF Soccer Québec
Toute suspension non complétée dans un championnat estival est reportée à la prochaine saison estivale lors de laquelle le membre concerné est affilié, toute suspension non complétée dans un championnat hivernal est reportée à la prochaine saison hivernale lors de laquelle le membre concerné est affilié, et toute suspension non complétée dans une compétition autre qu'un championnat, à l'exception des cas énumérées en 31.14.1, est reportée à l'édition suivante 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.

17.13 Purger une suspension avec une équipe qui a terminé sa saison

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 à 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.

17.14 Purger un match dans un match remis

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.

17.15 Cartons décernés lorsqu'un match est perdu par forfait

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

17.16 Responsabilité de l'équipe de comptabiliser ses cartons

Les équipes/clubs sont responsables de comptabiliser elles-mêmes le nombre de cartons jaunes et rouges reçus par leurs joueurs et entraîneurs. Le système informatique utilisé par la ligue n'a que valeur de support.

17.17 Entrée tardive des résultats par l'arbitre

Sans préjudice des autres sanctions réglementaires, l'entrée tardive des résultats par l'arbitre ou la réception du rapport d'arbitre ne peut différer l'application des sanctions automatiques.

17.18 Frais des cartons

La première tranche de quinze (15) cartons jaunes et chaque tranche additionnelle de dix (10) cartons jaunes seront sanctionnées des amendes prévues au tableau des frais. Le club sera responsable du paiement des amendes imposées à ses membres.

18. SANCTIONS ADDITIONNELLES

18.1 Sanctions additionnelles

Des suspensions supplémentaires sous forme de sanctions additionnelles peuvent être décernées par le comité responsable de la compétition sur la base du rapport disciplinaire de l'arbitre.

18.2 Tableau des sanctions additionnelles

Sous réserve de l'application des règlements de discipline de Soccer Québec, suite à une expulsion du match par l'arbitre, toute personne à qui sera reproché d'avoir commis une ou plusieurs des infractions décrites ci-dessous se verra imposer automatiquement, en plus du match de suspension automatique pour l'exclusion, les sanctions suivantes :

Envers un arbitre

a) Blessures, lésions corporelles, menace ou comportement menaçant : comité de discipline provincial
b) Cracher, pousser, bousculer ou frapper : comité de discipline provincial
c) Désapprobation en paroles et en actes : 1 à 5 matchs de suspension
d) Poursuivre un arbitre : 1 à 4 matchs de suspension

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

a) Blessures, lésions corporelles, menace ou comportement menaçant : 1 à 5 matchs de suspension
b) Cracher, pousser, bousculer ou frapper : 1 à 10 matchs de suspension
c) Désapprobation en paroles et en actes : 1 à 5 matchs de suspension
d) Comportement violent ou bagarre : 1 à 6 matchs de suspension

Usurpation d'identité : Les dossiers seront pris en charge par Soccer Québec

18.2.1 Récidive

En cas de récidive de la part d'un joueur ou d'un personnel d'équipe, le Comité de discipline est automatiquement saisi de l'incident afin de déterminer la sanction appropriée qui s'imposera en sus de celle qui s'applique automatiquement. Sauf circonstances exceptionnelles, aucune demande de sursis ne sera accordée dans un tel cas.

18.3 Demande de correction d'une sanction additionnelle en cas d'erreur matérielle

Au cas où le nombre de matchs imposés excèderait le maximum prévu aux présents articles, il est possible d'obtenir la correction de la sanction dans les deux (2) jours ouvrables sur simple communication avec la ligue qui doit référer le cas immédiatement au directeur de discipline ou à toute personne désignée par lui. La correction au nombre de matchs de suspension imposés à titre de sanction additionnelle est alors apportée en temps utile pour éviter au contrevenant d'être empêché de participer au-delà du nombre de matchs de suspension, tel que corrigé.

18.4 Demande d'annulation d'une sanction pour cause d'absence de justification à la face même du dossier

Lorsque le rapport de l'arbitre ne reproche pas l'infraction pour laquelle une sanction additionnelle a été imposée, une demande motivée d'annulation de la sanction peut être déposée **au représentant aux compétitions de votre région respective** et au comité responsable de la compétition (comiteligue3l@gmail.com) le formulaire prescrit, dans les deux (2) jours ouvrables de la connaissance de la sanction additionnelle imposée en sus du match de suspension automatique pour l'exclusion.

La ligue réfère le cas immédiatement au directeur de discipline ou toute personne désignée par lui, qui a le pouvoir d'ordonner, s'il l'estime approprié, un sursis provisoire d'exécution de la sanction jusqu'au prononcé de la décision sur l'annulation par le Comité de discipline.

La demande d'annulation de la sanction est décidée, sur la seule base du dossier, par le Comité de discipline. L'erreur alléguée doit être apparente à la face même du dossier (rapport de l'arbitre et décision de sanction additionnelle) ; aucune audition n'est tenue et aucune preuve supplémentaire n'est recevable.
Les frais prévus pour cette demande au Tableau des frais seront facturés au demandeur.
Cette somme sera retenue par la ligue si la demande est rejetée et remboursée si elle est accueillie.

18.5 Contestation au fond d'une sanction additionnelle

Seules les sanctions additionnelles de trois (3) matchs et plus sont contestables. Lorsqu'une suspension additionnelle a été imposée à un joueur, un entraîneur ou un dirigeant, le club auquel il appartient peut déposer une contestation du bien-fondé de la sanction au **représentant aux compétitions de sa région respective** et au comité responsable de la compétition (comiteligue3l@gmail.com) le formulaire prescrit, dans les deux (2) jours ouvrables de la connaissance de la sanction additionnelle imposée en sus du match de suspension automatique l'exclusion. Toute contestation régulièrement déposée sera entendue par le Comité de discipline.

La contestation comprend une demande de sursis d'exécution de la sanction imposée, qui sera traitée par le directeur de discipline ou toute personne désignée par lui. Le directeur de discipline ou la personne désignée par lui pourra, le cas échéant, émettre l'ordonnance de sursis en attendant l'audition devant le comité de discipline ; le seul critère justifiant cette décision sera le sérieux des motifs de contestation. Une fois l'audition entreprise devant le Comité, ce dernier pourra choisir de continuer l'ordonnance jusqu'à communication de sa décision finale ou d'y mettre fin.
Les frais prévus pour cette demande au Tableau des frais seront facturés au demandeur.
Cette somme sera retenue par la ligue si la demande est rejetée et remboursée si elle est accueillie.

19. LES SANCTIONS PAR LE COMITÉ DE DISCIPLINE

Après enquête, le comité de discipline peut imposer les sanctions suivantes :

- Suspension totale ou partielle des activités de soccer pour une période donnée ;
- Suspension d'un nombre spécifique de matchs prévus au calendrier d'une compétition. Les suspensions pour un nombre spécifique de matchs incluent le ou les matchs automatiques déjà servis ;
- Amende (lorsque l'accusé n'est pas d'âge mineur) ;
- Sentence suspendue ;
- Période de probation ;
- Recommandation d'un dépôt de garantie à la ligue par le club du joueur ou du dirigeant.

Les suspensions infligées par le Comité de discipline ne peuvent se confondre avec celles prévues comme additionnelles par les articles précédents des présents règlements.
Les suspensions imposées par le Comité sont effectives dès que la ligue communique avec les parties impliquées. Toute suspension devra être purgée dans la saison où elle est appliquée.

Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre de la saison en cours de la ligue, la suspension sera purgée au début de la saison correspondante suivante.

Un membre visé par le paragraphe précédent qui serait sous le coup d'une telle suspension reportée au moment où il n'est plus membre d'un club appartenant à la ligue verra son dossier disciplinaire référé, à la fin de la saison, au club dont il relève le cas échéant.
Toute suspension d'un membre doit être purgée dans l'équipe avec laquelle il a reçu sa suspension. Par conséquent, il ne peut participer à aucun match tant que la suspension n'a pas été purgée au sein de cette même équipe sinon il

devient un membre affilié illégal et le forfait s'applique.
Toute sanction ou suspension imposées et n'ayant pas été appliquée en cours d'un championnat doit être purgée au début du championnat qui succède immédiatement le championnat au cours duquel la sanction ou suspension a été imposée. Cette sanction ou suspension doit être purgée lors des matchs réguliers de l'équipe qui a inscrit le nom du fautif sur sa liste officielle de quatorze (14) joueurs et officiels d'équipe.

FORFAITS

19.1 Forfait déclaré à l'avance

Une équipe qui ne se présente pas à un match, mais qui avise la ligue au moins 72 heures à l'avance, ne se verra pas infliger d'amende, dont le montant est fixé au tableau des frais, ni les frais d'arbitrage (incluant les frais de déplacement). L'équipe perdra toutefois le match par forfait.
Nouveauté 2026

19.2 Forfaits à répétition

Une équipe qui accumule trois (3) forfaits de la même nature sera exclue de la ligue et le club ne pourra inscrire une équipe dans la catégorie de l'équipe exclue l'année suivante, sauf en senior.
Lorsqu'une équipe est exclue de la ligue ou déclarée forfait général au cours du championnat, les buts marqués et alloués ainsi que les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre l'équipe exclue seront annulés.
Nouveauté 2026

19.3 Cartons lors d'un forfait

En tout temps, les cartons donnés par un arbitre sont pris en compte dans les cumuls de cartons et les sanctions sont applicables. Aucune suspension ne peut être purgée lors d'un match non joué ou non complété.

19.4 Contestation d'un forfait

Toute contestation d'un forfait doit être déposée avec l'accord du club de l'équipe plaignante et transmise sur le formulaire prescrit par courriel **au représentant aux compétitions de votre région respective** et au comité responsable de la compétition (comiteligue3l@gmail.com) dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'imposition du forfait par la ligue. Le formulaire doit contenir une description détaillée des motifs de la contestation.
Nouveauté 2026

19.5 Recevabilité de la contestation

Toute contravention à la demande de contestation du forfait entraîne l'irrecevabilité de la contestation. Le plaignant et son club en sont avisés par la ligue et seuls les frais d'administration prévus au Tableau des frais seront alors facturés au club. Lorsque la contestation est recevable, le montant prévu au Tableau des frais est facturé au club qui a autorisé la demande. Cette somme sera retenue par la ligue si la contestation est rejetée et remboursée si elle est accueillie. Les procédures du dépôt et les délais d'une contestation peuvent être modifiés par la ligue pour répondre à une situation urgente.

19.6 L'étude de la contestation

Lorsque la contestation a été estimée recevable, le comité responsable de la compétition en transmet copie au club de l'autre équipe impliquée et en saisit le comité de discipline mandaté à cette fin selon les procédures établies aux règlements de la ligue LLLM. En traitant de toute contestation, le comité de discipline tiendrait compte de toutes les informations en possession du club de soccer demandeur qui, si elles avaient été utilisées de façon normale, auraient pu prévenir le litige.

19.7 L'appel de la décision

Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies aux règlements de Soccer Québec.

19.8 Montant du forfait redistribué

À la suite d'une entente entre les quatre (4) régions, il a été convenu que les équipes déclarant forfait pour des matchs ayant lieu en Abitibi-Témiscamingue et/ou Rouyn-Noranda, un montant maximal de 2 500$ par match sera versé à ces deux (2) régions. Cette décision permet de contribuer au développement et à l'accessibilité de la compétition pour ces régions éloignées.

20. CAS NON PRÉVUS

Tous cas particuliers ou non prévus dans les règlements sont tranchés par les responsables de la ligue. Pour toute situation rapportée par les officiels de match, le gestionnaire de la ligue peut utiliser ce rapport ou tout rapport d'un (autre) officiel, afin d'émettre de possibles sanctions et/ou suspensions. Tout support visuel ou auditif n'est pas recevable, mais pourra être consulté au besoin.

Nouveauté 2026

21. TABLEAU DES FRAIS ET AMENDES

FRAIS D'INSCRIPTION ET FRAIS DE RETARD	COÛT
Inscription de l'équipe au plus tard le 1er avril	600,00 $
Si accepté par la ligue et inscription de l'équipe après le 1er avril	700,00 $
Retrait d'une équipe après le 8 avril	950,00 $
Retrait d'une équipe après publication du calendrier dans SPORDLE PLAY (date heure terrain)	1 550,00 $
Retrait d'une équipe après publication du calendrier officiel	2 050,00$

INFRACTION		AMENDE
Référence de l'article		
Art. 3.8 et section 6	Joueur ou officiel d'équipe inéligible	100,00$
Art. 7.1	Certification de l'entraîneur de l'équipe	100,00$
Art. 9.1	Nombre maximum de joueurs et officiels d'équipe sur une feuille de match	100,00$
Art. 9.2	Absence de feuille de match	15,00$ / match
Section 10	Équipe non présente ou nombre de joueurs insuffisant pour débuter le match	
	1re offense	250,00$
	2e offense	500,00$
	3e offense	500,00$ et expulsion de l'équipe
	Impliquant des équipes de la région de la Mauricie	1 500,00$
	Impliquant des équipes de l'Abitibi/Rouyn-Noranda	10 000,00$ / match
	Forfait pour toutes autres raisons que la section 10	100,00$
		50,00$ (1re offense)

Art. 18.6	Expulsion d'un joueur, officiel d'équipe (carton rouge)	80,00$ (2e offense) 100,00$ (3e offense et +)
Art. 18.8	Double avertissement (2 cartons jaunes)	25,00$ (1re offense) 50,00$ (2e offense) 75,00$ (3e offense et +)
Art. 18.19	Avertissements par équipes – 15 premiers cartons jaunes	50,00$
	Chaque tranche de 10 cartons jaunes additionnels	50,00$
Art. 19.5	Contestation d'une sanction additionnelle	150,00$
Art. 21.3	Dépôt pour contestation d'un forfait	100,00$
Art. 21.4	Frais pour contestation d'un forfait irrecevable	30,00$
Tous les montants dus à la ligue sont payables selon les protocoles d'entente avec les ARS respectives.		

ANNEXE – CERTIFICATION ENTRAÎNEUR (RF SOCCER QUÉBEC)

Certifications minimales des éducateurs et éducatrices : par niveau de compétition et catégorie

**U14 Si la LDIR est le plus haut niveau de compétition au club (1re équipe), l'entraineur.e en chef doit détenir son C.E.P.*

***U14 Si la LDIR est le second niveau de jeu (2e équipe sous la LDP ou la PLSJQ), l'entraineur.e en chef doit déténir son S3 ou son S7*

2026		Entraîneur.e-chef.fe	Entraîneur.e-adjoint.e
U15 – U17	PLSJQ	• Diplôme B (en formation) *Pour PDJ : Diplôme B Certifié.e • Module "Identité Tactique Provinciale" • Stage provincial des entraîneur.e.s • Liste Sport Sécuritaire	• Diplôme C (en formation) • Module "Identité Tactique Provinciale" • Stage provincial des entraîneurs.e.s • Liste Sport Sécuritaire
	LDP	• Diplôme C (en formation) et • Module "Identité Tactique Provinciale" • Stage provincial des entraîneur.e.s • Liste Sport Sécuritaire	• C.E.P. • Stage régional des entraîneurs.e.s • Liste Sport Sécuritaire
U15 – U18	LDIR	• S7 • Stage régional des entraîneur.e.s • Liste Sport Sécuritaire	• S7 • Liste Sport Sécuritaire

2026		Entraîneur.e-chef.fe	Entraîneur.e-adjoint.e
U14	LDP	• Diplôme C en formation • Module "Identité Tactique Provinciale" • Stage provincial des entraîneur.e.s • Liste Sport Sécuritaire	• C.E.P. • Stage régional des entraîneur.e.s • Liste Sport Sécuritaire
	LDIR	• * C.E.P. • ** S3 ou S7 • Stage régional des entraîneur.e.s • Liste Sport Sécuritaire * Si la LDIR est le plus haut niveau de compétition au club (1re équipe). ** Si la LDIR est le second niveau de jeu (2ième équipe sous la LDP)	• S3 ou S7 • Liste Sport Sécuritaire
U13	LDIR	• C.E.P. • Stage régional des entraîneur.e.s • Liste Sport Sécuritaire	• S3 ou S7 • Liste Sport Sécuritaire

En noir: mise en application en 2025
En bleu : ajustements pour 2026

ANNEXE – JOURS DE COMPÉTITION

Dans la mesure du possible les jours de match seront :

CATÉGORIES	JOURNÉE PRIMAIRE	JOURNÉE SECONDAIRE
U13 D1	**DIMANCHE**	**VENDREDI**
U13 D2	**JEUDI**	**MARDI**
U14	**LUNDI**	**MERCREDI**
U15	**MARDI**	**JEUDI**
U16	**MERCREDI**	**LUNDI**
U17	**JEUDI**	**MARDI**
U19M	**MERCREDI**	**LUNDI**
U21F	**LUNDI**	**MERCREDI**
SENIOR F	**DIMANCHE**	**MERCREDI**
SENIOR M	**DIMANCHE**	**MARDI**

- Les matchs impliquant les équipes de l'Abitibi-Témiscamingue seront disputés la fin de semaine.
- Les matchs impliquant la Mauricie seront disputés la semaine sauf en période scolaire. Durant cette période, les matchs seront disputés la fin de semaine.
- Lors des remises de matchs avec les équipes de la Mauricie en période scolaire, ils seront remis dans la fin de semaine. Les équipes de la Mauricie joueront possiblement deux (2) matchs durant la fin de semaine.