

ÉTÉ 2022

DERNIÈRE MISE À JOUR AVRIL 22



RÈGLEMENTS

DE LA LIGUE LOCALE ET RÉGIONALE

TABLE DES MATIERES

Section 1 – GÉNÉRALITÉS 4

1. Application5

1.1 Interprétation5

1.2 District judiciaire.....5

1.3 Compatibilité avec les règlements régionaux, nationaux et internationaux.5

1.4 Non-respect des règlements5

2 Règles d'adoption5

2.1 Les règlements de la Ligue sont :5

2.2 Modifications aux règlements5

2.3 Amendement aux règlements5

3 Considération de date5

4 Lexique.....6

Section 2- STRUCTURE DE LA COMPÉTITION 8

5 Structure de la Ligue8

5.1 Catégorie d'âge.....8

Section 3- RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS..... 8

6 Registrariat.....8

6.1 Affiliation des membres8

6.2 Responsabilité des clubs.....8

6.3 Enregistrement des joueurs8

7 Entraîneurs8

7.1 Absence d'entraîneur / entraîneur adjoint / gérant 8

7.2 Certification9

Stage de recyclage9

8 Équipement des joueurs.....9

8.1 L'uniforme9

8.2 Couleurs des équipements9

8.3 Protège-tibias10

8.4 Les crampons.....10

8.5 Numéro des joueurs10

8.6 Prothèse et appareil orthopédique **PIÂTRE**.....10

8.7 Lunettes et prothèse auditive10

Section 4- ARBITRAGE..... 10

9 Arbitres11

9.1 Autorité de l'arbitre.....11

9.2 Protection des arbitres11

9.3 Assignation des arbitres11

9.4 Retard des arbitres11

9.5 Responsabilité des arbitres11

9.6 Rapport de l'arbitre – expulsion.....11

9.7 Manquement et irrégularités11

9.8 Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant.....12

Section 5- CALENDRIER 12

10 Établissement du calendrier12

10.1 Heure des matchs.....12

10.2 Déplacements.....12

10.3 Changements au calendrier12

10.4 Annulation d'un match12

10.5 Confirmation de l'annulation d'un match12

10.6 Annulation d'un match sur le terrain12

10.7 Changement de date apporté par la Ligue.....13

10.8 Changement de terrain13

10.9 Reprise d'un match.....13

10.10 Cause exceptionnelle.....13

10.11 Cas de force majeure.....13

10.12	Activité non sanctionnée	13	18.1	Remplir la feuille de match.....	17
10.13	Activité hors de la région.....	13	18.2	Joueur absent	17
10.14	Engagements dans la région.....	14	18.3	Joueur retardataire.....	17
10.15	Manquement	14	19	Utilisation des joueurs	18
Section 6- COMPÉTITION	14		19.1	UTILISATION DES JOUEURS	18
11 Cartes d’affiliation	14		19.2	joueur muté.....	18
11.1	Cartes d’affiliation des joueurs U9 à U12.....	14	19.3	Joueur surclassé (RF 5.1 Soccer Québec).....	18
11.2	Cartes d’affiliation des membres du personnel d’équipe	14	19.4	Double surclassement (RF 5.2 Soccer Québec) 18	
11.3	Vérification des cartes d’affiliations	14	19.5	Joueur à l’essai et permis	18
11.4	Retard des cartes d’affiliation ou liste d’identification électronique	15	20	Défaut / Forfaits	19
12 Personnes autorisées dans la zone technique	15		20.1	Amende pour les défauts / forfaits	19
12.1	Personnes autorisées à prendre place dans la zone technique.....	15	20.2	Défaut à plus de 100 km	19
13 Retard des équipes	15		20.3	Défaut de fin de saison.....	19
13.1	Équipe non prête à l’heure.....	15	20.4	Défaut général.....	19
13.2	Absence / retard	15	20.5	Défaut à répétition	20
13.3	Retrait d’un match ou refus de jouer	16	Section 7 – LES TERRAINS ET LES INSTALLATIONS	20	
14 Lois du jeu	16		21	Obligations du club	20
14.1	Durée des matchs.....	16	21.1	Organisation des matchs à domicile	20
14.2	Match interrompu	16	21.2	Les terrains	20
14.3	Ballons	16	21.3	Emplacement de la zone technique	21
14.4	Remplacements.....	16	21.4	Les buts.....	21
14.5	Obstacles	16	21.5	Terrain qui ne répond pas aux exigences.....	21
15 Écart de 7 buts	16		21.6	Joueur gravement blessé.....	21
16 Transmission des résultats	17		21.7	Trousse de premiers soins.....	21
16.1	Résultats PTS-Ligue.....	17	22	Conduite des équipes.....	21
17 Tonnerre, éclairs et pluie abondante	17		22.1	Conduite des joueurs et des entraîneurs	22
18 Feuille de match	17		22.2	Conduite des spectateurs et membres des équipes 22	
			22.3	Comportement des membres de l’équipe	22

22.4	Interdit aux abords du jeu	22	25.3	BUT MARQUÉ	28
22.5	Esprit antisportif	22	25.4	HORS-JEU	28
22.6	Propos hostile	22	25.5	FAUTES ET INCORRECTIONS	28
22.7	Membre non inscrit sur la feuille de match ...	22	25.6	COUPS FRANCS	28
22.8	Membre non éligible	22	25.7	RENTRÉE EN TOUCHE	28
22.9	Expulsion d'un responsable.....	22	25.8	COUP DE PIED DE BUT	29
22.10	Abus physique	23	25.9	COUP DE PIED DE COIN (Corner)	29
22.11	Responsabilité des clubs.....	23	Section 11 – le soccer à 9.....		29
22.12	Charte de discipline	23	26 règles spécifiques S9		29
23 LES RÈGLES DU JEU ET LA GESTION			26.1	Terrain	29
APPLICABLES À TOUS LES NIVEAUX.....			26.2	BALLON EN JEU OU HORS JEU	30
23.1	Amende carton rouge.....	25	26.3	BUT MARQUÉ	30
23.2	Cartons reçus lors d'une partie interrompue .	25	26.4	HORS-JEU	30
24 Purgation des suspensions			26.5	FAUTES ET INCORRECTIONS	30
24.1	Purgation d'une suspension	25	26.6	COUPS FRANCS	31
24.2	Application de la suspension automatique	26	26.7	RENTRÉE EN TOUCHE	31
24.3	Membre suspendu.....	26	26.8	COUP DE PIED DE BUT	31
24.4	Perception des amendes	26	26.9	COUP DE PIED DE COIN (Corner)	31
Section 8 – PROTÈTS ET PLAINTES			Section 12 – ANNEXES.....		32
Section 10 – le soccer à 7			27 Tableau des amendes.....		32
25 règles spécifiques S7			28 Tableau des amendes arbitres Ligue de		33
25.1	terrain	28	développement.....		
25.2	BALLON EN JEU OU HORS JEU	28			

SECTION 1 – GÉNÉRALITÉS

1. APPLICATION

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue de développement (LD). Il couvre l'ensemble de la saison estivale, à moins d'une disposition spécifique à l'effet contraire. La Ligue suit le plan de développement de Soccer Québec.

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 Soccer Québec (SQ) et de l'Association régionale de soccer de Québec (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 ;
- b) Présentés aux directeurs techniques des clubs ;
- c) Soumis à l'ARSQ pour l'étude et adoption.

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

2.2 MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS

Les clubs en règle peuvent proposer des modifications aux règlements. Ceux-ci seront amendés selon l'article 2.

À la fin de la saison, soit deux (2) semaines après le dernier match du championnat, fournir au directeur des compétitions de l'ARSQ les recommandations de modifications aux règlements de la Ligue.

2.3 AMENDEMENT AUX RÈGLEMENTS

Pour les cas non prévus aux présents règlements sera tranché par le comité responsable de la compétition qui se référera principalement aux règlements, de l'ARSQ.

3 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 courrier électronique fait foi, à moins d'autrement spécifié.

4 LEXIQUE

AFFILIATION	Désigne le processus d'enregistrement des joueurs, arbitres, entraîneurs, administrateurs, évaluateurs et tout autre membre ou intervenant aux fins de déterminer le « membership » de Soccer Québec.
ANNÉE D’AFFILIATION	Désigne la période qui s'étend du 1 ^{er} mai au 30 avril de l'année suivante.
ARBITRE	Désigne toute personne dûment affiliée et reconnue comme évaluateur, instructeur, arbitre-assistant, 4 ^e officiel ou arbitre avec la Fédération pour l'année d'activité en cours qui a suivi avec succès une formation reconnue et adaptée au niveau de jeu.
ASSOCIATION CANADIENNE	Désigne l'Association canadienne de soccer
ASSOCIATION RÉGIONALE DE SOCCER	Désigne une Association régionale de soccer comme représentante de Soccer Québec auprès des intervenants de soccer dans son territoire déterminé par le Conseil. C'est l'organisme qui voit à l'application des règlements de Soccer Québec sur son territoire.
CARTE 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 selon lesquels les joueurs sont divisés pour les fins des activités, et ce, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif pour un sexe donné.
CLUB	Désigne un organisme incorporé ou administré par un organisme lui-même administré en vertu de la Loi sur les cités et villes (RLRQ, c.C-27.1) ou du Code municipal (RLRQ, c.C-19) qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux politiques opérationnelles adoptées par le conseil d'administration.
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 groupe de discipline.
COMPÉTITION	Désigne toutes les activités de soccer, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif, les ligues, les parties hors concours et les festivals incluant tout type de tournois sanctionnés.
CONTREVENANT	Désigne toute personne physique ou morale accusée d'avoir enfreint les règlements ou les politiques d'une ligue, d'une ARS, de la Fédération, de l'ACS, de la CONCACAF ou de la FIFA
CORRESPONDANCE OFFICIELLE	Désigne toute preuve valide d'envoi ou de réception des documents incluant les transmissions, avec preuve de transmission, par télécopie ou par courriel électronique.
DÉFAUT/FORFAIT	Le forfait désigne une défaite à la renonciation à participer à un match ou à une compétition alors que le défaut désigne une défaite suite au manquement aux règlements qui entraîne l'annulation d'un match ou d'une compétition ou défaite déclarée après un match ou une compétition suite au manquement aux règlements.
DIVISION	Dans un niveau de compétition, une catégorie peut être divisée en groupes différents, répartis par niveaux décroissants et appelés division.
DOMICILE	Désigne l'endroit où réside en permanence une personne. Une personne ne peut avoir plus d'une adresse résidentielle à la fois aux fins du domicile.
DOUBLE SURCLASSEMENT	Désigne un joueur assigné à une équipe de trois (3) ou quatre (4) catégories d'âge supérieures à la sienne.
ENCEINTE DU SITE DE COMPÉTITION	Désigne la surface de jeu et la zone technique.
ENTRAÎNEUR	Désigne une personne affiliée et titulaire d'un diplôme reconnu par l'ACS et Soccer Québec. L'entraîneur est un officiel au sens FIFA
ÉQUIPE	Désigne une sélection de joueurs d'un club ou d'un regroupement de soccer pour un match donné.
ÉQUIPE ACTIVE	Désigne une équipe qui participe dans une compétition ou activité dûment reconnue et sanctionnée par une ARS, par Soccer Québec ou par l'ACS, dans une catégorie et un niveau de compétition tel que défini par les présents règlements.
ÉTABLISSEMENT DES DISTANCES	Le calcul est effectué à partir à l'adresse civique des clubs.
FÉDÉRATION	Désigne la Fédération de soccer du Québec également reconnue comme Soccer Québec
FEUILLE DE MATCH	La feuille de match est le formulaire officiel où figurent les informations sur le match notamment l'identification des joueurs et des entraîneurs, les cartons jaunes et rouges, l'identité des arbitres et le résultat du match. Dans les compétitions où l'homologation des matchs se fait par système informatique, la feuille de match électronique est considérée comme une feuille de match et est soumise, lorsque possible, aux mêmes obligations que la feuille de match papier.
FIFA	Désigne la Fédération Internationale de Football Association.
GROUPE	Dans un niveau de compétition, une catégorie peut être divisée en groupes de niveaux égaux et appelés groupe.
JOUEUR MUTÉ	Joueur qui change de club.
JUVÉNILE	Désigne les catégories d'âge de moins de 18 ans inclusivement.
LIBÉRATION	Désigne le processus permettant à un club ou un regroupement de soccer d'autoriser un joueur amateur affilié pour la période d'affiliation en cours d'évoluer pour un autre club ou un autre regroupement de soccer.

LIGUE	Désigne un regroupement d'équipe de même ou de plusieurs catégories permettant un calendrier régulier de matchs.
OFFICIEL	Désigne l'arbitre, les assistants-arbitres, les évaluateurs, les commissaires, les dirigeants de compétition, les membres du conseil d'administration de Soccer Québec, d'une ligue, d'une ARS, les membres d'un comité ou d'une commission reconnue par Soccer Québec, ainsi que le personnel de Soccer Québec ou d'une ARS 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 toute personne située à l'intérieur de l'enceinte du site de compétition.
PERSONNE	Désigne les membres ou les entités physiques ou morales suivantes : <ul style="list-style-type: none"> a) Les ARS, ligues, clubs, regroupements de soccer et équipes accréditées b) Les ligues reconnues par les ARS c) Les arbitres, les joueurs, dirigeants, entraîneurs et instructeurs œuvrant au sein des organismes accrédités par Soccer Québec d) Les officiels et tout individu élu ou nommé au conseil d'administration, à un comité ou commission reconnu par un membre ordinaire ou associé.
PERSONNEL D'ÉQUIPE	Désigne tous les entraîneurs et les gérants d'une équipe.
PLAIGNANT	Désigne la personne qui dépose une plainte
PLAINTÉ	Dénonciation, par toute personne qui en a été la victime ou le témoin, de la conduite d'un contrevenant.
PROTÉT	Désigne la contestation par une équipe, du résultat final d'un match afin d'en faire changer l'issue.
SÉLECTION	Désigne un regroupement d'équipes ou d'individus qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux politiques opérationnelles adoptés par le conseil d'administration.
SENIOR	Désigne la catégorie supérieure à juvénile.
STATUT	Désigne la classification des joueurs et des équipes soit amateur ou professionnelle.
SURCLASSEMENT	Désigne un joueur assigné à une équipe d'une (1) ou deux (2) catégories d'âge supérieures à la sienne.
TERRITOIRE	Désigne une division de la carte géographique de la province définie par résolution du conseil d'administration de Soccer Québec et ce qui a trait au territoire des ARS et à leurs zones.
TOURNOI	Désigne un événement sanctionné selon les niveaux de compétition reconnue et regroupant des équipes de même catégorie, provenant de clubs ou de regroupements de soccer différents, tenu en dehors des activités régulières d'une ligue et ayant pour but de déterminer une ou des équipes gagnantes.
TRANSFERT	Désigne le processus changeant un joueur professionnel de club ou de regroupement de soccer, et ce, en cours de saison, après entente entre les deux (2) ou les deux (2) regroupements de soccer et le joueur.
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 (5) mètres chacune et vers l'avant jusqu'à un (1) 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 (2) mètres de part et d'autre des places assises et vers l'avant jusqu'à un (1) mètre de la ligne de touche.

Tout ce qui est en jaune dans le document : ajout ou modification pour la compétition de 2022.

La réglementation en vigueur dans ce guide est tirée des règlements de fonctionnement de Soccer Québec, ainsi que de la réglementation des Ligues AA de Soccer Québec.

Pour avoir accès aux documents cliquez-ici !

- [Règlements de fonctionnement de Soccer Québec](#) (dernière mise à jour décembre 2021)
- [Règlements de discipline et procédures d'appel de Soccer Québec](#)

SECTION 2- STRUCTURE DE LA COMPÉTITION

5 STRUCTURE DE LA LIGUE

5.1 CATÉGORIE D'ÂGE

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

Catégories	Année de naissance	Catégories	Année de naissance
U9	2013	U10	2012
U11	2011	U12	2010

SECTION 3- RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

6 REGISTRARIAT

6.1 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 Soccer Québec valide pour la saison en cours.

Sauf s'il s'agit d'une première affiliation pour une année d'affiliation visée, un joueur doit s'affilier à un club **avant le 1^{er} août** afin de pouvoir y jouer dans une compétition estivale. *(Ajouté décembre 2021)*

6.2 RESPONSABILITÉ DES CLUBS

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

6.3 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.

7 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. **(RF 29.6 de Soccer Québec)**

7.1 ABSENCE D'ENTRAÎNEUR / ENTRAÎNEUR ADJOINT / GÉRANT

Tous les matchs doivent être joués. S'il advenait que la présence d'un entraîneur, entraîneur adjoint ou gérant éligible ne pouvait être respectée avant ou pendant le match, un parent de l'équipe sera accepté en remplacement d'un membre affilié.

7.2 CERTIFICATION

Pour être un entraîneur dans la Ligue de développement, les entraîneurs et assistant entraîneur doivent détenir les certifications requises par l'ARSQ. L'entraîneur ne devra pas être un prête-nom.

- Une **amende de 50 \$** sera facturée aux clubs pour chaque équipe (1 entraîneur + 1 adjoint) qui ne possède pas la formation respect et sport exigée par Soccer Québec et appliquée par l'ARSQ
- Une **amende de 100 \$** (U9 à U12 bleu et jaune pour le S3) sera facturée aux clubs pour chaque membre qui ne possède pas les qualifications exigées par Soccer Québec et appliquée par l'ARSQ.

Catégorie	Entraîneur	Adjoint
U9	S3 (Bleu et jaune uniquement) Respect et sport Stage annuel de recyclage LD	Respect et sport
U10	S3 (Bleu et jaune uniquement) Respect et sport Stage annuel de recyclage LD	Respect et sport
U11	S3 (Bleu et jaune uniquement) Respect et sport Stage annuel de recyclage LD	Respect et sport
U12	S3 (Bleu et jaune uniquement) Respect et sport Stage annuel de recyclage LD	Respect et sport

STAGE DE RECYCLAGE

L'entraîneur de chaque équipe doit participer au « stage annuel de recyclage » à l'intention des entraîneurs de la Ligue de développement organisé par l'ARSQ.

- Une **amende de 40 \$** sera facturée aux clubs pour chaque équipe qui n'aura pas un entraîneur ou un adjoint admissible pour le stage de recyclage.

8 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Le non-respect des règlements 8.1 à 8.7 ne peut justifier un défaut ou le dépôt d'un protêt, mais des mesures disciplinaires pourraient suivre contre les équipes fautives récidivistes.

8.1 L'UNIFORME

L'uniforme complet est constitué d'un chandail, de culotte courte et de bas. L'uniforme (bas, short et 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.

8.2 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 de l'équipe adverse.

- Les frais d'arbitrage seront à la charge de l'équipe fautive.
- À la 2e offense, une amende de 50,00\$ sera imposée à l'équipe fautive

8.3 PROTÈGE-TIBIAS

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

8.4 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.

8.5 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 chandail. Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match.

8.6 PROTHÈSE ET APPAREIL ORTHOPÉDIQUE **PLÂTRE**

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

Plâtre : Il est stipulé en outre que de l'équipement protectif non-dangereux est permis aussi longtemps qu'il a comme seule fonction de protéger l'individu physiquement tout en ne posant aucun danger à l'individu ou à un autre joueur. De l'équipement protectif moderne fait de matériaux doux, légers et rembourrés ne sont pas considérés comme dangereux et sont donc permis.

Les plâtres durs sont considérés comme dangereux autant pour celui qui le porte que pour les autres joueurs et ne sont pas autorisés à être portés. La pratique de rembourrage d'un plâtre dur ne réduit pas l'élément de danger. Les joueurs portant un plâtre souple peuvent jouer si le plâtre ne représente pas un danger pour l'individu ou un autre joueur.

8.7 LUNETTES ET PROTHÈSE AUDITIVE

Le port de lunette 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 votre lunette n'est pas en verre ou en métal.

SECTION 4- ARBITRAGE

9 ARBITRES

9.1 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.

9.2 PROTECTION DES ARBITRES

Tout club a la responsabilité d'assurer la protection des officiels assignés à un match, de leur arrivée jusqu'à leur départ du lieu du match. (RF 29.3 Soccer Québec)

9.3 ASSIGNATION DES ARBITRES

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

Catégories	Centre	Assistants
U9	CLUB	
U10	CLUB	
U11	CLUB	CLUB
U12	CLUB	CLUB

9.4 RETARD DES ARBITRES

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

9.5 RESPONSABILITÉ DES ARBITRES

Un arbitre doit vérifier la carte d'affiliation de toute personne participant à un match et rapporter toute anomalie au coordonnateur de la Ligue. (RF 30.9 Soccer Québec)

9.6 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 vingt-quatre heures (24) suivant les incidents.

9.7 MANQUEMENT ET IRRÉGULARITÉS

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

9.8 ARBITRE QUI EST JOUEUR, ENTRAÎNEUR, GÉRANT

Un arbitre ne peut pas officier dans un championnat dans lequel il participe comme joueur, dirigeant ou entraîneur. (RF 30.6 Soccer Québec)

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 un le match). Tout cas sera transmis au comité régional d'arbitrage.

SECTION 5- CALENDRIER

10 ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER

10.1 HEURE DES MATCHS

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

- 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 19h00, sauf s'il y a entente entre les équipes concernées et une autorisation de la Ligue.
- Pendant la fin de semaine, aucun match à plus de cent (100) kilomètres ne peut débuter avant 10h00 et ne peut être programmé après 20h00.

10.2 DÉPLACEMENTS

Durant la période scolaire (jusqu'au 24 juin et du 30 août jusqu'à la fin du championnat), aucun match impliquant des équipes juvéniles et exigeant un déplacement de cent (100) kilomètres ou plus ne peut avoir lieu du lundi au vendredi, ni le dimanche après 18h00, sauf s'il y a entente entre les équipes concernées et autorisation de la Ligue.

10.3 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.

Aucun tournoi de la région ou de l'extérieur de l'ARSQ n'est protégé.

NOUVEAUTÉ 2022 : Politique de changement de match. [CLIQUEZ-ICI](#)

10.4 ANNULATION D'UN MATCH

Tout club qui est contraint par sa ville à remettre un match à cause du mauvais temps doit avertir le coordonnateur de la Ligue ainsi que l'équipe adverse au moins trois (3) heures avant le début du match.

10.5 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 adverse (club ou entraîneur) sinon les joueurs des deux (2) équipes se doivent d'être présents au match comme planifié par la Ligue.

10.6 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 coordonnateur de la Ligue devra 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. (RF 30.3 Soccer Québec)

10.7 CHANGEMENT DE DATE APPORTÉ PAR LA LIGUE

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

10.8 CHANGEMENT DE TERRAIN

Le club receveur 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 coordonnateur de la Ligue doit confirmer le changement aux clubs concernés au moins trente-six (36) heures à l'avance.

10.9 REPRISE D'UN MATCH

La reprise du match est au choix des deux (2) équipes impliquées. La Ligue devra recevoir une confirmation des 2 clubs impliqués dans les 10 jours suivant le match annulé avec la date de reprise entendue. S'il n'y a aucune entente sur la date de reprise, la Ligue fixera elle-même une date.

Lors de la dernière semaine d'activité, seule la Ligue est en mesure de déterminer la reprise d'un match

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.

En fonction des divers motifs d'annulation d'un match sur le terrain, celui-ci sera repris sur le terrain de l'équipe receveuse ou adverse 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 éléments excluant la température sera repris sur le terrain de l'équipe adverse ;

10.10 CAUSE EXCEPTIONNELLE

Pour une cause exceptionnelle, un club peut, avec un avis de dix (10) jours, solliciter par écrit un changement de date de match. La Ligue peut exiger des frais d'administration pour étudier la demande et sera seule juge quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles.

10.11 CAS DE FORCE MAJEURE

En cas de force majeure, les délais prévus aux articles 10.4 à 10.11 peuvent être modifiés par le coordonnateur de la Ligue.

10.12 ACTIVITÉ NON SANCTIONNÉE

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

10.13 ACTIVITÉ HORS DE LA RÉGION

Tel que prescrit par les règlements de Soccer Québec, 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.

10.14 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. **Toutefois vous référer à l'article 10.3 des présents règlements pour obtenir une modification de journée.**

10.15 MANQUEMENT

Tout manquement, par une équipe affiliée à son ARS aux articles 10.13 à 10.15, est passible des sanctions suivantes :

- 500\$ par équipe à la première infraction ;
- 1 000\$ par équipe à la deuxième infraction ;
- 1 500\$ par équipe à la troisième infraction.

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

SECTION 6- COMPÉTITION

11 CARTES D’AFFILIATION

Les cartes d'affiliation sont OBLIGATOIRES pour tous les entraîneurs, assistants et gérants dès le premier match.

11.1 CARTES D’AFFILIATION DES JOUEURS U9 À U12

JOUEUR : Les équipes doivent imprimer la feuille de match du système PTS-Ligue à la place de fournir les cartes d'affiliations des joueurs.

MEMBRES DU PERSONNEL D'ÉQUIPE : Présenter à l'arbitre une carte d'affiliation ou la liste d'identification électronique (via la plateforme PTS-LIGUE).

Dans le cas qu'un joueur inscrit à la main n'est pas renouvelé ou validé, l'équipe perd le match par forfait selon les articles 20.1 des présents règlements.

11.2 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 / liste électronique dûment validée pour la période d'affiliation 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 défaut selon les articles 20.1 des présents règlements.

- Dans le cas d'absence complète d'un membre du personnel d'équipe dûment affilié, la Ligue acceptera exceptionnellement le remplacement par un parent. Ceci ne causera pas la perte du match par forfait.

11.3 VÉRIFICATION DES CARTES D’AFFILIATIONS

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 / liste électronique, et ce, en tout temps.

11.4 RETARD DES CARTES D’AFFILIATION OU LISTE D’IDENTIFICATION ÉLECTRONIQUE

Les cartes d’affiliations / liste électronique doivent être présentées à l’officiel au maximum quinze (15) minutes après l’heure prévue au calendrier. La partie ne doit pas débiter tant que les cartes d’affiliations / liste électronique n’ont pas été présentées à l’arbitre. L’impossibilité de se plier à ce règlement entraînera la perte du match par défaut selon les articles 20.1 des présents règlements et celui-ci ne sera pas joué. Les cas de forces majeures seront étudiés par le comité de gestion de la Ligue.

- Si un arbitre fait quand même jouer le match et qu’il fait rapport de la situation, le défaut sera imposé par la Ligue.

12 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 Ligue.

12.1 PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE

Chaque équipe peut inscrire sur la feuille un nombre illimité de joueur.

En plus de trois (3) entraîneurs ou dirigeants dûment affiliés avec sa carte d’affiliation / liste électronique. 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.

- Seuls les joueurs en uniforme apte à jouer et les entraîneurs, assistants entraîneurs, gérants et professionnel de la santé sont autorisés dans la zone technique, et ce tout au long du match.

13 RETARD DES ÉQUIPES

13.1 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.

13.2 ABSENCE / RETARD

Pour une équipe de soccer à 7 (U9 et U10) : l’équipe doit avoir un minimum de cinq (5) joueurs et un (1) entraîneur présent pour commencer à l’heure du coup d’envoi (ou dans le délai prescrit par les présents règlements).

Pour une équipe de soccer à 9 (U11 et U12) : l’équipe doit avoir un minimum de six (6) joueurs et un (1) entraîneur présent pour commencer à l’heure du coup d’envoi (ou dans le délai prescrit par les présents règlements).

- Dès qu’une équipe n’aligne plus ce nombre minimal, pour quelque raison que ce soit, elle perd le match par défaut selon les articles 20.1 des présents règlements. La Ligue est autorisée à étudier les cas de force majeure.
- Si les deux (2) équipes sont en défaut, le défaut sera infligé aux deux (2) équipes.

13.3 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 défaut selon les articles 20.1 des présents règlements.

14 LOIS DU JEU

14.1 DURÉE DES MATCHS

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

- U9 et U10 : 4 quarts de temps de 12 minutes avec 3 minutes de pause entre les quarts (total de 57 minutes)
- U11 et U12 : 2 mi-temps de 30 minutes avec 5 minutes de pause (total de 65 minutes)

14.2 MATCH INTERROMPU

Pour être valide, un match officiel doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75%) du temps réglementaire. S'il y a prolongation, elle aussi doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75%) du temps prévu par les présents règlements. Cette mesure est applicable seulement dans des cas de force majeure, à titre d'exemple une inondation, des orages, une panne d'électricité. (RF. 31.3 Soccer Québec)

- U9 et U10 : la durée minimale est donc de 36 minutes
- U11 et U12 : la durée minimale est donc de 45 minutes

14.3 BALLONS

L'équipe receveuse fournit deux ballons pour le match.

- Pour la catégorie U9 à U12, le ballon numéro 4 est utilisé;

14.4 REMPLACEMENTS

Pour les U9 et U10 : Idéalement nous recommandons les changements lors des pauses aux 12 minutes. Cependant il est possible de faire des changements plus rapides à l'intérieur du 12 minutes (météo, nombre de joueurs présents). Le but est de permettre aux joueurs d'avoir de plus longues séquences de jeu, ainsi que d'apprentissages.

Pour les U11 et U12 : Pour procéder à un remplacement, le changement peut être fait à tous les arrêts de jeux lorsque l'équipe est en possession du ballon.

14.5 OBSTACLES

Si le ballon 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).

15 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.

16 TRANSMISSION DES RÉSULTATS

16.1 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 sont véridiques. (Joueurs présents, buts et cartons). L'équipe a un délai de quarante-huit (48) heures après l'homologation de la Ligue pour contester. Pour ce faire, l'équipe doit communiquer uniquement avec son CLUB et celui-ci fera le suivi avec la Ligue.

17 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 100km, 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. 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.

18 FEUILLE DE MATCH

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

18.1 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'affiliations / liste électronique des entraîneurs, adjoints, ou gérants doivent être inscrits sur la feuille de match et être remis 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.

18.2 JOUEUR ABSENT

Il est de la responsabilité de l'équipe de faire rayer le nom de toute personne qui n'a pas participé au match en question, car toute personne qui y est inscrite sera considérée comme ayant participé au match. (RF 24.5 Soccer Québec)

18.3 JOUEUR RETARDAIRE

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 son nom sur la feuille de match ainsi qu'à son équipement.

19 UTILISATION DES JOUEURS

19.1 UTILISATION DES JOUEURS

Une équipe peut faire l'utilisation des joueurs à l'intérieur de son club et qui sont admissibles à sa catégorie. Le nombre de joueur considéré «RÉSERVE» sont illimités.

19.2 JOUEUR MUTÉ

Le nombre de joueurs mutés qui peuvent prendre part dans un même match est défini dans le tableau ci-dessous.

Catégories	Nombre de joueurs mutés permis par feuille de match
U9 à U12	illimité

19.3 JOUEUR SURCLASSÉ (RF 5.1 SOCCER QUÉBEC)

Le surclassement signifie l'assignation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégorie(s) immédiatement supérieure(s) à la sienne.

Une équipe ne peut utiliser un joueur qui est de plus de deux (2) catégories d'âge inférieures à la catégorie de compétition à moins d'avoir reçu l'autorisation écrite de l'organisme qui régit la compétition. Cette autorisation peut être accordée seulement si un certificat médical dûment signé par un médecin en exercice au Québec et une autorisation parentale accompagnent la demande. (RF 28.1 Soccer Québec)

19.4 DOUBLE SURCLASSEMENT (RF 5.2 SOCCER QUÉBEC)

Le double surclassement signifie l'assignation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé que pour un joueur de U10 à U16. L'ARSQ peut accorder le double surclassement sur réception des documents suivants :

- [Formulaire de demande de double surclassement](#)
- Autorisation parentale
- Certificat médical dûment signé par un médecin en exercice au Québec à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé
- Bordereau d'affiliation

Les documents doivent être conservés pour être remis à Soccer Québec si elle en fait la demande.

Le surclassement de plus de quatre (4) catégories n'est pas autorisé.

Catégories	Double **	Double **
U10	U13	U14
U11	U14	U15
U12	U15	U16

** Autorisation médicale OBLIGATOIRE (ainsi que les autres documents ci-haut mentionnés)

19.5 JOUEUR À L'ESSAI ET PERMIS

Les joueurs à l'essai et les joueurs permis sont interdits.

20 DÉFAUT / FORFAITS

20.1 AMENDE POUR LES DÉFAUTS / FORFAITS

- Pour une première offense : cinquante dollars (50\$)
- Pour une deuxième offense : cent dollars (100\$)
- À partir de la troisième offense : cent dollars (100\$), et comparution devant le comité de discipline de la Ligue.

Une équipe qui perd par défaut à la suite d'une décision de la Ligue (pour une infraction aux règlements amenant une pénalité de défaut 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 défauts subséquents.

Les frais d'arbitrage seront facturés à l'équipe adverse (qui n'a pas averti la ligue) qui a créé le forfait (article 20.1) puis retournés au club. Le tarif sera établi en fonction du tableau des frais d'arbitrage de l'ARSQ. (Toujours en fonction des arbitres qui devaient être assignés par le club receveur.)

20.2 DÉFAUT À PLUS DE 100 KM

Si l'équipe locale déclare défaut lors d'un match impliquant une équipe située à plus de cent (100) kilomètres de son point d'origine, les amendes prévues à l'article 20.1, selon le cas, seront triplées. Une compensation de cinquante dollars (50\$) sera accordée à l'équipe adverse.

Une équipe qui perd par défaut 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.

Toute équipe qui n'avise pas pour un forfait volontaire, verra son amende pour le défaut doublé par la Ligue. L'équipe qui se voit pénalisée d'un match en moins recevra 50% de l'amende facturé au club fautif.

20.3 DÉFAUT DE FIN DE SAISON

Dans un cas de forfait pour ne pas s'être présenté volontairement à partir du 1^{er} août, l'équipe fautive sera pénalisée d'une amende « supplémentaire » de cent dollar (100\$), en plus.

Pour qu'un match ne soit pas déclaré « défaut de fin de saison », l'équipe doit répondre à ce critère :

- Présenté à l'heure prévue du match avec un minimum de trois (3) joueurs ainsi qu'un (1) entraîneur.
- L'arbitre du match doit absolument mentionner sur la feuille de match les joueurs et entraîneurs présents.

20.4 DÉFAUT GÉNÉRAL

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

- 100\$ par match restant
- 50% des frais facturés seront retournés aux équipes n'ayant pas pu avoir le nombre de matchs prévus au calendrier.
- Les sanctions (cartons et suspensions) encourues par les adversaires de l'équipe au cours de ces matchs sont toutefois maintenues.

20.5 DÉFAUT À RÉPÉTITION

Une équipe ayant compilé trois (3) défauts ou plus verra son cas automatiquement analysé par le commissaire à la discipline de la Ligue. Toute sanction jugée appropriée pouvant aller jusqu'à 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.

SECTION 7 – LES TERRAINS ET LES INSTALLATIONS

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.

21 OBLIGATIONS DU CLUB

21.1 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 21.2 à 21.5 des présents règlements le match est remis et devra être joué à une date ultérieure sur le terrain de l'équipe adverse.

21.2 LES TERRAINS

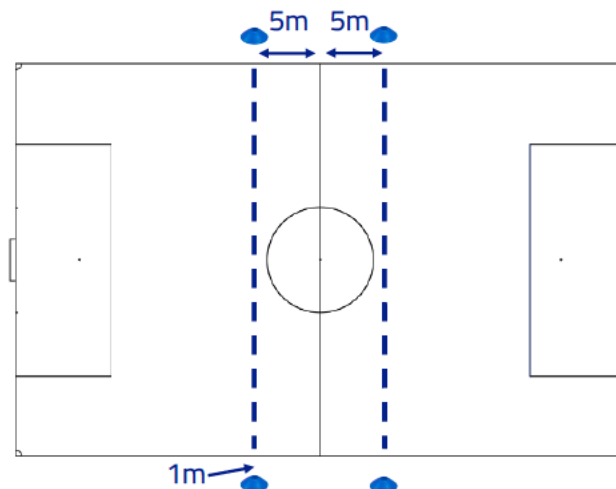
Les terrains utilisés pour les matchs sont ceux soumis par les clubs, puis acceptés et homologués par son ARS. En tout temps durant la saison, l'ARS se réserve le droit de retirer l'homologation d'un terrain qui ne répond plus à ses exigences. Le terrain de jeu doit être régulièrement et visiblement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

Lors des matchs, le club receveur est responsable d'identifier clairement la ligne de retrait (installation de cônes par exemple)

- **Pour le soccer U9 et U10 = 5 mètres de chaque côté de la ligne médiane** ([Pour consulter l'ensemble de la documentation : cliquez-ici](#))
- **Pour le soccer U11 et U12 = 10 mètres de chaque côté de la ligne médiane**

Où ?

- Cinq mètres plus loin que la ligne du centre (dans chaque moitié de terrain)



Règlements Ligue de de

Quand ?

Pourquoi ?

21.3 EMBLACEMENT 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.

21.4 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.

21.5 TERRAIN QUI NE RÉPOND PAS AUX EXIGENCES

La Ligue peut demander un changement de terrain à un club si elle juge que les installations ne répondent pas à ses exigences ou à celle de Soccer Québec. 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 défaut aux équipes locales et prendre les autres mesures prévues.

21.6 JOUEUR GRAVEMENT BLESSÉ

Il est de la responsabilité du receveur de faire évacuer tout blessé grave chez un médecin ou vers un hôpital. (RF 29.1 Soccer Québec)

21.7 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 Soccer Québec.

22 CONDUITE DES ÉQUIPES

Pour les articles 22.1 à 22.10, seront traités comme suit :

- 1ère offense : Convocation devant le commissaire à la discipline de la Ligue.
 - 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.
- 2e offense : Convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

22.1 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 commissaire de la discipline de la Ligue. Tout membre peut faire une plainte disciplinaire en vertu de la section 8 des présents règlements.

22.2 CONDUITE DES SPECTATEURS ET MEMBRES DES ÉQUIPES

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin au 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.

22.3 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.

22.4 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 ci-haut mentionnées.

22.5 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.

22.6 PROPOS HOSTILE

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

22.7 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 défaut selon l'article 20.1 Des mesures disciplinaires pourront suivre contre le membre.

22.8 MEMBRE NON ÉLIGIBLE

Si une équipe fait participer un membre inéligible, l'équipe perd le match par défaut selon l'article 20.1 Des mesures disciplinaires pourront suivre.

22.9 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 commissaire de la Ligue pour action disciplinaire appropriée.

22.10 ABUS PHYSIQUE

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

22.11 RESPONSABILITÉ DES CLUBS

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

22.12 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 à l'article 23.

- L'infraction devra être indiquée sur la feuille de match par l'arbitre. Le rapport de l'arbitre devra être complété sur PTS-REF.
- Les peines peuvent être cumulatives
- La Ligue avisera le club dont un membre est susceptible d'être sanctionné selon le rapport de l'arbitre. Le club aura quarante-huit (48) heures ouvrables, suite à l'envoi par la Ligue de l'avis de sanction potentielle. Le club pourra alors dans le délai inscrit soumettre à la Ligue sa version des faits.
 - Suite à ceci la Ligue analysera les deux versions et pourra statuer si une sanction additionnelle est nécessaire ou pas.

Il est possible d'obtenir un sursis provisoire dans l'application d'une sanction à l'article 22.12, si Le dossier est porté en appel. La décision du sursis est prise par le commissaire à la discipline de la Ligue. 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.

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

Pour demander un sursis au commissaire à la discipline de la Ligue, 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.

Détail	1 ^{ère} offense	2 ^e offense
Propos ou gestes grossiers ou agressifs	1 match	3 matchs
Cracher, frapper ou se battre	2 matchs	4 matchs
Refus de quitter le match immédiatement après son expulsion ou comportement répréhensible après l'expulsion	1 match	3 matchs
Pour avoir retardé le jeu inutilement après l'expulsion	1 match	2 matchs
Instigateur, troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille	3 matchs	5 matchs
Propos ou gestes grossiers ou agressifs envers un arbitre	2 matchs	4 matchs

23 LES RÈGLES DU JEU ET LA GESTION APPLICABLES À TOUS LES NIVEAUX

Le règlement ci-dessous a fait l'objet de plusieurs changements. En résumé les cartons remis par l'arbitre sont maintenant cumulatifs d'une ligue à l'autre. Il est de la responsabilité de l'équipe (joueur et entraîneur) de s'assurer que l'éligibilité du membre pour prendre part à un match.

Veuillez prendre connaissance de l'article 31 dans son intégralité pour bien saisir les modifications majeures dans l'attribution des cartons. [\(RF 31. Soccer Québec\)](#)

Exemple :

- Le 11 juin le joueur joue un match avec son club en Ligue de développement et se voit décerner un carton jaune
- Le 13 juin le même joueur joue un match avec son club en Ligue de développement et se voit décerner un 2^e carton jaune
- Le 26 juillet le même joueur joue un match avec son club en LSQM et se voit décerner un 3^e carton jaune
 - Ce joueur va devoir purger son match de suspension automatique (pour 3 cartons jaune) avec l'équipe ou celui-ci a reçu LE 3^e carton jaune. Il ne pourra pas jouer avec son équipe en Ligue de développement avant d'avoir purgé en LSQM.

Voici l'extrait des règlements de fonctionnement de Soccer QC.

31.4 Le cumul des cartons est comptabilisé au dossier du membre **par saison** et le **suit dans toutes les équipes et ligues**, toutes fonctions confondues et même s'il change de club. *Modifié décembre 2021*

31.4.1 Le cumul des cartons lors des activités estivales n'est donc pas transféré aux activités hivernales, et vice-versa. *(Ajouté décembre 2021)*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

31.14 Toute suspension non complétée dans un championnat estival est reportée à la prochaine saison estivale lors de laquelle le membre concerné est affilié, et toute suspension non complétée dans un championnat hivernal est reportée à la prochaine saison hivernale lors de laquelle le membre concerné est affilié, sauf s'il s'agit d'une suspension suite à une accumulation de cartons jaunes

ou suite à une expulsion après deux (2) cartons jaunes dans le même match, pour autant qu'aucune sanction additionnelle n'ait été octroyée. Ladite suspension peut être purgée avec n'importe quelle équipe avec laquelle le membre concerné est éligible de participer, sauf pour le joueur ayant un contrat pro, qui doit obligatoirement purger la suspension en division 3 professionnelle, et pour celui ayant contracté la suspension en division 3 professionnelle, qui doit la purger dans cette dernière s'il désire y rejouer. Une ligue peut demander une dérogation à Soccer Québec afin que toute suspension non complétée dans un championnat estival soit plutôt transférée à la prochaine saison hivernale, et vice-versa.

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

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

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

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

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

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

31.21 Une fois la feuille de match complétée sur le terrain immédiatement après le match, on ne peut en appeler de la décision d'un arbitre qui a émis une carte jaune ou une carte rouge, ni des sanctions automatiques qui peuvent être appliquées. (Ajouté décembre 2021)

23.1 AMENDE CARTON ROUGE

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

23.2 CARTONS REÇUS LORS D'UNE PARTIE INTERROMPUE

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

24 PURGATION DES SUSPENSIONS

24.1 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 est considéré comme absent et sa suspension est purgée.
- Une suspension est considérée comme étant purgée lors d'un match perdu ou gagné par défaut.
- 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.

24.2 APPLICATION DE LA SUSPENSION AUTOMATIQUE

La sanction automatique qui suit un carton rouge direct ou un cumul d'avertissement s'applique d'office par voie administrative, sans audition des parties. Elle n'est susceptible d'aucun recours. La suspension prend cours le premier match à jouer par l'équipe du joueur.

24.3 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 dans 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 commissaire de la Ligue.

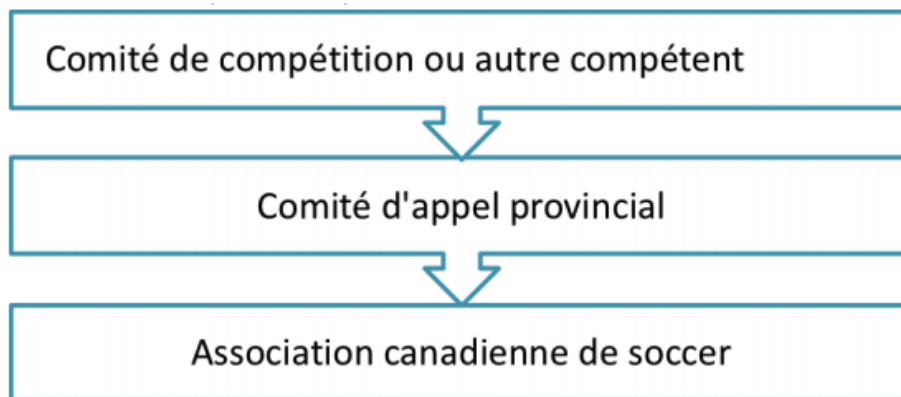
Ex. : Un entraîneur qui reçoit un carton rouge (1 match de suspension) le 1^{er} juin doit attendre le prochain match (de l'équipe avec laquelle il a reçu le carton rouge) pour purger son match de suspension. Si son prochain match avec cette équipe est le 11 juin, il ne peut entraîner son équipe ou une autre équipe.

24.4 PERCEPTION DES AMENDES

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

SECTION 8 – PROTÊTS ET PLAINTES

Schéma du processus disciplinaire



Pour connaître les procédures en lien avec :

- Dépôt d'un protêt
 - Coût pour le dépôt d'un protêt 50,00\$
- Dépôt d'une plainte disciplinaire
 - Coût pour le dépôt d'une plainte 50,00\$
- Appel d'une décision du coordonnateur de la Ligue
 - Coût pour une demande d'appel 50,00\$
 - Sur un forfait appliqué
 - Sur une sanction appliquée



D

RÔLES DES INTERVENANTS

Rôle et approche de l'arbitre

- À l'aide d'une approche pédagogique, l'arbitre doit prendre le temps d'expliquer l'application des lois du jeu afin que les jeunes puissent apprendre.
- Assurer le bon fonctionnement du match en collaborant avec les éducateurs.trices.

Rôle et approche de l'éducateur.trice

- Une approche où les éducateurs.trices s'entraident et collaborent avec l'arbitre dans le but de réaliser l'objectif commun de développer tous les joueurs.ses.
- Les joueurs.ses doivent compétitionner et démontrer leurs compétences, mais les adultes collaborent afin que les jeunes vivent une expérience de match significative.
- Établir des objectifs de match « SMART » avec les joueurs qui sont reliés aux apprentissages.

Rôle des parents

- Accepter les différences de niveau entre chaque joueur.se et les encourager à s'exprimer
- Respecter les décisions de l'arbitre et son processus d'apprentissage
- Comprendre que les jeunes sont à un stade de développement et de compréhension du jeu différent de celui des adultes. C'est normal que le jeu ne ressemble pas à celui du soccer professionnel.

Boîte à outils pour assurer des matchs significatifs



- *L'équipe ayant un très grand avantage peut retirer un.e joueur.se*
- *L'équipe tirant de l'arrière par beaucoup de buts peut ajouter un.e joueur.se*
- *L'équipe qui mène peut changer les positions de ses joueurs.ses*
- *Remise du pointage à zéro à chaque ¼ temps*



Fixer des objectifs de match



[CLIQUEZ-ICI pour consulter l'ensemble de la documentation de Soccer QC sur le cadre des compétitions U9 et U10](#)

[CLIQUEZ-ICI pour consulter l'ensemble de la documentation de Soccer QC sur la réglementation en Soccer à 7](#)

25 RÈGLES SPÉCIFIQUES S7

25.1 TERRAIN

A. Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :

- Longueur : 40 à 55 mètres
- Largeur : 30 à 36 mètres

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

- Dimension 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.

25.2 BALLON EN JEU OU HORS JEU

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

25.3 BUT MARQUÉ

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

25.4 HORS-JEU

La loi des hors-jeux ne s'applique pas.

25.5 FAUTES ET INCORRECTIONS

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

- Tous les coups francs prévus comme sanctions sont directs
- 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.
- Pour tout 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.
- L'arbitre peut avertir un joueur (carton jaune) ou l'exclure (carton rouge) définitivement du match. **Dans un tel cas, le joueur peut être remplacé par un autre joueur.**

25.6 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.

25.7 RENTRÉE EN TOUCHE

Conduite de balle ou passe au sol avec le pied. Il est maintenant interdit de faire la rentrée en touche à la main.

- **Un but ne peut pas être marqué directement sur une touche ;**

- La touche doit être effectuée à l'endroit où le ballon est sorti ;
- L'adversaire le plus proche doit se situer à au moins 6 mètres ;
- En cas d'infraction, la touche sera reprise ;
- Le ballon doit être immobile sur la ligne de touche ou juste derrière celle-ci.

25.8 COUP DE PIED DE BUT

Tous les adversaires doivent se trouver derrière la ligne de retrait. Si un adversaire entre dans la surface de réparation avant que le ballon ait été joué, le coup de pied de but devra être rejoué.

25.9 COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

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.

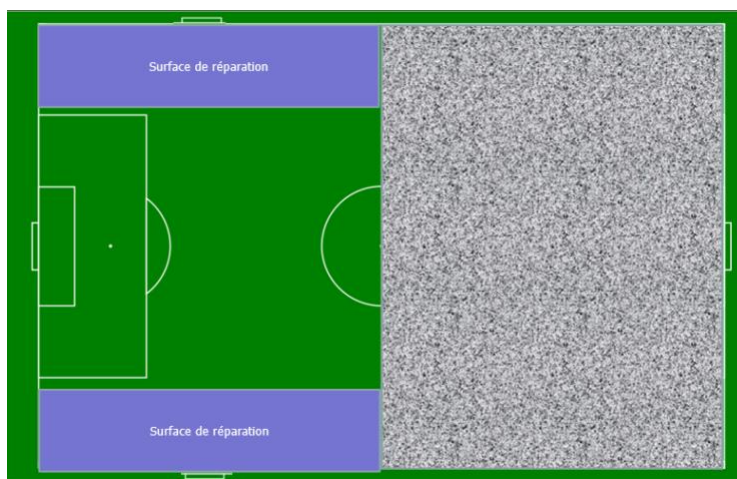
- La remise en jeu peut être effectuée à l'aide d'une passe au sol ou à l'aide d'une conduite.

SECTION 11 – LE SOCCER À 9

26 RÈGLES SPÉCIFIQUES S9

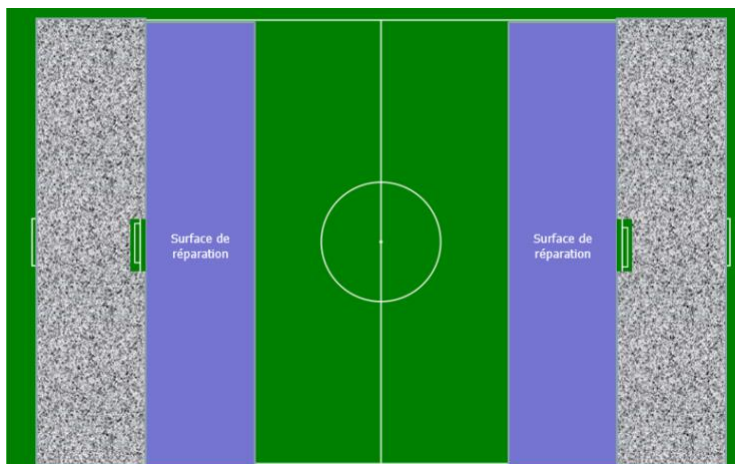
26.1 TERRAIN

- A. Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :
 - a. Longueur : 60 à 75 mètres
 - b. Largeur : 42 à 55 mètres
- B. Les surfaces de réparations :
 - Pour un terrain de soccer à 7 :
 - Si aucun lignage de surface de réparation, utiliser ce que nous proposons ci-dessous :
 - Les surfaces de réparations 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, elles s'étendront à l'intérieur sur une longueur de 7,30 m.
 - Dimension des buts : 5,50m X 1,80 m (utiliser les buts de soccer à 7)
 - Point de pénalité : 7 mètres



- Pour un terrain de soccer à 11 :

- Si aucun lignage de surface de réparation, utiliser ce que nous proposons ci-dessous :
 - Les surfaces de réparations sont déterminées par deux lignes perpendiculaires à la ligne de but, tracées à 16,5 m, elles s'étendront à l'intérieur de 16,5 m.
 - Dimension des buts : 7,32 m X 2,44 m (utilisation des buts de soccer à 11)
 - Point de pénalité : 11 mètres



- C. Le centre du terrain sera visiblement marqué par un point autour duquel sera tracé un cercle de :
- Pour le soccer à 7 : 6 mètres de rayon
 - Pour le soccer à 9 : 9,15 mètres de rayon

26.2 BALLON EN JEU OU HORS JEU

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

26.3 BUT MARQUÉ

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

26.4 HORS-JEU

La loi du hors-jeu se fait de la ligne médiane.

26.5 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 tout 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 peut être remplacé par un autre joueur.

26.6 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 sur un terrain de soccer à 7
- 9,15 mètres du ballon sur un terrain de soccer à 11.

26.7 RENTRÉE EN 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 en touche par l'équipe adverse. Un but ne peut être marqué directement lors d'une touche.

26.8 COUP DE PIED DE BUT

Tous les adversaires doivent se trouver derrière la ligne de retrait. Si un adversaire entre dans la surface de réparation avant que le ballon ait été joué, le coup de pied de but devra être rejoué.

Identique à la Loi XVI des Lois du jeu de la FIFA soit les mêmes règles qu'en soccer à 11. Sur les terrains de soccer à 7 et à 11, le ballon est botté d'un point quelconque de la surface de but.

26.9 COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

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 du ballon sur un terrain de soccer à 7
- 9,15 mètres du ballon sur un terrain de soccer à 11.

27 TABLEAU DES AMENDES

Article	Description	Amende
8.2	Couleur des équipements à la 2 ^e offense	50,00\$
10.16	Manquements	
	1 ^{ère} offense	500,00\$
	2 ^e offense	1 000,00\$
	3 ^e offense	1 500,00\$
13.1	Équipe non prête à l'heure	
	1 ^{ère} offense	25,00\$
	2 ^e offense	50,00\$
20.1	Amende pour les défauts/forfaits	
	1 ^{ère} offense	50,00\$
	2 ^e et 3 ^e offense	100,00\$
20.2	Défaut à plus de 100 km	
	Si l'équipe receveuse déclare forfait (montant 3X selon l'article 20,1)	Montant triple
	Si aucun match retour	+ 50,00\$
	Si l'équipe n'avise pas pour le forfait (montant 2X selon l'article 20,1)	Montant double
20.3	Défaut fin de saison, ne pas s'être présenté à son match à partir du 1 ^{er} août	100,00\$
20.6	Défaut en finale (montant en plus de l'article 20.1)	100,00\$
23.7	Amende carton rouge (pour le personnel d'équipe uniquement)	25,00\$
Section 8	Dépôt d'un protêt	50,00\$
	Dépôt d'une plainte	50,00\$
	Appel d'une décision du coordonnateur de la Ligue	50,00\$

NOUVEAUTÉ 2022 pour le volet arbitrage

Pour la Ligue de développement /LSQM / Québec-Est

Pour la saison estivale 2022, les Ligues n'exigent plus la réception de 100% des feuilles de match pour faire l'homologation des matchs sur PTS-LIGUE. En contrepartie voici la nouvelle politique qui s'applique dès le début de la saison.

RAPPEL : À l'intérieur d'une assignation, la rémunération de l'arbitre inclut :

- **L'arbitrage de son match ;**
- **Compléter la feuille de match électronique sur PTS-REF dans un délai de 24h.**

POUR TOUS LES MATCHS QUI SONT ASSIGNÉS PAR UN CLUB (arbitre de centre)

Tous les arbitres doivent homologuer les matchs dans un délai de 24h.

Le club se verra imposer une amende de 10\$ si les feuilles de match n'ont pas été reçues 48h après qu'elles aient été demandées par l'ARSQ pour vérification ou que le match n'a pas été homologué par l'arbitre dans un délai de 48h après que le club ait reçu la notification du manquement de leur arbitre.

- **Le club** sera notifié automatiquement via l'envoi d'un courriel quotidien
- **L'arbitre** sera notifié automatiquement via PTS-LIGUE dès que le match n'a pas été homologué dans un délai de 24h.

Lorsqu'une feuille de match est exigée par l'une des Ligues, le club ou l'arbitre est responsable de transmettre celle-ci à l'adresse suivante : fdmarsq@gmail.com

Cette politique sera progressive envers les clubs et les arbitres. Chaque club ou arbitre aura droit aux deux premières offenses sans frais et ces derniers s'appliqueront à partir de la troisième.