

# ÉTÉ 2017

## Règlements « Classe A » Ligue de développement Ligue de Soccer Québec-Métro « Classe A »




« Classe A »

# Table des matières

<b>SECTION I – GÉNÉRALITÉS</b> .....	1	14.2	Couleurs des équipements	7
1. APPLICATION.....	1	14.3	Protège-tibias.....	7
1.1 Interprétation.....	1	14.4	Les crampons.....	7
1.2 District judiciaire.....	1	14.5	Numéro des joueurs.....	7
1.3 Compatibilité avec les règlements régionaux, nationaux et internationaux.....	1	14.6	Le capitaine.....	7
1.4 Non-respect des règlements.....	1	14.7	Prothèse et appareil orthopédique.....	7
2. RÈGLES D'ADOPTION.....	1	14.8	Lunettes et prothèse auditive.....	7
2.1 Les règlements de la ligue sont :.....	1	14.9	Plâtres.....	7
2.2 Modifications aux règlements.....	1	15.	RÉCOMPENSES.....	8
2.3 Amendement aux règlements.....	1	<b>SECTION IV – ARBITRAGE</b> .....	<b>8</b>	
3. CAS NON PRÉVU.....	2	16.	ARBITRE.....	8
4. CONSIDÉRATION DE DATE.....	2	16.1	Autorité de l'arbitre.....	8
5. LEXIQUE.....	2	16.2	Protection des arbitres.....	8
<b>SECTION II – STRUCTURE DE LA COMPÉTITION</b> 3		16.3	Assignation des arbitres.....	8
6. STRUCTURE DE LA LIGUE.....	3	16.4	Retard des arbitres.....	8
6.1 Catégories d'âge.....	4	16.5	Responsabilité de l'arbitre.....	9
6.2 Équipes mixtes.....	4	16.6	Rapport de l'arbitre - expulsion.....	9
6.3 Catégories AA.....	4	16.7	Manquements et irrégularités.....	9
6.4 Dérogation pour le soccer féminin.....	4	16.8	Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant...9	
7. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES JUVÉNILES.....	4	16.9	Rémunération.....	9
7.1 U13 Championnat espoir.....	4	16.10	Retour des feuilles de match.....	9
8. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES SENIORS.....	5	16.11	Vestiaire des arbitres.....	9
9. PROMOTION-RELÉGATION SENIOR AA.....	5	<b>SECTION V – CALENDRIER</b> .....	<b>9</b>	
<b>SECTION III – RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS...</b> 5		17	ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER.....	9
10. INSCRIPTION DES ÉQUIPES.....	5	17.1	Dépôt et exigences.....	9
10.1 Les frais d'affiliation.....	5	17.2	Dates d'absence.....	9
10.2 Les amendes.....	5	17.3	Nombre de matchs.....	10
10.3 Le responsable auprès de la Ligue.....	5	17.4	Heure des matchs.....	10
11. REGISTRARIAT.....	5	17.5	Déplacements.....	10
11.1 Affiliation des membres.....	5	17.6	Changements au calendrier.....	10
11.2 Responsabilité des clubs.....	5	17.7	Annulation d'un match.....	10
11.3 Équipe réserve.....	5	17.8	Confirmation de l'annulation d'un match..10	
11.4 Enregistrement des joueurs.....	5	17.9	Annulation d'un match sur le terrain.....	10
11.5 Membres des équipes.....	6	17.10	Changement de date apporté par la Ligue	10
12. CHANGEMENT D'ÉQUIPE.....	6	17.11	Changement de terrain.....	10
13. ENTRAÎNEURS.....	6	17.12	Reprise d'un match.....	11
13.1 Absence d'entraîneur / entraîneur adjoint / gérant	6	17.13	Joueurs retenus par une sélection.....	11
13.2 Certification.....	6	17.14	Cause exceptionnelle.....	11
13.3 Stage de recyclage.....	6	17.15	Cas de force majeure.....	11
13.4 Taux de présence dans la catégorie U13..6				
14. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS.....	7	17.16	Activité non sanctionnée.....	11
14.1 L'uniforme.....	7	17.17	Activité hors de la région.....	11
		17.18	Engagements dans la région.....	12
		17.19	Manquement.....	12
		<b>SECTION VI – COMPÉTITION</b> .....	<b>12</b>	

18	CARTES D’AFFILIATION.....	12	29.1	Amende pour les forfaits.....	19
18.1	Cartes d’affiliation des joueurs.....	12	29.2	Forfait à plus de 100 km.....	19
18.2	Cartes d’affiliation U8 à U12.....	12	29.3	Défaut de fin de saison.....	19
18.3	Cartes d’affiliation des membres du personnel d’équipe.....	12	29.4	Forfait général.....	19
18.4	Vérification des cartes d’affiliation.....	12	29.5	Forfait à répétition.....	20
18.5	Retard des cartes d’affiliation.....	12	29.6	Forfait en finale.....	20
19	PERSONNES AUTORISÉES DANS LA ZONE TECHNIQUE.....	13	30	CLASSEMENTS.....	20
19.1	Personnes autorisées à prendre place dans la zone technique.....	13	30.1	Attribution des points.....	20
20	RETARD DES ÉQUIPES.....	13	30.2	Classement.....	20
20.1	Équipe non prête à l’heure.....	13	30.3	Contestation du classement.....	21
20.2	Absence / retard.....	13	<b>SECTION VII – TERRAINS, MATÉRIEL ET INSTALLATIONS.....</b>		
20.3	Nombre de joueurs réduit.....	13	31	OBLIGATIONS DES CLUBS.....	21
20.4	Retrait d’un match ou refus de jouer.....	14	31.1	Organisation des matchs à domicile.....	21
21	LOIS DU JEU.....	14	31.2	Les terrains.....	21
21.1	Durée des matchs.....	14	31.3	Emplacement de la zone technique.....	21
21.2	Match interrompu.....	14	31.4	Les buts.....	21
21.3	Ballons.....	14	31.5	Terrain qui ne répond pas aux exigences.....	21
21.4	Remplacements.....	14	31.6	Joueur gravement blessé.....	21
21.5	Obstacles.....	14	31.7	Trousse de premiers soins.....	21
21.6	Reprise d’un match.....	14	<b>SECTION VIII – DISCIPLINE.....</b>		
22	ÉCART DE 7 BUTS.....	15	32	CONDUITE DES ÉQUIPES.....	22
23	TRANSMISSION DES RÉSULTATS.....	15	32.1	Conduite des joueurs et des entraîneurs.....	22
23.1	Résultats PTS-Ligue.....	15	32.2	Conduite des spectateurs et membres des équipes.....	22
23.2	Homologation des matchs.....	15	32.3	Comportement des membres de l’équipe.....	22
24	TONNERRE, ÉCLAIRS ET PLUIE ABONDANTE.....	15	32.4	Esprit antisportif.....	22
25	MATCH DÉBUTANT EN RETARD.....	15	32.5	Propos hostile.....	22
26	FEUILLE DE MATCH.....	15	32.6	Responsabilité des clubs.....	23
26.1	Remplir la feuille de match.....	15	32.7	Membre non inscrit sur la feuille de match.....	23
26.2	Joueur absent.....	16	32.8	Membre non éligible.....	23
26.3	Joueur retardataire.....	16	32.9	Expulsion d’un responsable.....	23
27	SÉRIES ÉLIMINATOIRES.....	16	32.10	Charte de discipline.....	23
27.1	Format des séries éliminatoires.....	16	32.11	Abus physique.....	24
27.2	Séance de tir au but.....	16	33	AVERTISSEMENTS/EXPULSIONS.....	24
27.3	Participation aux séries éliminatoires.....	16	33.1	Cumul des cartons jaunes.....	24
27.4	Joueurs de réserve.....	16	33.2	Deux cartons jaunes au cours d’un même match.....	24
27.5	Joueurs permis en série.....	16	33.3	Cumul de deux cartons jaunes au cours d’un même match.....	24
28	UTILISATION DES JOUEURS.....	16	33.4	Plusieurs cartons au cours du même match.....	24
28.1	Utilisation des joueurs.....	16	33.5	Carton rouge.....	25
28.2	Nombre de joueurs réserve par match.....	17	33.6	2 <sup>e</sup> Carton rouge.....	25
28.3	Nombre maximum de matchs.....	17	33.7	Amende carton rouge.....	25
28.4	Joueur surclassé durant toute la saison.....	17	33.8	Cumul des cartons par équipe.....	25
28.5	Deux équipes dans la même catégorie.....	17	33.9	Cumul des cartons en séries éliminatoires.....	25
28.6	Joueur à l’essai.....	18			
28.7	Joueur descendu.....	18			
28.8	Joueur muté.....	18			
28.9	Double surclassement.....	18			
28.10	Joueurs permis.....	19			
29	FORFAITS.....	19			

33.10	Carton reçus lors d'une partie interrompue.....	25	39.7	Coup de pied de réparation (penalty).....	31
34	PURGATION DES SUSPENSIONS .....	25	39.8	Rentrée de touche .....	31
34.1	Purgation d'une suspension .....	25	39.9	Coup de pied de but.....	31
34.2	Application de la suspension automatique 25		39.10	Coup de pied de coin .....	31
34.3	Membre suspendu.....	26	<b>SECTION X – SOCCER À 7.....</b>		<b>31</b>
34.4	Suspension avec une autre équipe.....	26	40	RÈGLES SPÉCIFIQUES.....	31
34.5	Interdit aux abords du jeu.....	26	40.1	Terrain de jeu.....	31
34.6	Suspension de plus d'une rencontre.....	26	40.2	Ballon en jeu ou hors jeu .....	31
34.7	Suspension non purgée .....	26	40.3	But marqué .....	31
34.8	Suspension fin de championnat.....	26	40.4	Hors-jeu.....	31
34.9	Perception des amendes .....	26	40.5	Fautes et incorrections .....	31
<b>SECTION VIII – PROTÊTS ET PLAINTES .....</b>		<b>26</b>	40.6	Coups francs.....	32
35	PROTÊT.....	26	40.7	Coup de pied de réparation (penalty).....	32
35.1	Dépôt.....	27	40.8	Rentrée de touche .....	32
35.2	Étude .....	27	40.9	Coup de pied de but.....	32
35.3	Décision.....	27	40.10	Coup de pied de coin .....	32
35.4	Appel.....	27	<b>SECTION XI – SOCCER À 5 .....</b>		<b>32</b>
36	PLAINTÉ DISCIPLINAIRE.....	28	41	RÈGLES SPÉCIFIQUES.....	32
36.1	Dépôt.....	28	41.1	Terrain de jeu.....	32
36.2	Examen .....	28	41.2	Ballon en jeu ou hors jeu .....	32
36.3	Audition.....	28	41.3	But marqué .....	32
36.4	Décision.....	29	41.4	Hors-jeu.....	32
37	SANCTIONS DISCIPLINAIRES .....	29	41.5	Fautes et incorrections .....	33
38	APPEL D'UNE DÉCISION DU COORDONNATEUR ..	29	41.6	Coups francs.....	33
<b>SECTION IX – SOCCER À 9.....</b>		<b>30</b>	41.7	Coup de pied de réparation (penalty).....	33
39	RÈGLES SPÉCIFIQUES.....	30	41.8	Rentrée de touche .....	33
39.1	Terrain de jeu.....	30	41.9	Coup de pied de but.....	33
39.2	Ballon en jeu ou hors jeu .....	30	41.10	Coup de pied de coin .....	33
39.3	But marqué .....	30	<b>ANNEXE 1 – TABLEAU DES AMENDES .....</b>		<b>34</b>
39.4	Hors-jeu.....	30	<b>ANNEXE 2 – TABLEAU DES AMENDES ARBITRES LIGUE DE DÉVEL.....</b>		<b>34</b>
39.5	Fautes et incorrections.....	30	<b>ANNEXE 3 – TABLEAU DES AMENDES ARBITRES LSQM .....</b>		<b>34</b>
39.6	Coups francs.....	30			

	Règlement Fédération pour les ligues AA
Surligné en vert	Modification aux règlements 2017

## SECTION I – GÉNÉRALITÉS

### 1. Application

---

*Le présent document concerne les différentes activités de la classe A (Ligue de développement et LSQM). Il couvre l'ensemble de la saison, incluant les éliminatoires, à moins d'une disposition spécifique à l'effet contraire.*

#### 1.1 Interprétation

Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin

#### 1.2 District judiciaire

Le district judiciaire de la ligue est celui de Québec.

#### 1.3 Compatibilité avec les règlements régionaux, nationaux et internationaux

Les règlements de la FIFA, de l'Association canadienne de soccer (ACS), de la Fédération et de l'ARSQ s'appliquent intégralement, à moins de dispositions contraires spécifiées au présent document.

#### 1.4 Non-respect des règlements

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

### 2. Règles d'adoption

---

#### 2.1 Les règlements de la ligue sont :

- a) Rédigés par les permanents de l'ARSQ (catégories U9 à U12) ou par le comité de gestion LSQM;
- b) Présentés aux directeurs techniques des clubs (catégories U9 à U12) ou aux clubs en règle de la LSQM;
- c) Soumis à l'ARSQ pour étude et adoption.

Ces derniers, une fois adoptés, ne peuvent être amendés, changés, modifiés ou abrogés pendant la saison d'activité. L'application d'un nouveau règlement ne peut se faire rétroactivement.

#### 2.2 Modifications aux règlements

Les clubs en règle, la direction technique de l'ARSQ ou le Comité de gestion peuvent proposer des modifications aux règlements. Ceux-ci seront amendés selon l'article 2.

Une proposition d'amendement doit parvenir au directeur des compétitions au moins trente (30) jours avant la date de tenue d'une réunion des membres. Le directeur des compétitions doit faire parvenir à tous les clubs en règle de la Ligue ainsi qu'à l'ARSQ, une copie des amendements proposés au moins quinze (15) jours avant la réunion en question. L'adoption de toute proposition d'amendement aux règlements exige au moins les deux tiers (2/3) des votes déposés par les membres présents et en règle.

#### 2.3 Amendement aux règlements

Tout amendement aux règlements adopté par les membres n'entrera en vigueur que lorsqu'il sera approuvé par l'ARSQ.

### 3. Cas non prévu

Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par le comité responsable de la compétition qui se référera aux règlements de la Fédération, **de l'ACS** et de la FIFA.

### 4. 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.

### 5. Lexique

Activité sanctionnée	Il est entendu par activité sanctionnée les tournois, matchs, matchs amicaux, matchs hors-concours, camp d'entraînement et festivals.
ARS :	Désigne une association régionale
ARSQ :	Association Régionale de Soccer de Québec.
Cartes d'affiliation :	Document officiel de la Fédération de soccer du Québec remis à tout membre affilié par son club, son ARS ou la Fédération permettant son identification.
Catégorie :	Désigne les groupes d'âge par lesquels les joueurs sont divisés aux fins de compétition.
Classe :	Désigne la gradation des différents niveaux de compétition.
Club :	Désigne les clubs, les comités locaux de soccer et les regroupements de soccer
Comité de discipline	S'il y a lieu, le commissaire à la discipline peut demander la formation d'un comité de discipline. Celui-ci est composé de trois (3) membres : le commissaire à la discipline et deux (2) membres du Conseil d'administration.
Commissaire à la discipline :	Personne qui a l'autorité d'entendre et de disposer des cas de discipline.
Défaut :	Désigne le fait de ne pas se présenter ou de renoncer à quelque chose.
Défaut volontaire :	Toute équipe qui décide de ne pas se présenter à un match prévu à l'horaire de sa ligue et qui n'envoie aucun membre et qui n'avise pas. (Voir article 29.13)
Division :	Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes différents, répartis par niveaux décroissants et appelés division.
Enceinte :	Désigne la surface de jeu et la zone technique
Équipe :	Désigne un regroupement de joueurs d'un club affilié évoluant en compétition.
Établissement des distances :	Le calcul sera effectué à partir de l'adresse civique des clubs.
Fédération :	Fédération de soccer du Québec.
FIFA:	Fédération Internationale de Football Association.
Forfait :	Désigne le fait de ne pas se présenter ou de renoncer à quelque chose.
Groupe :	Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes de niveaux égaux et appelés groupe.
Joueur permis :	Désigne un joueur senior d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de son club d'affiliation de participer à des activités organisées par d'autres clubs et/ou regroupements de soccer.
Joueur de réserve :	Désigne un joueur du même club ou regroupement de soccer qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club ou regroupement de soccer, de catégorie

supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de classe égale ou supérieure à sa classe d'affiliation et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe.

Ligue : Pour ce document, le terme Ligue désigne la Ligue de Soccer Régionale de Québec et la Ligue de Soccer Lévis-les-Chutes.

Liste des joueurs : La liste des joueurs officielle est celle de PTS-Registrariat.

LSÉQ: Ligue Soccer Élite du Québec.

LSLLC Ligue de Soccer Lévis-les-Chutes.

LSRQ Ligue de Soccer Régionale de Québec.

LSQM: Ligue de Soccer du Québec Métropolitain.

Membre : Toute personne qui est reliée à une équipe (joueur, entraîneur, adjoint, gérant, soigneur).

Officiel : Désigne les arbitres, les évaluateurs, les membres du conseil d'administration de la Ligue, les membres du Conseil d'administration de l'ARSQ, les membres du comité de discipline et le personnel de l'ARSQ dans le cadre de leurs fonctions.

Partie : Désigne une des entités impliquées dans une action.

Périmètre : Zone directement à proximité de l'enceinte du site de compétition d'où la personne expulsée peut voir la surface de jeu, et/ou peut communiquer de vive voix avec toutes personnes situées à l'intérieur de l'enceinte du site de compétition.

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.

Spectateur : Toute personne qui assiste au déroulement d'un match.

Terrain : Désigne une surface de jeu intérieure ou extérieure.

Un écrit : Comprends une lettre, un courriel ou une télécopie.

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.

## SECTION II – STRUCTURE DE LA COMPÉTITION

### 6. Structure de la Ligue

La Ligue de développement s'adresse aux catégories U9 à U12 A et la LSQM aux catégories U13 à senior, tant féminines que masculines de classe A.

Catégories	Classe A	2016	Catégories	Classe A	2016
U9	Moins de neuf ans	2007	U14	Moins de quatorze ans	2002
U10	Moins de dix ans	2006	U15	Moins de quinze ans	2001
U11	Moins de onze ans	2005	U16	Moins de seize ans	2000
U12	Moins de douze ans	2004	U-7	Moins de dix-sept ans	1999
U13	Moins de treize ans	2003	U18	Moins de dix-huit ans	1998
Senior	Plus de dix-huit ans	1997 et avant	O35	Plus de trente-cinq ans	1980 et avant

## 6.1 Catégories d'âge

Un joueur ne peut évoluer dans une catégorie pour laquelle il a dépassé la limite d'âge.

## 6.2 Équipes mixtes

Dans la classe A, les équipes seront composées uniquement de joueurs du sexe indiqué sauf avec l'autorisation de la direction technique de l'ARSQ.

- 6.2.1 Les filles peuvent jouer comme joueuses de réserve pour une équipe masculine dans une catégorie ou division supérieure à son équipe régulière.

Exemple :

Catégorie	Permis (Réserve)	Non permis (Réserve)
Joueuse U12F D1	U13M D1 ou D2	U12M D1 OU D2
Joueuses U12F D2	U12M D1 U13M D1 ou D2 U14M D1 ou D2	U12M D2
Joueuse U13F D1	U14M D1 ou D2	U13M D1 ou D2
Joueuse U13F D2	U13M D1 U14M D1 ou D2 U15M D1 ou D2	U13M D2
Joueuse U14F D1	U15M D1 ou D2	U14M D1 ou D2
Joueuse U14F D2	U14M D1 U15M D1 ou D2 U16M D1 ou D2	U14M D2
Joueuse U15F D1	U16M D1 ou D2	U15M D1 ou D2
Joueuse U15F D2	U15M D1 U16M D1 ou D2 U17M D1 ou D2	U15M D2
Joueuse U16F D1	U17M D1 ou D2	U16M D1 ou D2
Joueuse U16F D2	U16M D1 U17M D1 ou D2 U18M D1 ou D2	U16M D2
Joueuse U17F D1	U18M D1 ou D2	U17M D1 ou D2
Joueuse U17F D2	U17M D1 U18M D1 ou D2 Sen M D1 ou D2	U17M D2
Joueuse U18F D1	Sen M D1 ou D2	U18M D1 ou D2
Joueuse U18F D2	U18M D1 Sen M D1 ou D2	U18M D2

## 6.3 Catégories AA

Réservé.

## 6.4 Dérogation pour le soccer féminin

Réservé.

## 7. Répartition des équipes dans les catégories juvéniles

Voir le document politiques et fonctionnement LSQM.

## 7.1 U13 Championnat espoir

Réservé.



## 8. Répartition des équipes dans les catégories seniors

---

Voir le document politiques et fonctionnement LSQM.

## 9. Promotion-relégation senior AA

---

Voir le document politiques et fonctionnement LSQM.

# SECTION III – RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

## 10. Inscription des équipes

---

### 10.1 Les frais d'affiliation

Pour participer à la Ligue, un club doit acquitter les coûts suivants :

- Un montant par équipe couvrant les frais d'exploitation.
- Un bon de garantie au montant maximal de 250.00 \$, peut être exigé par la Ligue pour les équipes jugées problématiques ou, si au 15 octobre de l'année en cours, un club doit une somme d'argent à la Ligue.

Ces montants sont déterminés en début de saison par l'ARSQ ou le Comité de gestion LSQM et définis dans le cahier des charges. Les montants doivent être versés lors de l'inscription des équipes sous peine de ne pouvoir commencer la saison. De plus, tout club ayant une ou des factures de l'ARSQ impayées depuis plus de 30 jours se verra refuser l'inscription de ses équipes.

### 10.2 Les amendes

Les amendes seront facturées aux clubs fautifs à la fin de la saison. Si demandé, les amendes devront être payées avant la première partie des séries éliminatoires sous peine de ne pouvoir y participer.

### 10.3 Le responsable auprès de la Ligue

Un responsable par club devra être mandaté par celui-ci afin qu'il en soit le répondant officiel à la Ligue. Le répondant doit faire la diffusion de l'information entre la Ligue et les équipes de son club.

## 11. Registrariat

---

### 11.1 Affiliation des membres

Tout membre, pour être éligible à être inscrit sur la feuille de match, doit être affilié à son ARS et être muni d'une carte d'affiliation de la FÉDÉRATION valide pour la saison en cours.

### 11.2 Responsabilité des clubs

C'est la responsabilité des clubs de s'assurer de l'affiliation et de l'éligibilité des membres en conformité avec les règlements de la Fédération.

### 11.3 Équipe réserve

Réservé.

### 11.4 Enregistrement des joueurs

Le nom d'un joueur déjà enregistré avec une équipe d'un club ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe de la Ligue ou d'une autre ligue affiliée, sauf si le joueur a obtenu sa libération de son club d'appartenance.

### 11.5 Membres des équipes

La liste des joueurs, entraîneurs et gérants de chaque équipe, mentionnant leurs coordonnées, doit être acheminée à la Ligue AA avant la date déterminée par celle-ci. Le **nombre minimal et maximal** de joueurs sur la liste sont fixés par l'article 35.9.4 des règles de fonctionnement de la Fédération. Un joueur non inscrit sur cette liste est inéligible et l'équipe perd par défaut tout match où le joueur figure sur la feuille de match, même s'il ne joue pas.

35.9.4 En tout temps à partir de la date prescrite par les règlements de la compétition,

- Une équipe jouant au soccer à 11 doit compter parmi ses membres un minimum de quatorze (14) joueurs et d'un maximum de vingt-cinq (25) joueurs;
- Une équipe jouant au soccer à 9 doit compter parmi ses membres un minimum de douze (12) et un maximum de seize (16) joueurs;
- Une équipe jouant au soccer à 7 doit compter parmi ses membres un minimum de dix (10) et un maximum de seize (16) joueurs.

## 12. Changement d'équipe

---

Un joueur peut changer d'équipe, à l'intérieur de son club, jusqu'au 4<sup>e</sup> vendredi de juin. La Ligue devra recevoir un document écrit l'informant du changement. Un seul changement par joueur par saison d'activité.

## 13. Entraîneurs

---

*Toute équipe est sous la responsabilité d'au minimum un entraîneur affilié qui peut être assisté d'adjoints et dans la mesure du possible aidé d'un gérant. Les entraîneurs et les adjoints doivent détenir une carte d'affiliation du club à laquelle l'équipe est affiliée afin d'être présents dans la zone technique. **Au moins une personne ayant atteint l'âge de seize (16) ans** et inscrite sur la feuille de match doit être présente dans la zone technique pour la durée totale du match, sauf en sénior si elle prend part au match à titre de joueur.*

### **Article 29.6 FSQ (règlements de fonctionnement)**

**Une équipe doit avoir un entraîneur ou un entraîneur adjoint dûment affilié pour l'année d'activité en cours présent dans la zone technique afin que le match puisse débiter, sauf en senior s'il prend également part au match à titre de joueur.**

### 13.1 Absence d'entraîneur / entraîneur adjoint / gérant

Aucun match ne peut commencer sans la présence d'un entraîneur, entraîneur adjoint ou gérant éligible. Si durant le match, une équipe n'est plus en mesure d'avoir dans la zone technique ni entraîneur, ni entraîneur adjoint, ni gérant inscrit sur la feuille de match avant le début de la rencontre, le match est arrêté et l'équipe fautive le perd par défaut.

13.1.1 Le défaut s'applique même si l'arbitre n'arrête pas la partie.

### 13.2 Certification

Pour être entraîneur dans la classe A, les entraîneurs doivent détenir la certification requise par l'ARSQ. L'entraîneur ne devra pas être un prête-nom.

### 13.3 Stage de recyclage

L'entraîneur de chaque équipe doit participer au « stage annuel de recyclage » organisé par l'ARSQ.

### 13.4 Taux de présence dans la catégorie U13

Réservé.

## 14. Équipement des joueurs

---

*Le non-respect des règlements 14.1 à 14.7 ne peut justifier un forfait ou le dépôt d'un protêt, mais des mesures disciplinaires pourraient suivre contre les équipes fautives récidivistes.*

### 14.1 L'uniforme

L'uniforme complet est constitué d'un chandail, de culottes courtes et de bas. L'uniforme (bas, short, chandail) doit être identique pour chaque joueur sauf le chandail du gardien de but qui doit être différent de son équipe et de celui des adversaires. Le port du pantalon et de la casquette est autorisé pour le gardien de but seulement avec l'approbation de l'arbitre.

Il est obligatoire de retrouver sur l'uniforme de l'équipe, le logo du club. Si l'équipe n'a pas le logo de son club sur les chandails, le club sera donc informé par la directrice des compétitions.

### 14.2 Couleurs des équipements

Les couleurs des équipements doivent permettre, sans risque de confusion, de distinguer les deux équipes. En cas de similitude de couleurs, l'équipe receveuse doit changer de chandails ou porter des dossards. Un match qui serait annulé en raison de l'absence de dossards sera repris sur le terrain adverse. Les frais d'arbitrage seront à la charge de l'équipe fautive. À la 2<sup>e</sup> offense, une amende de 50 \$ sera imposée à l'équipe fautive.

### 14.3 Protège-tibias

Le port du protège-tibia est obligatoire pour tous les joueurs. Les bas doivent les recouvrir.

### 14.4 Les crampons

Les crampons doivent être à bout plat et avoir une longueur maximale de 16 mm. Les crampons métalliques approuvés par la FIFA sont permis.

### 14.5 Numéro des joueurs

Tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent et visible apposé dans le dos du gilet. Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match.

### 14.6 Le capitaine

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

### 14.7 Prothèse et appareil orthopédique

Une prothèse temporaire ou permanente peut être interdite par l'arbitre si celui-ci la juge dangereuse.

### 14.8 Lunettes et prothèse auditive

Le port de lunettes à lentilles de prescription et le port d'une prothèse auditive sont permis. Les lunettes de sport sont fortement recommandées.

Un joueur peut donc :

- Jouer sans lunettes
- Jouer avec des lunettes sportives
- Jouer avec une lunette du type racquetball (qui recouvre la lunette du joueur et qui s'attache)
- Présenter une lettre avec le nom du joueur de la part de votre optométriste qui confirme que vos lunettes ne sont pas en verre ou en métal.

### 14.9 Plâtres

Réservé.

## 15. Récompenses

Voir le document politiques et fonctionnement LSQM.

# SECTION IV – ARBITRAGE

## 16. Arbitre

### 16.1 Autorité de l'arbitre

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

**16.1.1** . Tout incident survenant après la signature de la feuille de match pourra par l'arbitre être ajouté sur la feuille de match et mentionné via un rapport d'expulsion à la ligue.

Sans que l'arbitre ait ajouté un carton au joueur ou à l'entraîneur, l'arbitre peut inscrire dans les commentaires sur PTS-REF l'incident en question et la ligue pourra sanctionner le membre selon la gravité de l'incident. Réf. 32.10 LSQM

Exemple : Propos injurieux sur le chemin vers le stationnement de la part d'un joueur ou entraîneur.

### 16.2 Protection des arbitres

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

### 16.3 Assignation des arbitres

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

Catégorie	Centre	Assistants-Arbitres
U9 à U10	Club	n/a
U11 à U12	Club	Club
U13 à senior A	ARSQ	Club

En cas d'absence de l'arbitre devant être assigné par le club receveur, le club se verra imposer une amende selon le salaire du match au taux suggéré par l'ARSQ, selon la catégorie en cause et par arbitre manquant.

### 16.4 Retard des arbitres

#### Ligue de développement (U9 à U12) :

Si, quinze (15) minutes après l'heure prévue pour le début du match, aucun arbitre n'est disponible, la partie sera arbitrée et animée par les entraîneurs. Cette dernière ne sera pas reprise.

#### LSQM (U13 à senior A) :

Si, quinze (15) minutes après l'heure prévue pour le début du match, aucun arbitre n'est disponible, les équipes en présence pourront quitter et le match sera repris ultérieurement sur le terrain de l'équipe receveuse. **(seulement pour les catégories qui sont assignées par l'ARSQ)**

Si l'arbitre arrive avant l'expiration de ce délai alors qu'une ou les deux équipes ont déjà quitté, la ou les équipes fautives perdront par forfait selon les sanctions prévues aux articles 29.1 et 30.1.

Si un arbitre dûment affilié est disponible dans le même délai, il peut arbitrer le match et les équipes en présence ne peuvent le refuser. Cela exclut les entraîneurs des deux équipes impliquées dans le match. Pour les autres personnes en conflit (gérant, etc.), la signature des deux entraîneurs est requise sur la feuille de match afin de confirmer leur accord.

L'un des arbitres-assistants peut arbitrer la rencontre si l'arbitre de centre est absent et qu'il se sent à l'aise de l'arbitrer. Les équipes ne peuvent le refuser.

Un seul arbitre de centre est nécessaire pour faire jouer la partie. L'absence des arbitres-assistants ne justifie pas l'annulation de la partie. Par contre, si un seul arbitre est présent, la décision de jouer le match ou non restera à son unique discrétion.

### 16.5 Responsabilité de l'arbitre

Les cartes d'affiliation et les équipements des joueurs doivent être vérifiés par l'arbitre avant le début de la partie.

### 16.6 Rapport de l'arbitre - expulsion

Lorsqu'il y a expulsion d'un membre lors d'une partie, l'arbitre du match doit OBLIGATOIREMENT remplir le rapport d'expulsion sur la plateforme pts-ref et ce dans les quarante-huit heures (48) suivant les incidents.

### 16.7 Manquements et irrégularités

L'arbitre fera état sur la feuille de match de tout manquement à la réglementation.

### 16.8 Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant

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 (par exemple, en raison de l'implication d'un membre de sa famille dans le match). Tout cas sera référé au comité régional d'arbitrage.

### 16.9 Rémunération

Les rémunérations des arbitres et les modalités de facturation sont celles prévues au tableau des frais de l'ARSQ ou au cahier des charges de la Ligue.

**16.9.1** En cas d'annulation sur le terrain avec le début du match, l'arbitre recevra une compensation financière de 50% du tarif prévu pour la catégorie arbitrée. Toutefois les frais de déplacement seront remboursés dans sa totalité.

### 16.10 Retour des feuilles de match

L'original de la feuille de match doit être conservé à la maison (1 an) ou retourné à l'ARSQ. L'arbitre à un délai de 48hrs après le match pour faire la saisie des informations.

Pour la politique d'application des amendes en conséquence avec la ligue dans laquelle le match a été joué. Voir tableau en annexe.

### 16.11 Vestiaire des arbitres

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

## SECTION V – CALENDRIER

### 17 Établissement du calendrier

#### 17.1 Dépôt et exigences

Réservé.

#### 17.2 Dates d'absence

Réservé.

### 17.3 Nombre de matchs

Selon le nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories, le nombre de matchs à jouer est déterminé par la Ligue de développement et la LSQM.

### 17.4 Heure des matchs

En aucun cas, le coup d'envoi d'un match impliquant des équipes juvéniles ne peut être programmé après 21h15. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent pas commencer avant 18h15, sauf lors d'un jour férié.

17.4.1 Tous les matchs impliquant des équipes et exigeant un déplacement de cent (100) kilomètres ou plus devront se jouer du lundi au vendredi à partir de 19h, sauf s'il y a entente entre les équipes concernées et autorisation de la Ligue.

17.4.2 Pendant la fin de semaine, aucun match à plus de cent (100) kilomètres ne peut débiter avant 10h00 et ne peut être programmé après 20h00.

17.4.3 Pendant la fin de semaine, aucun match à plus de deux cent (200) kilomètres ne peut débiter avant 12h00 et ne peut être programmé après 19h00.

### 17.5 Déplacements

Durant la période scolaire (mai, juin, 2 dernière semaine d'août et septembre), aucun match impliquant des équipes juvéniles et exigeant un déplacement de cent kilomètres ou plus ne peut avoir lieu du lundi au jeudi, ni le dimanche après 18h00, sauf s'il y a entente entre les équipes concernées et autorisation de la Ligue. Durant les séries, ce règlement ne s'applique pas.

### 17.6 Changements au calendrier

La Ligue est la seule habilitée à remettre un match ou à faire un changement à la version finale du calendrier. Elle peut accepter ou refuser les demandes de changement de match. Aucune demande de changement de match ne sera acceptée en dehors des cas prévus par les présents règlements, et ce, après le dépôt de la version définitive du calendrier.

#### 17.7 Annulation d'un match

Tout club qui est contraint par sa ville à remettre un match à cause du mauvais temps doit avertir le directeur des compétitions de l'ARSQ et l'équipe visiteuse au moins trois (3) heures avant le début du match.

#### 17.8 Confirmation de l'annulation d'un match

Avant de confirmer l'annulation d'un match, l'équipe receveuse doit absolument recevoir la confirmation de la réception du message de l'équipe visiteuse (entraîneur ou coordonnateur) sinon les joueurs des deux équipes se doivent d'être présents au match comme planifié par la Ligue.

#### 17.9 Annulation d'un match sur le terrain

L'arbitre ou le propriétaire du terrain ou son mandataire dûment identifié auprès de la Ligue sont les seuls qualifiés à déclarer un terrain impraticable ou à en interdire l'accès. Le directeur des compétitions de l'ARSQ devra en être avisé par le club receveur le plus rapidement possible et il agira pour fixer à nouveau la date et le lieu de la reprise du match.

#### 17.10 Changement de date apporté par la Ligue

Tout changement de date apporté au calendrier par la Ligue devra être communiqué aux coordonnateurs des clubs locaux au moins quarante-huit (48) heures à l'avance (oral ou écrit) et sera confirmé, par écrit, par la suite par le directeur des compétitions de l'ARSQ.

#### 17.11 Changement de terrain

Le coordonnateur d'un club local peut, avec soixante-douze (72) heures d'avis, à la condition de garder la même date, demander un changement de terrain ou d'heure. Si la demande est acceptée, le directeur des compétitions doit confirmer le changement aux coordonnateurs des clubs locaux concernés au moins trente-six (36) heures à l'avance.

### 17.12 Reprise d'un match

Lorsqu'un match a été remis pour l'une des raisons prévues dans les présents règlements, le match sera repris la 2<sup>e</sup> journée de match prévu au cahier des charges suivant la date initiale du match.

Si l'équipe hôte du match a une indisponibilité de terrain dans un délai de 10 jours suivants la date initiale, celui-ci sera repris chez le club visiteur.

Si aucun terrain de disponible chez le club visiteur la ligue s'occupera de trouver un terrain disponible et ce au frais des deux équipes.

#### EXEMPLE :

- Date du match mercredi 12 juillet
- Reprise automatique du match : lundi 17 juillet (soit la 2<sup>e</sup> journée de match prévu au cahier des charges suivant la date initiale du match)
- Toutefois, si les deux clubs s'entendent pour reprendre le match en dehors des joueurs de match annoncés au cahier des charges la ligue acceptera cette modification si le délai de 10 jours suivants la date est respecté.
- Lors de la dernière semaine d'activité seule la ligue est en mesure de déterminer la reprise d'un match.

16.1.2 Les frais de location de terrain et d'arbitrage seront facturés au club qui devait être le club receveur pour la date initiale du match. La facturation sera faite par le club receveur de ce match.

EXEMPLE : match prévu le 12 juillet entre l'équipe A (receveur) et l'équipe B (visiteur), l'arbitre annule le match pour absence d'éclairage, le match doit donc être repris le 21 juillet sur les terrains du club visiteur (B).

Le club B (visiteur) devra donc facturer le club de l'équipe (A) pour les frais d'arbitrage (Centre+ assistant s'il y a lieu au coût prévu par l'ARSQ) ainsi que pour les frais de location de terrain sur présentation de la facture de la ville.

### 17.13 Joueurs retenus par une sélection

Toute équipe ayant des joueurs retenus pour une sélection régionale, provinciale ou nationale (au moins quatre (4) joueurs, ou trois(3) joueurs dont son gardien de but) comme prévu à l'article 29.5 des règles de fonctionnement de la Fédération peut demander à la Ligue le report de son match au moins cinq (5) jours ouvrables avant celui-ci. Si elle accepte la demande, la Ligue doit confirmer par écrit la remise du match.

### 17.14 Cause exceptionnelle

Pour une cause exceptionnelle, un club peut, avec un avis de quinze (15) jours, solliciter par écrit un changement de date d'un match. La Ligue peut exiger des frais d'administration pour étudier la demande et sera seule juge quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles

### 17.15 Cas de force majeure

En cas de force majeure, les délais prévus aux articles 17.7 à 17.14 peuvent être modifiés par le directeur des compétitions de l'ARSQ.

### 17.16 Activité non sanctionnée

Tel que prescrit par les règlements de la FSQ, aucune équipe ne peut participer à une activité non sanctionnée par la FSQ.

### 17.17 Activité hors de la région

Tel que prescrit par les règlements de la FSQ, toute équipe qui veut participer à une activité sanctionnée, hors de sa région d'appartenance, doit obtenir l'autorisation de sa région par le biais d'un permis de voyage.

### 17.18 Engagements dans la région

L'émission d'un permis de voyage ou l'inscription à un tournoi ne dégage pas l'équipe de ses engagements face aux activités de sa ligue auxquelles elle est déjà inscrite.

Les activités de la ligue ont préséances.

### 17.19 Manquement

Tout manquement, par une équipe affiliée à l'ARSQ, aux articles 17.16 à 17.18, est passible des sanctions suivantes :

- 500\$ par équipe à la première infraction.
- 1000\$ par équipe à la deuxième infraction.
- 1500\$ par équipe à la troisième infraction.

Et d'une suspension maximum d'un an de toute activité requérant un permis de voyage.

## SECTION VI – COMPÉTITION

### 18 Cartes d'affiliation

*Les cartes d'affiliation sont obligatoires pour tous les joueurs, entraîneurs et gérants dès le premier match pour la LSQM. Pour la Ligue de développement, seuls les membres du personnel d'équipe doivent détenir leur carte d'affiliation.*

#### 18.1 Cartes d'affiliation des joueurs

Pour être éligible, un joueur doit présenter aux arbitres sa carte d'affiliation ou, à défaut, une autorisation écrite émise par sa Ligue accompagnée d'une pièce d'identité avec photo permettant son identification. Tout joueur qui pour quelques raisons que ce soit ne peut présenter sa carte d'affiliation dûment validée pour la saison en cours ne peut prendre part au match ni être présent dans la zone technique. Si l'équipe fait jouer un joueur sans carte d'affiliation, l'équipe perd le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements.

#### 18.2 Cartes d'affiliation U8 à U12

Les équipes doivent imprimer la feuille de match du système PTS-Ligue à la place des cartes d'affiliation. Mais, les membres du personnel d'équipe doivent détenir leur carte d'affiliation.

#### 18.3 Cartes d'affiliation des membres du personnel d'équipe

Tout membre du personnel qui pour quelques raisons que ce soit ne peut présenter sa carte d'affiliation dûment validée pour la saison en cours ne peut être présent dans la zone technique. Si l'équipe fait participer un membre du personnel sans carte d'affiliation, l'équipe perd le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements.

#### 18.4 Vérification des cartes d'affiliation

Jusqu'à la signature de la feuille de match qui a lieu après le match, tout membre du personnel d'une 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. Toute personne autorisée par la Ligue peut également exiger de vérifier les cartes d'affiliation, et ce, en tout temps.

#### 18.5 Retard des cartes d'affiliation

Les cartes d'affiliation doivent être présentées à l'officiel au maximum 15 minutes après l'heure prévue au calendrier. La partie ne doit pas débuter tant que les cartes d'affiliation n'ont pas été présentées à l'arbitre. L'impossibilité de se plier à ce règlement entraînera la perte du match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements et celui-ci ne sera pas joué. Les cas de forces majeures seront étudiés par le comité de gestion.

18.5.1 Si l'arbitre fait quand même jouer le match et qu'il fait rapport de la situation, le forfait sera imposé par la ligue.



## 19 Personnes autorisées dans la zone technique

---

Pendant un match, les entraîneurs et responsables d'équipe sont limités à un maximum de trois (3) personnes identifiées sur la feuille de match. Ils ne peuvent se déplacer à l'extérieur de la zone technique. Les joueurs remplaçants doivent se maintenir assis sur le banc des joueurs ou debout derrière le banc. Personne n'est autorisé à se déplacer pour suivre le jeu le long du terrain. Tout responsable qui enfreint cet article pourra être convoqué devant le commissaire à la discipline de la LSQM ou le directeur des compétitions (catégories U9 à U12).

### 19.1 Personnes autorisées à prendre place dans la zone technique

Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match le nombre de joueur suivants :

- 14 joueurs en U9 et U10 (soccer à 7) ;
- 16 joueurs en U11 et U12 (soccer à 9) ;
- 18 joueurs en U13 à U18 A et AA ainsi que Senior AA ;
- 25 joueurs en Senior A ;

en plus de trois (3) entraîneurs ou dirigeants dûment affiliés avec sa carte d'affiliation. Seules ces personnes sont autorisées à prendre place dans la zone technique, en plus d'un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu.

19.1.1 Seuls les joueurs en uniforme apte à jouer et les entraîneurs, assistants entraîneurs, gérant et professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu sur présentation de leur carte d'affiliation sont autorisés dans la zone technique et ce tout au long du match.

## 20 Retard des équipes

---

### 20.1 Équipe non prête à l'heure

Toute équipe qui ne se présente pas sur le terrain correctement équipé et prête à commencer la rencontre à l'heure prévue recevra une amende de vingt-cinq dollars (25 \$) pour une première offense et de cinquante dollars (50 \$) pour chaque offense subséquente. Cette infraction doit être signalée sur la feuille de match pour être punissable.

### 20.2 Absence / retard

- Une équipe qui n'a pas cinq (5) et un (1) entraîneur, pour le soccer à 7 ;
- Une équipe qui n'a pas six (6) joueurs et un (1) entraîneur, pour le soccer à 9 ;
- Une équipe qui n'a pas sept (7) joueurs et un (1) entraîneur, pour le soccer à 11 ;

pour commencer à l'heure prévue du coup d'envoi (ou dans le délai prescrit par les règlement de sa Ligue A) perd le match par défaut. Si les deux équipes sont en défaut, le défaut sera infligé aux deux équipes.

Le retard dû à un match joué plus tôt la même journée ne soustrait pas les équipes à leur obligation de se présenter à l'heure. Les cas de force majeure seront étudiés par le comité responsable de la Ligue A, dont la décision sera finale et sans appel. Les cas de force majeurs seront étudiés par le comité responsable de la Ligue.

### 20.3 Nombre de joueurs réduit

En tout temps durant un match, une équipe doit aligner

- Au moins cinq (5) joueurs sur le terrain (incluant le gardien de but), en soccer à 7 ;
- au moins six (6) joueurs sur le terrain (incluant le gardien de but), en soccer à 9 ;
- au moins sept (7) joueurs (incluant le gardien de but), en soccer à 11.

Dès qu'une équipe n'aligne plus ce nombre minimal, pour quelque raison que ce soit, elle perd le match par défaut. La Ligue AA est autorisée à étudier les cas de force majeure.

## 20.4 Retrait d'un match ou refus de jouer

Une équipe qui se retire d'un match ou refuse de le jouer le perd automatiquement par forfait.

## 21 Lois du jeu

---

### 21.1 Durée des matchs

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

U9 & U10 :	2 mi-temps de 25 minutes	U11 & U12 :	2 mi-temps de 30 minutes
U13 & U14 :	2 mi-temps de 35 minutes	U15 & U16 :	2 mi-temps de 40 minutes
U17 et plus :	2 mi-temps de 45 minutes		

### 21.2 Match interrompu

Pour être considéré valide, un match doit durer au moins 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 sont les suivantes :

U8 à U10 : 38 minutes	U11 et U12 : 45 minutes
U13 et U14 : 53 minutes	U15 et U16 : 60 minutes
U17 et plus : 68 minutes	

### 21.3 Ballons

L'équipe receveuse fournit deux ballons pour le match. Pour les catégories U9 à U13, le ballon numéro 4 est utilisé; pour les autres catégories, le ballon numéro 5 est utilisé.

### 21.4 Remplacements

Pour procéder à un remplacement, l'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre selon les règles en vigueur.

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.
- Blessure (joueur blessé uniquement).
- Rentrée de touche offensive (l'équipe qui demande le changement a une touche en sa faveur). Lorsqu'elle se prévaut de ce droit, l'autre équipe peut également procéder à un remplacement lors de la même touche.

### 21.5 Obstacles

Si la balle touche un obstacle, une balle à terre sera effectuée à l'endroit où le ballon a frappé l'obstacle, à l'exception de la surface de but (balle à terre faite le plus près possible du point de frappe à l'extérieur de la zone).

### 21.6 Reprise d'un match

En fonction des divers motifs un match annulé sur le terrain sera repris sur le terrain de l'équipe receveuse ou visiteuse selon les cas suivants :

- Température : équipe receveuse
- Tout match qui sera annulé sur le terrain en raison de l'absence de lignes, bris d'équipement ou autres élément excluant la température sera repris sur le terrain de l'équipe visiteuse
- Arbitre : aucun arbitre n'est disponible, les équipes (U13 et plus) pourront quitter le terrain et le match sera repris ultérieurement sur le terrain de l'équipe visiteuse. (voir article 16.4)

## 22 Écart de 7 buts

---

Lorsqu'il y a un écart de sept (7) buts entre les deux équipes, le pointage devient immuable et sera indiqué tel quel sur la feuille de match. Les deux équipes peuvent s'entendre pour poursuivre le match, si celui-ci ne nuit pas aux rencontres subséquentes (disponibilité du terrain). Les buts subséquents ne seront pas comptabilisés. Les cartons seront appliqués.

## 23 Transmission des résultats

---

### 23.1 Résultats PTS-Ligue

Un membre de chaque équipe doit, suite à la saisie du résultat par l'arbitre, faire la vérification sur PTS-Ligue que les données entrées son véridique.

L'entraîneur à 48hrs pour contester. Pour ce faire, il doit communiquer avec son CLUB et celui-ci fera le suivi avec la ligue

### 23.2 Homologation des matchs

Passé un délai de vingt et un (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 le comité responsable de la compétition. Toutefois, le club fautif pourra se voir imposer les amendes prescrites par la réglementation pour chaque infraction.

## 24 Tonnerre, éclairs et pluie abondante

---

À la première vue de la foudre suivie par le son du tonnerre dans les 30 secondes, le match arrête et les équipes doivent se mettre à l'abri. L'arbitre doit attendre un minimum de 15 minutes et un maximum de 30 minutes après l'interruption du match afin de rendre une décision juste et équitable. Pour les parties à plus de 100 km, le délai d'attente est de 30 à 45 minutes. Le match reprend lorsque 10 minutes se sont écoulées sans foudre ou tonnerre. Si le temps permet de reprendre le match, l'arbitre doit tenir compte de la disponibilité du terrain (rencontres subséquentes). Les équipes ne peuvent pas quitter les lieux avant que l'arbitre déclare le match officiellement arrêté et complète les feuilles de match.

Lors de pluie soudaine et abondante le match peut être arrêté temporairement en respectant le délai suivant : l'arbitre doit attendre un maximum de 30 minutes après l'interruption du match afin de rendre une décision juste et équitable. Pour les parties à plus de 100 km, le délai maximum est de 45 minutes. Si le temps permet de reprendre le match, l'arbitre doit tenir compte de la disponibilité du terrain (rencontres subséquentes). Les équipes ne peuvent pas quitter les lieux avant que l'arbitre déclare le match officiellement arrêté et complète les feuilles de match.

## 25 Match débutant en retard

---

Aucun match ne peut débuter après 21h30 sauf avec l'accord écrit, signalé sur la feuille de match, des deux entraîneurs. Si le match est commencé, ce dernier sera considéré comme ayant été accepté par les deux équipes en cause.

## 26 Feuille de match

---

*Le fait de ne pas utiliser la feuille de match officielle ne peut justifier un forfait ou le dépôt d'un protêt.*

### 26.1 Remplir la feuille de match

La feuille de match doit être dûment imprimée du système PTS-Ligue avant chaque rencontre et toutes les cartes d'affiliation des joueurs, entraîneurs, adjoints, soigneur ou gérant doivent être inscrites sur la feuille de match et être remises à l'arbitre au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi. L'entraîneur doit indiquer sur la feuille de match les joueurs suspendus (S) ou simplement ne pas voir le nom du joueur inscrit sur la feuille de match pour considérer ce match comme purgé.

## 26.2 Joueur absent

Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré comme ayant participé au match. C'est la responsabilité de l'équipe de rayer le nom de tout joueur qui ne se présente pas à un match.

## 26.3 Joueur retardataire

Un joueur ne peut pas prendre part au match à moins d'avoir son nom d'inscrit sur la feuille de match avant le début du match. Un joueur qui arrive après le début du match est autorisé à jouer à condition que son nom apparaisse sur la feuille de match et doit se prêter à la vérification de sa carte d'affiliation et de son équipement.

## 27 Séries éliminatoires

---

*Les modalités des éliminatoires seront déterminées au début de la saison par le comité de gestion de la Ligue et détaillées dans le document politiques et fonctionnement LSQM.*

### 27.1 Format des séries éliminatoires

Voir le document politiques et fonctionnement LSQM.

### 27.2 Séance de tir au but

S'il advenait que suite au temps régulier de jeu les deux équipes terminent avec un score égale, les deux équipes vont automatiquement en séance de tir au but pour déterminer un vainqueur.

\*\*\* Ceci exclut les finales, car lors des finales de ligue il y a prolongation + séance de tir au but.

### Pour les finales seulement

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, après un repos de cinq minutes, les équipes disputeront deux prolongations. La durée des prolongations (2X 5 minutes) pour toutes les catégories. Le premier but compté met fin aux prolongations.

### 27.3 Participation aux séries éliminatoires

Réservé.

### 27.4 Joueurs de réserve

Les joueurs de réserve sont permis en séries éliminatoires selon l'article 5. Mais, l'utilisation des joueurs qui descendent d'une classe selon l'article 28.7 n'est pas autorisée. Toute équipe qui utilise un joueur inéligible perdra le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements.

### 27.5 Joueurs permis en série

Les joueurs permis sont interdits dans la Ligue ainsi que durant les séries.

## 28 Utilisation des joueurs

---

*Pour toute infraction aux règlements sur les joueurs de réserve, l'équipe fautive perd par forfait et est passible des sanctions prévues aux l'article 29.1 et 30.1 des présents règlements.*

### 28.1 Utilisation des joueurs

Une équipe ne peut utiliser que les joueurs qui lui sont assignés. Elle peut cependant aussi faire appel à des joueurs à des joueurs réserves et **descendus** (voir définitions en annexe). L'utilisation de joueurs réserves **ou descendus** doit se faire selon les prescriptions des règlements de la Fédération à cet effet.

## 28.2 Nombre de joueurs réserve par match

En plus des joueurs de l'équipe, avec une carte d'affiliation dûment valide pour la saison d'activité courante, et confirmée sur la liste une équipe peut utiliser un maximum de six (6) joueurs de réserve par match. Les joueurs de réserve doivent provenir du club qui a pris en charge l'équipe.

## 28.3 Nombre maximum de matchs

Un joueur de réserve n'est pas limité quant au nombre de surclassements par saison d'activité. Un club qui voudrait surclasser définitivement un joueur afin qu'il appartienne à la classe, catégorie ou division supérieure doit le faire avant le 1<sup>er</sup> août en informant la Ligue par écrit. Le joueur ne pourra rejouer avec son équipe d'origine (sauf selon l'article 28.7).

## 28.4 Joueur surclassé durant toute la saison

Les joueurs qui évoluent comme joueurs surclassés durant toute la saison sont considérés comme appartenant à la division, dans laquelle ils ont été surclassés, et ce, même après l'élimination de leur équipe.

Joueur d'âge	Surclassé en	Où puis-je être réserviste
U12	U13 AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne peut pas être réserviste en U12A, U13A, U14A</li><li>• Peut-être réserviste en U14AA</li></ul>
U12	U13 A	<ul style="list-style-type: none"><li>• peut-être réserviste en U12A, U13 AA, U14 A, U14AA</li></ul>
U13	U14 AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne peut pas être réserviste en U13A, U14A, U15A</li><li>• Peut-être réserviste en U15AA</li></ul>
U13	U14 A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peut-être réserviste en U13A, U14 AA, U15 A, U15AA</li></ul>
U14	U15 AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne peut pas être réserviste en U14A, U15A, U16A</li><li>• Peut-être réserviste en U16AA</li></ul>
U14	U15 A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peut-être réserviste en U14A, U15 AA, U16 A, U16AA</li></ul>
U15	U16 AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne peut pas être réserviste en U15A, U16A, U17A</li><li>• Peut-être réserviste en U17AA</li></ul>
U15	U16 A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peut-être réserviste en U15A, U16 AA, U17 A, U17AA</li></ul>
U16	U17 AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne peut pas être réserviste en U16A, U17A, U18A</li><li>• Peut-être réserviste en U18AA</li></ul>
U16	U17 A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peut-être réserviste en U16A, U17 AA, U18 A, U18AA</li></ul>
U17	U18 AA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne peut pas être réserviste en U17A, U18A, Sen A</li><li>• Peut-être réserviste en Sen AA</li></ul>
U17	U18 A	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peut-être réserviste en U17A, U18 AA, Sen A, Sen AA</li></ul>
U18	Sen AA D1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne peut pas être réserviste en U18A, Sen A D1 et D2, Sen AA D2 et D3</li></ul>
U18	Sen AA D2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne peut pas être réserviste en U18A, Sen A D1 et D2, Sen AA D3</li><li>• Peut-être réserviste en Sen AA D1</li></ul>
U18	Sen AA D3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne peut pas être réserviste en U18A, Sen A D1 et D2</li><li>• Peut-être réserviste en Sen AA D1 et D2</li></ul>
U18	Sen A D1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ne pas être réserviste en Sen A D2</li><li>• Peut-être réserviste en U18A, SEN AA D1, D2 et D3</li></ul>
U18	Sen A D2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peut-être réserviste en U18A, SEN A D1, SEN AA D1, D2 et D3</li></ul>

## 28.5 Deux équipes dans la même catégorie

Dans le cas où deux équipes d'un même club évoluent l'une contre l'autre dans le cadre du Championnat, aucun échange de joueurs sur la liste des joueurs réguliers ne sera permis (sauf selon l'article 12).

## 28.6 Joueur à l'essai

Réservé.

## 28.7 Joueur descendu

### Ligue de développement (U-9 à U-11) :

Les joueurs descendus sont interdits dans la Ligue de développement.

### LSQM (U-12 à senior A) :

Les joueurs descendus sont autorisés dans le respect de l'article 35.9 des règles de fonctionnement de la Fédération.

L'utilisation des joueurs se fait comme suit :

- Dans le respect des règlements et des catégories d'âge imposés par la Fédération, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif
- Une équipe ne peut aligner un joueur descendu que sept (7) jours après le dernier match disputé par le joueur dans sa classe d'affiliation.
- Un joueur ne peut participer à plus de six matchs de championnat pour une équipe de classe inférieure à celle de l'équipe dont il est assigné.
- En tout temps à partir de la date prescrite par les règlements de la compétition, une équipe jouant au soccer à 11 doit compter parmi ses membres un minimum de 14 et un maximum de vingt-cinq (25) joueurs; la possibilité ou l'interdiction de retirer des membres en cours de saison doit être définie dans les règlements de chaque compétition;
- Au cours d'une même saison, une équipe peut utiliser un maximum de six (6) joueurs descendus.
- Dans un même match, une équipe ne peut aligner qu'un maximum de deux (2) joueurs membres d'une équipe de classe supérieure;
- Un joueur ne peut descendre que d'une seule classe de compétition
- Dans le respect des restrictions imposées par d'autres règlements, il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent évoluer dans une classe de compétition supérieure à celle de l'équipe dont ils sont assignés.

## 28.8 Joueur muté

Le nombre de joueurs mutés qui peuvent prendre part dans un même match est défini dans le tableau ci-dessous. Les ligues locales et A doivent réglementer le nombre de joueurs mutés qui peuvent prendre part dans un même match, sauf pour la catégorie senior.

Catégorie	A
U9	2
U10	2
U11	2
U12	2
U13	3
U14	4
U15	4
U16	4
U17	6
U18	6
Senior	Illimité

## 28.9 Double surclassement

Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé que pour un joueur U10 à U16, sur réception, par l'ARSQ, de l'attestation médicale à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé et qui doit être jointe au bordereau d'affiliation des membres. Un nombre illimité de matchs est autorisé pour les joueurs réserve.

Catégories	Simple	Simple	Double*	Double*
8	U9	U10		
U9	U10	U11		
U10	U11	U12	U13*	U14*
U11	U12	U13	U14*	U15*

U12	U13	U14	U15*	U16*
U13	U14	U15	U16*	U17*
U14	U15	U16	U17*	U18*
U15	U16	U17	U18*	Senior*
U16	U17	U18	Senior*	

\*autorisation médicale obligatoire

## 28.10 Joueurs permis

Les joueurs permis sont interdits dans la Ligue

## 29 Forfaits

### 29.1 Amende pour les forfaits

- Cinquante dollars (50 \$) d'amende à la première offense;
- Cent dollars (100\$) d'amende à la deuxième offense;
- À partir de la 3<sup>e</sup> offense, cent dollars (100\$), et comparution devant le comité de discipline LSQM ou le directeur des compétitions.

Une équipe qui perd par forfait à la suite d'une décision de la Ligue (pour une infraction aux règlements amenant une pénalité de forfait de match), un deuxième match consécutif pour la même raison et sans avoir reçu d'avis de la ligue ne sera pas pénalisée d'une amende pour les forfaits subséquents.

### 29.2 Forfait à plus de 100 km

Si l'équipe locale déclare forfait lors d'un match impliquant une équipe située à plus de cent kilomètres (100 km) de son point d'origine, les amendes prévues à l'article 29.1, selon le cas, seront triplées. Une compensation de cinquante dollars (50 \$) sera accordée à l'équipe visiteuse. Une équipe qui perd par forfait pour ne pas s'être présentée à un match à l'extérieur devra jouer le match retour à l'extérieur. S'il n'y a pas de match retour, une amende de 50 \$ supplémentaire sera imposée à l'équipe fautive.

**29.2.1 Toute équipe qui n'avise pas pour un forfait volontaire, verra son amende pour le défaut doublée par la ligue. L'équipe qui se voit pénalisé d'un match en moins recevra 50% de l'amende facturée au club fautif.**

### 29.3 Défaut de fin de saison

Dans un cas de forfait pour ne pas s'être présenté volontairement à partir du 1<sup>er</sup> juillet, l'équipe fautive sera pénalisée d'une amende « supplémentaire » de cent dollars (100 \$), en plus

- U9 à U11, l'équipe sera exclue du défi technique
- U12, l'équipe sera exclue du festival de fin de saison
- U13 et plus, perdra tout droit de participation aux séries éliminatoires et sera remplacée dans cette compétition par l'équipe suivante au classement.

Pour qu'un match soit déclaré « forfait de fin de saison » une équipe doit présenter :

- Soccer à 9 et à 11 : 4 joueurs et 1 entraîneur

**Ils doivent être mentionnés sur la feuille de match. L'équipe qui a causé le défaut (forfait), devra l'année suivante jouer ses matchs sur les terrains de l'équipe non visitée.**

### 29.4 Forfait général

Lorsqu'une équipe est exclue de la Ligue ou se retire pendant la saison régulière :

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

Les frais de refonte du calendrier seront chargés au club fautif dans le cas d'une exclusion de la Ligue.

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

maintenues.

### 29.5 Forfait à répétition

Une équipe ayant compilé trois forfaits ou plus verra son cas automatiquement analysé par le commissaire à la discipline LSQM ou par la direction technique de l'ARSQ (catégories U-9 à U-11). Toute sanction jugée appropriée pouvant aller jusqu'à l'exclusion des séries ou l'exclusion de la Ligue peut être infligée. Les frais de refonte du calendrier seront chargés au club fautif dans le cas d'une exclusion de la Ligue.

### 29.6 Forfait en finale

Si une équipe déclare forfait lors du match de finale, une amende supplémentaire de 100 \$ sera imposée à l'équipe fautive.

## 30 Classements

---

### 30.1 Attribution des points

Un match gagné est rétribué par trois points, un match nul par un point, un match perdu par zéro point et un match perdu par défaut moins un point. Tout match non joué perdu par défaut donne un score de 3-0 en faveur de l'autre équipe. En cas de forfait par abandon du jeu au cours d'un match ou si le défaut est prononcé après le match, le score est porté à 3-0 en faveur de l'autre équipe si elle a marqué moins de trois buts. Sinon, les buts marqués par le club fautif sont supprimés alors que les buts inscrits par l'autre équipe sont conservés.

Ligue de développement (U9 à U12) : Il n'y a aucun classement de produit pour la Ligue de développement.

### 30.2 Classement

Si deux (2) équipes sont à égalité au classement à la fin de la saison, elles seront départagées de la façon suivante :

Le classement sera déterminé selon les critères suivants:

- a) le plus grand nombre de points obtenus;
- b) le plus grand nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes concernées;
- c) la différence de buts particulière (dans les matchs entre les équipes concernées);
- d) le plus grand nombre de victoires;
- e) la meilleure différence de buts générale;
- f) le plus grand nombre de buts marqués;
- g) **Équipe ayant accordée le moins de buts ;**
- h) tirage au sort.

Si trois (3) équipes sont à égalité de points, le classement est établi de la façon suivante :

- a. Le plus grand nombre de victoires;
- b. Le plus grand nombre de points dans les matchs opposant les trois équipes concernées;
- c. La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs;
- d. La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes au classement;
- e. L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts;
- f. **Équipe ayant accordée le moins de buts;**
- g. Tirage au sort.

\* Si les 3 équipes n'ont pas joué le même nombre de matchs entre elles, une moyenne sera faite entre le nombre de parties jouées entre les 3 équipes et le nombre de points obtenus au cours de ces parties. En cas d'égalité au b), nous ferons de même au point c). S'il y a égalité au point b) et c), nous suivrons les points d), e), f) et g) du règlement.

\* En cas de triple égalité : Si un critère (a, b, c,...) permet de séparer les trois équipes, le classement est alors établi. Si l'égalité persiste entre deux équipes, le processus sera recommencé avec la procédure de départage à deux équipes.



**Ligue de développement (U9 à U12)** : Il n'y a aucun classement de produit pour la Ligue de développement.

### 30.3 Contestation du classement

Une fois les classements finaux publiés et les séries débutées, il sera impossible de contester les statistiques.

## SECTION VII – Terrains, matériel et installations

### 31 Obligations des clubs

---

*Tout match qui sera annulé sur le terrain en raison de l'absence de lignes, bris d'équipement ou autres éléments excluant la température sera repris sur le terrain adverse.*

#### 31.1 Organisation des matchs à domicile

Le club qui reçoit est l'organisateur du match et prend en charge toutes les obligations qui en découlent. En cas d'annulation du match en raison d'une infraction à l'un ou l'autre des articles 31.2 à 31.5 du présent règlement, le match est remis et devra être joué à une date ultérieure sur le terrain de l'équipe visiteuse.

#### 31.2 Les terrains

Les terrains utilisés pour les matchs sont ceux soumis par les clubs, puis acceptés et homologués par l'ARSQ. En tout temps durant la saison, l'ARSQ se réserve le droit de retirer l'homologation d'un terrain qui ne répond plus à ses exigences. Le terrain de jeu doit être régulièrement et visiblement tracé.

#### 31.3 Emplacement de la zone technique

Lors des matchs, le club qui reçoit doit prendre les moyens adéquats afin que la zone technique ne soit pas du même côté du terrain que les spectateurs.

#### 31.4 Les buts

En plus de répondre aux exigences de la Loi 1 des Lois du jeu, tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre doit décréter l'annulation du match.

#### 31.5 Terrain qui ne répond pas aux exigences

Une Ligue peut demander un changement de terrain à un club si elle juge que les installations ne répondent pas à ses exigences ou à celles de la Fédération. Le terrain pourra être réutilisé une fois qu'il sera conforme. Un club qui refuse d'obtempérer verra la Ligue annuler tous les matchs devant se jouer sur ce terrain jusqu'à conformité de celui-ci, infliger une défaite par forfait à l'équipe locale et prendre les autres mesures prévues.

#### 31.6 Joueur gravement blessé

Chaque équipe a la responsabilité de faire évacuer tout blessé grave chez un médecin ou vers un hôpital.

#### 31.7 Trousse de premiers soins

Il est de la responsabilité des équipes d'avoir une trousse adéquate de premiers soins, le tout conformément aux exigences du règlement de sécurité de la Fédération.

### 32 Conduite des équipes

#### 32.1 Conduite des joueurs et des entraîneurs

En tout temps, avant, durant et après un match, les joueurs, les entraîneurs et les gérants doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par un arbitre sous forme d'expulsion ou par un rapport au directeur des compétitions ou au comité de discipline de la Ligue. Tout membre peut faire une plainte disciplinaire en vertu de l'article 36.1 des présents règlements.

- 1<sup>re</sup> offense : Convocation devant le directeur des compétitions (catégories U9 à U12) ou le commissaire à la discipline de la LSQM. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2<sup>e</sup> offense : Convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

#### 32.2 Conduite des spectateurs et membres des équipes

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.

- 1<sup>re</sup> offense : Convocation devant le directeur des compétitions (catégories U9 à U12) ou le commissaire à la discipline de la LSQM. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans. Elle pourra perdre le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2<sup>e</sup> offense : Convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

#### 32.3 Comportement des membres de l'équipe

Les équipes sont responsables d'assurer le bon comportement de leurs membres et les spectateurs avant, durant et après chaque match.

- 1<sup>re</sup> offense : Convocation devant le directeur des compétitions (catégories U9 à U12) ou le commissaire à la discipline de la LSQM. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans. Elle pourra perdre le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2<sup>e</sup> offense : Convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

#### 32.4 Esprit antisportif

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

- 1<sup>re</sup> offense : Convocation devant le directeur des compétitions (catégories U9 à U12) ou le commissaire à la discipline de la LSQM. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans. Elle pourra perdre le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2<sup>e</sup> offense : Convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

#### 32.5 Propos hostile

Toute personne qui tient des propos hostiles, racistes ou diffamatoires envers un joueur, entraîneur, arbitre ou la Ligue ou qui fait preuve d'insubordination sera traduit devant le commissaire ou le comité de discipline de la Ligue.

- 1<sup>re</sup> offense : Convocation devant le directeur des compétitions (catégories U9 à U12) ou le commissaire à la discipline de la LSQM. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans. Elle pourra perdre le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2<sup>e</sup> offense : Convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

## 32.6 Responsabilité des clubs

Les clubs sont responsables des bris ou actes de vandalisme causés par un ou des membres de leur club.

## 32.7 Membre non inscrit sur la feuille de match

Une équipe qui fait jouer un membre dont le nom ne figure pas sur la feuille de match ou qui utilise un membre inéligible à cause d'une suspension perd le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1. Des mesures disciplinaires pourront suivre contre le membre.

- 1<sup>re</sup> offense : Convocation devant le directeur des compétitions (catégories U9 à U12) ou le commissaire à la discipline de la LSQM. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans. Elle pourra perdre le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2<sup>e</sup> offense : Convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

## 32.8 Membre non éligible

Si une équipe fait participer un membre inéligible, l'équipe perd le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1. Des mesures disciplinaires pourront suivre.

- 1<sup>re</sup> offense : Convocation devant le directeur des compétitions (catégories U9 à U12) ou le commissaire à la discipline de la LSQM. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans. Elle pourra perdre le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2<sup>e</sup> offense : Convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

## 32.9 Expulsion d'un responsable

Tout entraîneur ou gérant expulsé lors d'un match ne peut, durant le déroulement du match, communiquer par quelque moyen que ce soit avec ses joueurs. Il doit quitter immédiatement l'enceinte du match et le périmètre qui en tient lieu ou demeurer dans le vestiaire de son équipe jusqu'à la fin de la rencontre. Il ne peut retourner sur le terrain, ni parler à l'arbitre, ni récupérer ses feuilles de match. Toute infraction doit être rapportée au directeur des compétitions ou au commissaire de la LSQM pour action disciplinaire appropriée.

- 1<sup>re</sup> offense : Convocation devant le directeur des compétitions (catégories U9 à U12) ou le commissaire à la discipline de la LSQM. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans. Elle pourra perdre le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2<sup>e</sup> offense : Convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

## 32.10 Charte de discipline

Tout membre qui est sanctionné par un arbitre pour les gestes énumérés ci-dessous est suspendu pour le nombre de matchs suivants, en plus de sa suspension automatique prévue aux articles 33.5 et 33.6:

Détail	1 <sup>re</sup> offense	2 <sup>e</sup> offense	3 <sup>e</sup> offense
Propos ou gestes grossiers ou agressif	2 matchs	4 matchs	-
Jeu dangereux causant des blessures	2 matchs	4 matchs	-
Proférer des menaces ou attitude menaçante	3 matchs	5 matchs	-
Cracher, frapper ou se battre	3 matchs	5 matchs	-
Tenter de frapper un adversaire	2 matchs	4 matchs	-
Refus de quitter le match immédiatement après l'expulsion	2 matchs	4 matchs	-
Pour avoir retardé le jeu inutilement après expulsion	1 match	2 matchs	3 matchs
Instigateur, troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille	4 matchs	6 matchs	-
Propos ou gestes grossiers ou agressifs envers un arbitre	3 matchs	6 matchs	-
Comportement répréhensible après l'expulsion	2 matchs	4 matchs	-

L'infraction devra être indiquée sur la feuille de match par l'arbitre. Le rapport de l'arbitre devra être envoyé à la Ligue.

Les peines peuvent être cumulatives.

32.10.1 Il est possible d'obtenir un sursis provisoire dans l'application d'une sanction de l'article 32.10 si le dossier est porté en appel. La décision du sursis est prise par le commissaire à la discipline. La décision est alors prise en temps utile pour permettre au joueur d'être autorisé à jouer, le cas échéant. Le sursis provisoire est valide jusqu'au prononcé du sursis d'exécution ou de l'annulation de la sanction automatique.

32.10.2 En cas de récidive pour une même infraction de la part d'un joueur ou d'un membre du personnel d'équipe, le directeur des compétitions impose automatiquement les sanctions prévues pour une 2<sup>e</sup> offense en sus de celle qui s'applique automatiquement. Un fichier des sanctions sera disponible au début de chacune des saisons.

32.10.3 Pour demander un sursis au commissaire à la discipline, concernant l'application d'une sanction, le plaignant doit faire parvenir sa demande au moins vingt-quatre (24) heures avant son prochain match. Les cas de force majeure seront étudiés par le commissaire.

### 32.11 Abus physique

Quiconque fait usage d'abus physique envers un membre dûment affilié sera traduit devant le comité de discipline de la ligue.

- 1<sup>re</sup> offense : Convocation devant le commissaire à la discipline de la LSQM. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans. Elle pourra perdre le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2<sup>e</sup> offense : Convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

## 33 Avertissements/expulsions

---

*Les suspensions mentionnées dans ces articles surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire. Les équipes sont responsables de comptabiliser eux-mêmes le nombre de cartons jaunes et rouge reçu par leurs joueurs, le système informatique utilisé par la Ligue n'a que valeur de support.*

### 33.1 Cumul des cartons jaunes

Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique par série de trois cartons jaunes. Après chaque avertissement dépassant six (6), le joueur peut être appelé à se présenter devant le directeur des compétitions (catégories U9 à U12) ou le commissaire à la discipline de la LSQM.

Le cumul des cartons jaunes se calcule séparément pour chacune des équipes où le joueur évolue.

Ex. : un joueur reçoit son 3<sup>e</sup> carton jaune de la saison, il termine le match en cours, mais il est suspendu pour le match suivant. Lorsqu'il reçoit un 6<sup>e</sup> carton jaune, il termine le match en cours et il est suspendu pour le match suivant.

### 33.2 Deux cartons jaunes au cours d'un même match

Un membre est pénalisé d'un match de suspension automatique lorsqu'il est exclu pour avoir reçu deux cartons jaunes lors de la même rencontre. Il est expulsé pour le match en cours et suspendu pour le match suivant. Il doit quitter immédiatement l'enceinte du match et le périmètre qui en tient lieu.

### 33.3 Cumul de deux cartons jaunes au cours d'un même match

Tout membre qui reçoit à nouveau deux (2) avertissements dans une rencontre subséquente se voit automatiquement suspendu pour un (1) match supplémentaire à son match automatique; si cela se reproduit une troisième fois, il se verra automatiquement suspendu pour deux (2) matchs supplémentaires à son match automatique.

### 33.4 Plusieurs cartons au cours du même match

Si un membre encourt deux cartons jaunes dans le courant de la même rencontre et est de ce fait exclu, ces avertissements ne sont pas enregistrés, mais bien l'exclusion pour deux avertissements. Si un membre reçoit un carton rouge direct après avoir reçu auparavant un carton jaune, l'avertissement est enregistré de même que l'exclusion directe.

### **33.5 Carton rouge**

Un membre est pénalisé d'un match de suspension automatique lorsqu'il reçoit un carton rouge direct. Il est expulsé pour le match en cours et suspendu pour le match suivant. Il doit quitter immédiatement l'enceinte du match et le périmètre qui en tient lieu. En outre, le membre pourra écoper d'une suspension supplémentaire.

### **33.6 2<sup>e</sup> Carton rouge**

À sa deuxième expulsion, il se voit automatiquement suspendu pour deux (2) matchs supplémentaires à son match automatique. Dans tous les cas, il peut être appelé à se présenter devant le directeur des compétitions (catégories U9 à U12) ou le commissaire de la LSQM.

Si cette suspension n'est pas appliquée en bonne et due forme, l'équipe perd par défaut les matchs en question, le club doit payer une amende de 50 \$, l'entraîneur sera suspendu et son cas référé au directeur des compétitions (catégories U9 à U12) ou au commissaire de la LSQM.

Il en sera de même pour toute sanction supplémentaire imposée, après étude du cas, par le commissaire de la LSQM.

### **33.7 Amende carton rouge**

Pour tous les joueurs, entraîneurs et gérant, chaque expulsion entraînera une amende automatique de vingt-cinq (25 \$) dollars.

### **33.8 Cumul des cartons par équipe**

Une équipe cumulant des avertissements ou expulsions sera condamnée à une amende automatique en fonction des tableaux suivants.

#### **Avertissements (Cartons jaunes) :**

- 20 premiers : 50.00\$
- Tranche de 10 cartons jaunes supplémentaires : 50.00\$

#### **Cartons rouges :**

- 5 premiers : 50.00\$
- Tranche de 2 cartons rouges supplémentaires : 50.00\$

### **33.9 Cumul des cartons en séries éliminatoires**

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

### **33.10 Carton reçu lors d'une partie interrompue**

Quelle soit valide ou non, lorsqu'une partie est suspendue ou arrêtée avant la fin du temps réglementaire, tous les cartons reçus sont maintenus et cumulés au dossier de chacun des joueurs.

## **34 Purgation des suspensions**

---

### **34.1 Purgation d'une suspension**

Toute suspension doit être inscrite sur la feuille de match et purgée dans la Ligue. Si la suspension n'est pas inscrite sur la feuille de match et que le nom du joueur y figure, elle sera considérée comme non purgée. Si le nom du joueur n'est pas inscrit sur la feuille de match, celui-ci sera considéré comme absent et sa suspension est purgée. Une suspension est considérée comme étant purgée lors d'un match perdu ou gagné par forfait. Une suspension n'est pas purgée lorsqu'un match est interrompu et qu'il n'est pas valide. Dans ce cas, la suspension devra être purgée lors de la prochaine partie.

### **34.2 Application de la suspension automatique**

La sanction automatique qui suit un carton rouge direct ou un cumul d'avertissements s'applique d'office par voie administrative, sans audition des parties. Elle n'est susceptible d'aucun recours.

### 34.3 Membre suspendu

Tout membre sous l'effet d'une suspension est suspendu de toute activité de soccer selon les fonctions qu'il occupait au moment de l'expulsion (soit en tant qu'entraîneur ou joueur). Un joueur est suspendu comme joueur et un entraîneur en tant qu'entraîneur. Dans le cas où le joueur est également entraîneur de la même équipe, il sera suspendu à la fois comme joueur et entraîneur. La suspension peut être plus longue selon les décisions prises par le directeur des compétitions ou le commissaire de la Ligue.

Ex. : un entraîneur qui reçoit un carton rouge (1 match de suspension) le 1<sup>er</sup> juin doit attendre le prochain match de son équipe pour purger son match de suspension. Si son prochain match avec son équipe est le 11 juin, il ne peut entraîner son équipe ou une autre équipe

### 34.4 Suspension avec une autre équipe

Un membre suspendu pour un/plusieurs carton (s) reçu (s) avec une équipe doit purger la suspension avec ladite équipe et ne pourra rejouer un match de championnat à l'intérieur d'une même saison, toutes équipes confondues, tant que la suspension n'aura pas été purgée.

### 34.5 Interdit aux abords du jeu

Tout membre qui est sous le coup d'une suspension ne peut se trouver aux abords de la surface de jeu. Il peut assister au match, mais doit se trouver dans les estrades. En cas de mauvaise conduite de sa part, il est passible des sanctions suivantes :

- 1<sup>re</sup> offense : Convocation devant le directeur des compétitions (catégories U9 à U12) ou le commissaire à la discipline de la LSQM. Sanction : amende à l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans. Elle pourra perdre le match par forfait selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2<sup>e</sup> offense : Convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

### 34.6 Suspension de plus d'une rencontre

Dans le cas d'une infraction nécessitant une suspension de plus d'un match, le joueur, entraîneur ou le gérant fautif peut, après avoir purgé son match de suspension automatique, reprendre ses activités avec son équipe jusqu'à ce que la décision soit rendue.

### 34.7 Suspension non purgée

Si, après avoir été expulsé d'un match, un membre ne purge pas la suspension automatique d'un match, son équipe perdra par forfait, selon les articles 29.1 et 30.1 des présents règlements, le match en question. Le membre suspendu devra purger sa suspension au prochain match de son équipe.

- Pour une équipe juvénile : L'entraîneur sera automatiquement suspendu pour deux matchs additionnels
- Pour une équipe sénior : aucune suspension additionnelle pour l'entraîneur

### 34.8 Suspension fin de championnat

Toute suspension automatiquement encourue en cours de championnat doit être purgée en championnat même si cette dernière devait se prolonger sur le championnat de l'année qui suit l'année d'affiliation.

### 34.9 Perception des amendes

Pour toute amende perceptible en vertu de ce chapitre, celle-ci sera expédiée au club qui a affilié le membre.

## SECTION VIII – PROTÊTS ET PLAINTES

### 35 Protêt

*Aucun protêt ne sera accepté dans la Ligue de développement. Pour les plaintes disciplinaires, elles seront étudiées en*

*vertu des règlements de la Ligue.*

### **35.1 Dépôt**

- a) Les protêts admissibles sont ceux concernant le 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.
- b) Seul un responsable d'une équipe, entraîneur, adjoint ou gérant peut déposer un protêt en avisant de préférence son club (coordonnateur ou président).
- c) Pour être admissible, un protêt doit être fait par écrit, transmis par courrier certifié, par courriel, par télécopie ou signifié par huissier au directeur des compétitions LSQM ou son remplaçant dans les deux (2) jours ouvrables suivants l'incident qui a donné naissance au protêt. Cet écrit doit être accompagné d'un dépôt de cinquante dollars (50 \$) à l'ordre de l'ARSQ. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.
- d) Le protestataire se chargera d'expédier une copie dudit protêt au club contre qui le protêt est en cause.
- e) Un protêt ne doit porter que sur une seule faute. Plusieurs fautes dans le même match doivent faire l'objet d'autant de protêts.
- f) Pour toute infraction aux articles 35.1.a) à 35.1.e), le protêt sera considéré comme étant irrecevable et le dépôt sera encaissé.
- g) Les procédures de dépôts et délais d'un protêt peuvent être modifiées par le Comité de gestion de la LSQM pour répondre à une situation d'urgence ou un cas de force majeure.
- h) Il ne peut être formulé de protêt au sujet du terrain après le coup d'envoi.

### **35.2 Étude**

- a) L'étude d'un protêt se fait par le directeur des compétitions.
- b) Tout protêt doit être étudié dans les cinq (5) jours ouvrables suivant sa réception.
- c) Lors du traitement de tout protêt, le directeur des compétitions peut tenir compte de toutes les informations en sa possession ou qui lui sont transmises par l'une des parties impliquées dans ledit protêt. L'audition du protestataire ou de témoins est laissée à la discrétion du directeur des compétitions.

### **35.3 Décision**

- a) Une décision écrite sera rendue dans les cinq (5) à dix (10) jours suivant l'étude du protêt. Durant les séries éliminatoires, la décision sera rendue verbalement dans les 24 heures de l'audition du protêt, et par écrit dans les cinq (5) à dix (10) jours suivants.
- b) Lorsque le protêt est jugé recevable par le directeur des compétitions, le dépôt est retourné.
- c) Lorsque le protêt est jugé irrecevable par le directeur des compétitions, le dépôt est confisqué.

### **35.4 Appel**

- a) Toute décision sur un protêt peut être portée en appel devant le commissaire à la discipline de la LSQM. Ce dernier n'interviendra qu'en présence d'une erreur manifestement déraisonnable de la part du directeur des compétitions.
- b) Le dépôt d'un appel de la décision sur protêt se fait en conformité avec la procédure prévue aux articles 35.1 a) à 35.1 g) des présents règlements en y faisant les adaptations nécessaires.
- c) L'étude de l'appel de la décision sur protêt se fait conformément aux dispositions prévues à l'article 35.2 b) et c) en y faisant les adaptations nécessaires.
- d) La décision sur appel rendue par le commissaire à la discipline est finale et sans appel.

## 36 Plainte disciplinaire

---

### 36.1 Dépôt

- a) Tout membre peut faire l'objet d'une plainte disciplinaire.
- b) Un membre du Comité de gestion LSQM, le directeur des compétitions, une association membre de la Ligue, un arbitre ou un membre (tel que stipulé dans les règlements) peut déposer une plainte disciplinaire, en utilisant le formulaire prescrit par la ligue sur le site Internet de l'ARSQ, concernant le comportement d'un membre. Le rapport doit indiquer la date, la catégorie, le numéro de la partie, le plus de détails en référence aux incidents survenus.
- c) Pour être admissible, une plainte doit être faite par écrit transmise par courrier, courriel ou télécopie au directeur des compétitions ou son remplaçant dans les quinze (15) jours suivants le comportement qui est l'objet de la plainte. La preuve de l'envoi relève du plaignant.
- d) Le commissaire à la discipline LSQM se chargera d'expédier la plainte à l'association contre qui la plainte est en cause.
- e) Lors du traitement de la plainte disciplinaire, le commissaire à la discipline LSQM tient compte de toutes les informations en sa possession ou qui lui sont transmises par l'une des parties impliquées dans la plainte. L'audition du protestataire ou de témoins est laissée à la discrétion du commissaire.
- f) Dans tous les cas, toute personne faisant l'objet d'une plainte sera avisée et disposera de 7 jours pour faire des représentations écrites auprès de l'autorité décisionnelle.

### 36.2 Examen

- a) L'examen d'une plainte disciplinaire se fait par un commissaire à la discipline ou le comité de discipline de la Ligue.
- b) L'examen d'une plainte disciplinaire doit être réalisé dans les cinq (5) jours ouvrables suivant sa réception.
- c) Le commissaire à la discipline ou le comité de discipline saisi de la plainte examine l'admissibilité de celle-ci. Il peut accepter d'étudier la plainte ou la rejeter.
- d) Le commissaire à la discipline peut, s'il le juge approprié, demander la formation d'une commission de discipline de deux (2) ou trois (3) commissaires pour étudier une plainte qu'il a acceptée.

### 36.3 Audition

- a) Le directeur des compétitions transmet les avis de convocations aux parties concernées et à toutes autres personnes déterminées par le (s) commissaire (s) saisi (s) de la plainte. Celles-ci sont transmises par courrier, courriel, télécopie ou poste certifiée au moins cinq (5) jours avant l'audition.
- b) Le directeur des compétitions est contraignable comme témoin.
- c) L'audition est publique et elle doit être empreinte d'ordre et de dignité.
- d) Chaque partie convoquée à l'audition d'une plainte peut produire les témoins qu'elle juge nécessaires à l'établissement de ses prétentions.
- e) Durant l'audition, les personnes convoquées expliqueront au commissaire à la discipline ou au comité de discipline les circonstances du comportement à étude, répondront aux questions du (des) commissaire (s) et pourront faire les commentaires qu'ils jugeront pertinents.
- f) Un rapport disciplinaire détaillé d'un arbitre expliquant les circonstances de l'événement à étude pourra être considéré par le (s) commissaire (s) pour l'étude de la plainte sans que la présence de l'arbitre soit nécessaire.
- g) Pour une infraction reliée à une rencontre spécifique, le commissaire ou le comité de discipline de la Ligue peut rendre une décision s'il n'y a pas de rapport disciplinaire (comme mentionné en f), ou de plainte déposée en bonne et due forme.



- h) Un rapport disciplinaire n'est pas nécessaire quand le commissaire ou le comité de discipline de la Ligue demande à un membre d'une équipe de se présenter devant le comité de discipline.
- i) Si l'intimé ou son représentant ne se présente pas à l'audition, le cas pourra être traité « in absentia ».

#### **36.4 Décision**

- a) Une décision écrite sera rendue dans les dix (10) jours suivant l'étude de la plainte. Durant les séries éliminatoires, la décision sera rendue verbalement dans les 24 heures de l'étude de la plainte, et par écrit dans les cinq (5) à dix (10) jours suivants.
- b) Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies dans les présents règlements à l'article 38.

### **37 Sanctions disciplinaires**

---

- a) Les suspensions infligées par le commissaire ou comité de discipline de la Ligue ne peuvent se confondre avec celles prévues comme automatiques par les articles précédents des présents règlements. Les suspensions pourront être annoncées verbalement par le directeur des compétitions aux clubs concernés et devront être confirmées par écrit.
- b) Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans le cadre des activités en cours de la Ligue, la suspension sera purgée au début de la saison suivante des activités de la Ligue.
- c) Un membre visé par le paragraphe b) 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.
- d) En tout temps et pour quelque raison que ce soit qu'il juge suffisamment grave, le commissaire ou le Comité de discipline peut convoquer un joueur, une personne liée à une équipe ou à un club et appliquer les sanctions qu'il juge approprié.

### **38 Appel d'une décision du coordonnateur**

---

- a) Toute organisation visée par une décision du directeur des compétitions peut en appeler et être entendue par le commissaire ou comité de discipline de la Ligue. Ce dernier n'interviendra qu'en présence d'une erreur manifestement déraisonnable de la part du directeur des compétitions.
- b) Le dépôt d'un appel doit se faire par écrit, selon les règlements de la Ligue, de l'ARS ou de la Fédération, et transmise par courrier, courriel ou télécopie au directeur des compétitions ou son remplaçant à l'intérieur d'un délai de quinze (15) jours et être accompagné d'un chèque de 50 \$ (à l'ordre de l'ARSQ). La preuve de l'envoi relève du plaignant. Le non-respect d'un des éléments entraîne automatiquement le rejet de l'appel.
- c) Une décision écrite sera rendue dans les dix (10) jours suivant l'étude de la plainte. Durant les séries éliminatoires, la décision sera rendue verbalement dans les 24 heures de l'étude de la plainte, et par écrit dans les cinq (5) à dix (10) jours suivants.
- d) Toute organisation visée par une décision du commissaire ou du comité de discipline de la Ligue peut en appeler et être entendue par le comité de discipline de l'ARSQ. Par la suite, les autres appels doivent être portés à la FÉDÉRATION.
- e) On ne peut en appeler d'une décision du commissaire ou du comité de discipline de la Ligue que pour une erreur de droit, de procédures ou une erreur dans l'imposition d'une sanction.
- f) Dans un cas de conflit entre les membres ou entre un membre et la Ligue, des procédures judiciaires ne peuvent être entreprises qu'en dernier ressort, et ce, seulement si tous les recours normaux prévus dans les règles de fonctionnement, les règlements généraux et les règlements disciplinaires de l'ARSQ, de la FSQ et de l'ACS ont été épuisés. Avant d'engager des procédures judiciaires, le membre doit en aviser l'ARSQ, la FSQ et l'ACS par lettre

recommandée. Dans ce cas, le district judiciaire sera celui de Québec.

## SECTION IX – SOCCER à 9

### 39 Règles spécifiques

#### 39.1 Terrain de jeu

a) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :

- Longueur : 65 à 90 mètres
- Largeur : 45 à 55 mètres

b) Les surfaces de réparation sont déterminées par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, tracées à 5,50 m de chaque montant du but de soccer à 7 ou à 16,5 m sur un terrain de soccer à 11. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain de soccer à 7 sur une longueur de 7,30 m ou 16,5 m sur un terrain de soccer à 11. Ces dernières seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

- Dimensions des buts : 5,50 m x 1,80 m (soccer à 7); 7,32 m x 2,44 m (soccer à 11)
- Point de pénalité : 7 mètres (soccer à 7); 11 mètres (soccer à 11)

c) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 6 mètres de rayon sur les terrains de soccer à 7 ou 9,15 m sur les terrains de soccer à 11.

#### 39.2 Ballon en jeu ou hors jeu

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

#### 39.3 But marqué

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

#### 39.4 Hors-jeu

La loi du hors-jeu s'applique en soccer à 9 (Identique à la loi du jeu de la FIFA).

#### 39.5 Fautes et incorrections

Identique à celle de la Loi XII des Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

a) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.

b) Si un joueur de l'équipe défendante commet, dans la surface de réparation, une des dix (10) fautes majeures décrites dans les Lois du jeu de la FIFA, il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation à une distance de sept (7) mètres (soccer à 7) ou 11 mètres (soccer à 11).

c) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui en temps normal au soccer à 11 serait pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon sera placé au point le plus près de l'infraction, mais à l'extérieur de la surface de réparation pour les terrains de soccer à 7 et à l'extérieur de la surface de but pour les terrains de soccer à 11. Le coup franc sera direct.

d) L'arbitre peut avertir un joueur (carton jaune) ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans un tel cas, le joueur ne peut pas être remplacé par un autre joueur.

#### 39.6 Coups francs

Identique à la Loi XIII des lois du jeu de la FIFA sauf que tous les coups francs sont directs (sur lequel un but peut être marqué directement). Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 9,15 mètres du ballon (que la partie soit disputée sur un terrain de soccer à 7 ou un terrain à 11).

### **39.7 Coup de pied de réparation (penalty)**

Identique à la Loi XIV des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé à sept (7) mètres de la ligne de but (soccer à 7) ou onze (11) mètres (soccer à 11) et que tous les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon (plus loin de la ligne de but que le ballon).

### **39.8 Rentrée de touche**

Identique à la Loi XV des Lois du jeu de la FIFA. Toutefois, une reprise de touche sera accordée si le joueur manque sa première tentative, mais une deuxième erreur entraînera la reprise de la rentrée de touche par l'équipe adverse. Un but ne peut être marqué directement lors d'une touche.

### **39.9 Coup de pied de but**

Identique à la Loi XVI des Lois du jeu de la FIFA soit les mêmes règles qu'en soccer à 11. Toutefois, sur les terrains de soccer à 7, le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation et les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation à 9,15 mètres du ballon. Sur les terrains de soccer à 11, le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but et les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation.

### **39.10 Coup de pied de coin**

Identique à la Loi XVII des Lois du jeu de la FIFA sauf que la distance à respecter par l'adversaire est de 9,15 mètres.

## **SECTION X – SOCCER à 7**

### **40 Règles spécifiques**

---

#### **40.1 Terrain de jeu**

a) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :

- Longueur : 45 à 60 mètres
- Largeur : 25 à 45 mètres

b) Les surfaces de réparation sont déterminées par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, tracées à 5,50 m de chaque montant du but. Elles s'étendront à l'intérieur du terrain sur une longueur de 7,30 m et seront réunies par une ligne parallèle à la ligne de but.

- Dimensions des buts : 5,50 m x 1,80 m
- Point de pénalité : 7 mètres

c) Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de 6 mètres de rayon

#### **40.2 Ballon en jeu ou hors jeu**

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

#### **40.3 But marqué**

Identique à la loi du jeu de la FIFA, soit les mêmes règles qu'au soccer à 11.

#### **40.4 Hors-jeu**

La loi du hors-jeu ne s'applique pas.

#### **40.5 Fautes et incorrections**

Identique à celle de la Loi XII des Lois du jeu de la FIFA sous réserve des modifications suivantes :

a) Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs.

- b) Si un joueur de l'équipe défendante commet, dans la surface de réparation, une des dix (10) fautes majeures décrites dans les Lois du jeu de la FIFA, il sera pénalisé d'un coup de pied de réparation à une distance de sept (7) mètres.
- c) Pour toute autre faute commise à l'intérieur de la zone de réparation qui en temps normal au soccer à 11 serait pénalisée d'un coup franc indirect, le ballon sera placé au point le plus près de l'infraction, mais à l'extérieur de la surface de réparation. Le coup franc sera direct.
- d) L'arbitre peut avertir un joueur (carton jaune) ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. Dans un tel cas, le joueur ne peut pas être remplacé par un autre joueur.

#### **40.6 Coups francs**

Identique à la Loi XIII des lois du jeu de la FIFA sauf que tous les coups francs sont directs (sur lequel un but peut être marqué directement). Lors de l'exécution d'un coup franc, l'équipe adverse doit respecter la distance de 6 mètres du ballon.

#### **40.7 Coup de pied de réparation (penalty)**

Identique à la Loi XIV des Lois du jeu de la FIFA, sauf que le point de réparation est situé à sept (7) mètres de la ligne de but et que tous les joueurs, à l'exception de celui qui tire, doivent se tenir à l'extérieur de la surface de réparation et derrière le ballon (plus loin de la ligne de but que le ballon).

#### **40.8 Rentrée de touche**

Identique à la Loi XV des Lois du jeu de la FIFA. Toutefois, une reprise de touche sera accordée si le joueur manque sa première tentative, mais une deuxième erreur entraînera la reprise de la rentrée de touche par l'équipe adverse. Un but ne peut être marqué directement lors d'une touche.

#### **40.9 Coup de pied de but**

Identique à la Loi XVI des Lois du jeu de la FIFA soit les mêmes règles qu'en soccer à 11. Toutefois, le ballon est placé dans une partie quelconque de la surface de réparation. Les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation et à 6 mètres du ballon.

#### **40.10 Coup de pied de coin**

Identique à la Loi XVII des Lois du jeu de la FIFA sauf que la distance à respecter par l'adversaire est de 6 mètres.

## **SECTION XI – SOCCER à 5**

### **41 Règles spécifiques**

---

#### **41.1 Terrain de jeu**

Réservé.

#### **41.2 Ballon en jeu ou hors jeu**

Réservé.

#### **41.3 But marqué**

Réservé.

#### **41.4 Hors-jeu**

Réservé.

**41.5 Fautes et incorrections**

Réservé.

**41.6 Coups francs**

Réservé.

**41.7 Coup de pied de réparation (penalty)**

Réservé.

**41.8 Rentrée de touche**

Réservé.

**41.9 Coup de pied de but**

Réservé.

**41.10 Coup de pied de coin**

Réservé.

## ANNEXE 1 – TABLEAU DES AMENDES

Description	Amendes	Articles
Absence de dossards (2 <sup>e</sup> offense)	50 \$	14.2
Cumul des cartons par équipe	50 \$ et plus (selon le tableau)	33.8
Carton rouge	25 \$	33.7
Défaut	50 \$	29.1
Défaut (2 <sup>e</sup> )	100 \$	29.1
Forfait en fin de saison	100 \$ supplémentaire	29.3
Forfait à plus de 100 km	3 fois le montant de l'amende	29.2
Retard des équipes (1 <sup>re</sup> offense)	25 \$	20.1
Retard des équipes (2 <sup>e</sup> offense)	50 \$	20.1
Suspension non purgée	50 \$	34.7

Dans la section discipline, des amendes peuvent être imposées pour toutes infractions.

## ANNEXE 2 – TABLEAU DES AMENDES arbitres Ligue de dével.

Tableau des sanctions relatives aux feuilles de matchs LD et LSRQ								
Semaine	Journée	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
<b>Semaine #1</b>	Lundi	Match						
	Mardi		Match					
	Mercredi	Rappel		Match				
	Jeudi		Rappel		Match			
	Vendredi	Sanction #1		Rappel		Match		
	Samedi						Match	
	Dimanche							Match
<b>Semaine #2</b>	Lundi	Sanction #2	Sanction #1	Sanction #1	Rappel	Rappel	Rappel	
	Mardi				Sanction #1	Sanction #1		Rappel
	Mercredi	Sanction #3	Sanction #2	Sanction #2			Sanction #1	
	Jeudi				Sanction #2	Sanction #2		Sanction #1
	Vendredi	Sanction #4	Sanction #3	Sanction #3			Sanction #2	
	Samedi							
	Dimanche							
<b>Semaine #3</b>	Lundi		Sanction #4	Sanction #4	Sanction #3	Sanction #3		Sanction #2
	Mardi						Sanction #3	
	Mercredi				Sanction #4	Sanction #4		Sanction #3
	Jeudi						Sanction #4	
	Vendredi							Sanction #4

Action	Envoyé par:	Envoyé à:	Description # Sanction	Sanction
Match			À partir du jour de match	
Rappel	Compétition	Arbitre	Courriel de rappel	0,00 \$
Sanction #1	Il est de la responsabilité des Clubs de consulter quotidiennement le fichier commun en ligne pour suivre l'évolution des dossiers.		Sanction #1	2,50 \$
Sanction #2			Sanction #2	2,50 \$
Sanction #3			Sanction #3	2,50 \$
Sanction #4			Sanction #4	2,50 \$
Feuilles de match à modifier / rapport disciplinaire absent			Directives:	
	Description # Sanction		Sanction	Les matchs demandant un suivi seront mis quotidiennement sur le fichier commun en ligne (Google Drive)  Les amendes sont comptabilisés à partir des informations sur le fichier commun.
1 <sup>er</sup> avis	2 journée ouvrable		0,00 \$	
2 <sup>ème</sup> avis	1 journée ouvrable		5,00 \$	
3 <sup>ème</sup> avis	1 journée ouvrable		5,00 \$	
Chaque match est sujet à un montant maximal d'amende de 10\$				
** L'oubli ou le retard d'une communication de la part de l'ARSQ n'a aucun effet de décalage sur les communications subséquentes				

## ANNEXE 3 – TABLEAU DES AMENDES arbitres LSQM

### Tableau des sanctions relatives aux feuilles de match LSQM (U13 et plus)

Semaine	Journée	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
<b>Semaine #1</b>	Lundi	Match						
	Mardi		Match					
	Mercredi	Rappel		Match				
	Jeudi		Rappel		Match			
	Vendredi	Sanction #1		Rappel		Match		
	Samedi						Match	
	Dimanche							Match
<b>Semaine #2</b>	Lundi	Sanction #2	Sanction #1	Sanction #1			Rappel	
	Mardi				Sanction #1	Sanction #1		Rappel
	Mercredi	Sanction #3	Sanction #2	Sanction #2			Sanction #1	
	Jeudi				Sanction #2	Sanction #2		Sanction #1
	Vendredi	Sanction #4	Sanction #3	Sanction #3			Sanction #2	
	Samedi							
	Dimanche							
<b>Semaine #3</b>	Lundi		Sanction #4	Sanction #4	Sanction #3	Sanction #3		Sanction #2
	Mardi						Sanction #3	
	Mercredi				Sanction #4	Sanction #4		Sanction #3
	Jeudi						Sanction #4	
	Vendredi							Sanction #4

Action	Envoyé par:	Envoyé à:		Description # Sanction	Sanction
Match				À partir du jour de match	
Rappel	Compétition	Arbitre		Courriel de rappel	0,00 \$
Sanction #1	Coordo arbitrag	Arbitre	CHEF ARBITRE	Sanction #1	2,50 \$
Sanction #2	Coordo arbitrag	Arbitre	CHEF ARBITRE	Sanction #2	2,50 \$
Sanction #3	Coordo arbitrag	Arbitre	CHEF ARBITRE	Sanction #3	2,50 \$
Sanction #4	Coordo arbitrag	Arbitre	CHEF ARBITRE	Sanction #4 + susp. des centres possible	2,50 \$

Feuilles de match à modifier / rapport disciplinaire absent			Directives:
	Description # Sanction	Sanction	
1 <sup>er</sup> avis	Courriel avec délai de 2 journées ouvrables	0,00 \$	Aviser automatiquement en cas d'absences prolongées (vacances ou autre)
2 <sup>ème</sup> avis	Courriel avec délai de 1 journée ouvrable	5,00 \$	Après 3 matchs avec manquement, l'arbitre pourra
3 <sup>ème</sup> avis	Courriel avec délai de 1 journée ouvrable	5,00 \$	être suspendu par le coordonateur à l'arbitrage.
Chaque match est sujet à un montant maximal d'amende de 10\$			
L'oubli ou le retard d'une communication de la part de l'ARISQ n'a aucun effet de décalage sur les communications subséquentes			