

**HIVER
2018/
2019**

Règlements « Classe A et AA »

Ligue de développement
LSQM



Classe A et AA

Table des matières

SECTION I – GÉNÉRALITÉS	4	13.4	Taux de présence dans la catégorie U13	9
1. APPLICATION	4	14.	ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	9
1.1 Interprétation	4	14.1	L'uniforme.....	9
1.2 District judiciaire.....	4	14.2	Couleurs des équipements.....	9
1.3 Compatibilité avec les règlements régionaux, nationaux et internationaux.....	4	14.3	Protège-tibias.....	9
1.4 Non-respect des règlements	4	14.4	Les crampons	9
2. RÈGLES D'ADOPTION	4	14.5	Numéro des joueurs.....	9
2.1 Les règlements de la ligue sont :	4	14.6	Le capitaine	9
2.2 Modifications aux règlements.....	4	14.7	Prothèse	9
2.3 Amendement aux règlements	4	14.8	Lunettes et prothèse auditive	9
3. CAS NON PRÉVU	4	14.9	Plâtres.....	10
4. CONSIDÉRATION DE DATE	5	15.	RÉCOMPENSES	10
5. LEXIQUE	5	SECTION IV – ARBITRAGE.....		10
SECTION II – STRUCTURE DE LA COMPÉTITION	6	16.	ARBITRE	10
6. STRUCTURE DE LA LIGUE	6	16.1	Autorité de l'arbitre.....	10
6.1 Catégories d'âge.....	6	16.2	Protection des arbitres	10
6.2 Équipes mixtes.....	7	16.3	Assignment des arbitres.....	10
6.3 Catégories AA	7	16.4	Retard des arbitres.....	10
6.4 Dérogation pour le soccer féminin	7	16.5	Responsabilité de l'arbitre.....	11
7. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES JUVÉNILES.....	7	16.6	Rapport de l'arbitre - expulsion.....	11
7.1 U14 Championnat de la montée.....	7	16.7	Manquements et irrégularités.....	11
8. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES SENIORS.....	7	16.8	Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant	11
9. PROMOTION-RELÉGATION SENIOR AA.....	7	16.9	Rémunération.....	11
SECTION III – RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS	7	16.10	Retour des feuilles de match.....	11
10. INSCRIPTION DES ÉQUIPES	7	16.11	Vestiaire des arbitres.....	11
10.1 Les frais d'affiliation	7	SECTION V – CALENDRIER		11
10.2 Les amendes.....	7	17.	ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER	11
10.3 Le responsable auprès de la Ligue.....	7	17.1	Dépôt et exigences.....	11
11. REGISTRARIAT.....	8	17.2	Dates d'absence.....	11
11.1 Affiliation des membres.....	8	17.3	Nombre de matchs.....	12
11.2 Responsabilité des clubs	8	17.4	Heure des matchs	12
11.3 Équipe réserve.....	8	17.5	Déplacements	12
11.4 Enregistrement des joueurs	8	17.6	Changements au calendrier	12
11.5 Membres des équipes	8	17.7	Annulation d'un match	12
12. CHANGEMENT D'ÉQUIPE.....	8	17.8	Confirmation de l'annulation d'un match	12
13. ENTRAÎNEURS.....	8	17.9	Annulation d'un match sur le terrain ..	12
13.1 Absence d'entraîneur / entraîneur adjoint / gérant.....	8	17.10	Changement de date apporté par la Ligue	12
13.2 Certification.....	9	17.11	Changement de terrain.....	12
13.3 Stage de recyclage.....	9	17.12	Reprise d'un match	12

17.13	<i>Joueurs retenus par une sélection</i>	12	27.5	<i>Joueur senior permis en séries</i>	17
17.14	<i>Cause exceptionnelle</i>	13	28.	UTILISATION DES JOUEURS	17
17.15	<i>Cas de force majeure</i>	13	28.1	<i>Utilisation des joueurs</i>	17
17.16	<i>Activité non sanctionnée</i>	13	28.2	Nombre de joueurs réserve par match	17
17.17	<i>Activité hors de la région</i>	13	28.3	<i>Nombre maximum de matchs</i>	17
17.18	<i>Engagements dans la région</i>	13	28.4	<i>Joueur surclassé durant toute la saison</i>	18
17.19	<i>Manquement</i>	13	28.5	<i>Deux équipes dans la même catégorie</i>	18
17.20	Tempête de neige	13	28.6	<i>Joueur à l'essai</i>	18
SECTION VI – COMPÉTITION.....	13	28.7	<i>Joueur descendu</i>	18	
18.	CARTES D’AFFILIATION	13	28.8	<i>Joueur muté</i>	18
18.1	<i>Cartes d’affiliation ou liste</i>		28.9	<i>Double surclassement</i>	19
	<i>d’identification électronique des joueurs</i>	14	28.10	<i>Nombre de joueurs AAA/match</i>	19
18.2	<i>Cartes d’affiliation U8 à U12</i>	14	28.11	<i>Joueur senior permis</i>	19
18.3	<i>Cartes d’affiliation ou liste</i>		29.	FORFAITS	19
	<i>d’identification électronique des membres du</i>		29.1	<i>Amende pour les forfaits</i>	19
	<i>personnel d’équipe</i>	14	29.2	<i>Forfait à plus de 100 km</i>	19
18.4	<i>Vérification des cartes d’affiliation ou</i>		29.3	<i>Forfait de fin de saison</i>	19
	<i>liste d’identification électronique</i>	14	29.4	Forfait général	19
18.5	<i>Retard des cartes d’affiliation ou liste</i>		29.5	<i>Forfait à répétition</i>	20
	<i>d’identification électronique</i>	14	29.6	<i>Forfait en finale</i>	20
19.	PERSONNES AUTORISÉES DANS LA ZONE		30.	CLASSEMENTS	20
	TECHNIQUE.....	14	30.1	<i>Attribution des points</i>	20
19.1	<i>Personnes autorisées à prendre place</i>		30.2	<i>Classement</i>	20
	<i>dans la zone technique</i>	14	30.3	<i>Contestation du classement</i>	21
20.	RETARD DES ÉQUIPES	15	SECTION VII – TERRAINS, MATÉRIEL ET INSTALLATIONS ..	21	
20.1	<i>Équipe non prête à l’heure</i>	15	31.	OBLIGATIONS DES CLUBS.....	21
20.2	<i>Absence / retard</i>	15	31.1	<i>Organisation des matchs à domicile</i> ..	21
20.3	<i>Nombre de joueurs réduit</i>	15	31.2	<i>Les terrains</i>	21
20.4	<i>Retrait d’un match ou refus de jouer</i>	15	31.3	<i>Emplacement de la zone technique</i>	21
21.	LOIS DU JEU.....	15	31.4	<i>Les buts</i>	21
21.1	<i>Durée des matchs</i>	15	31.5	<i>Terrain qui ne répond pas aux</i>	
21.2	<i>Match interrompu</i>	15		<i>exigences</i>	21
21.3	<i>Ballons</i>	15	31.6	<i>Joueur gravement blessé</i>	21
21.4	<i>Remplacements</i>	15	31.7	<i>Trousse de premiers soins</i>	22
21.5	<i>Obstacles</i>	15	SECTION VIII – DISCIPLINE	22	
22.	ÉCART DE 7 BUTS.....	16	32.	CONDUITE DES ÉQUIPES	22
23.	TRANSMISSION DES RÉSULTATS	16	32.1	<i>Conduite des joueurs et des</i>	
23.1	<i>Résultats PTS-Ligue</i>	16		<i>entraîneurs</i>	22
23.2	<i>Homologation des matchs</i>	16	32.2	<i>Conduite des spectateurs et membres</i>	
24.	PANNE DE COURANT OU AUTRE.....	16		<i>des équipes</i>	22
25.	MATCH DÉBUTANT EN RETARD	16	32.3	<i>Comportement des membres de</i>	
26.	FEUILLE DE MATCH.....	16		<i>l’équipe</i>	22
26.1	<i>Remplir la feuille de match</i>	16	32.4	<i>Esprit antisportif</i>	22
26.2	<i>Joueur absent</i>	16	32.5	<i>Propos hostile</i>	23
26.3	<i>Joueur retardataire</i>	16	32.6	<i>Responsabilité des clubs</i>	23
27.	SÉRIES ÉLIMINATOIRES	17	32.7	<i>Membre non inscrit sur la feuille de</i>	
27.1	<i>Format des séries éliminatoires</i>	17		<i>match</i>	23
27.2	<i>Prolongation</i>	17			
27.3	<i>Participation aux séries éliminatoires</i>	17			
27.4	<i>Joueurs de réserve</i>	17			

32.8	<i>Membre non éligible</i>	23
32.9	<i>Expulsion d'un responsable</i>	23
32.10	<i>Charte de discipline</i>	23
32.11	<i>Abus physique</i>	24
33.	AVERTISSEMENTS/EXPULSIONS	24
33.1	<i>Cumul des cartons jaunes</i>	24
33.2	<i>Deux cartons jaunes au cours d'un même match</i>	24
33.3	<i>Cumul de deux cartons jaunes au cours d'un même match</i>	25
33.4	<i>Plusieurs cartons au cours du même match</i>	25
33.5	<i>Carton rouge</i>	25
33.6	<i>2^e Carton rouge</i>	25
33.7	<i>Amende carton rouge</i>	25
33.8	<i>Cumul des cartons par équipe</i>	25
33.9	<i>Cumul des cartons en séries éliminatoires</i>	25
33.10	<i>Carton reçus lors d'une partie interrompue</i>	25
34.	PURGATION DES SUSPENSIONS	26
34.1	<i>Purgation d'une suspension</i>	26
34.2	<i>Application de la suspension automatique</i>	26
34.3	<i>Membre suspendu</i>	26
34.4	<i>Suspension avec une autre équipe</i>	26
34.5	<i>Interdit aux abords du jeu</i>	26
34.6	<i>Suspension de plus d'une rencontre</i>	26
34.7	<i>Suspension non purgée</i>	26
34.8	<i>Suspension fin de championnat</i>	27
34.9	<i>Perception des amendes</i>	27

SECTION VIII – PROTÊTS ET PLAINTES 27


35.	PROTÊT	27
35.1	<i>Dépôt</i>	27
35.2	<i>Étude</i>	27
35.3	<i>Décision</i>	28
35.4	<i>Appel</i>	28
36.	PLAINTÉ DISCIPLINAIRE	28
36.1	<i>Dépôt</i>	28
36.2	<i>Examen</i>	28
36.3	<i>Audition</i>	28
36.4	<i>Décision</i>	29
37.	SANCTIONS DISCIPLINAIRES	29
38.	APPEL D'UNE DÉCISION DU DIRECTEUR DES COMPÉTITIONS	29

SECTION IX – SOCCER À 7..... 30

39.	RÈGLES SPÉCIFIQUES	30
39.1	<i>Terrain de jeu</i>	30
39.2	<i>Ballon en jeu ou hors jeu</i>	30
39.3	<i>But marqué</i>	30
39.4	<i>Hors jeu</i>	30
39.5	<i>Fautes et incorrections</i>	30
39.6	<i>Coups francs</i>	31
39.7	<i>Coup de pied de réparation (penalty)</i>	31
39.8	<i>Rentrée de touche</i>	31
39.9	<i>Coup de pied de but</i>	31
39.10	<i>Coup de pied de coin</i>	31
39.11	<i>Séance de tirs au but</i>	31

ANNEXE 1 – TABLEAU DES AMENDES 32

ANNEXE 2 – COMITÉ DE GESTION LSQM 32

	Règlement Fédération pour les ligues AA
	Modification aux règlements Hiver 2018-19

SECTION I – GÉNÉRALITÉS

1. Application

Le présent document concerne les différentes activités de la classe A et AA (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 spécifiée.

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.
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.
Défaut :	Désigne le fait de ne pas se présenter ou de renoncer à quelque chose (forfait).
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 U12 AA et U13 à senior, tant féminines que masculines de classe A et AA.

Catégories	Classe A	2018-19	Catégories	Classe A et AA	2018-19
U9	Moins de neuf ans	2010	U13	Moins de treize ans	2006
U10	Moins de dix ans	2009	U14	Moins de quatorze ans	2005
U11	Moins de onze ans	2008	U15	Moins de quinze ans	2004
U12	Moins de douze ans	2007	U16	Moins de seize ans	2003
			U17	Moins de dix-sept ans	2002
			U18	Moins de dix-huit ans	2001
			Senior	Plus de dix-huit ans	2000 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 AA, les équipes seront composées uniquement de joueurs du sexe indiqué.

Pour la classe A, il est toutefois possible d'obtenir l'autorisation de la direction technique de l'ARSQ.

6.3 Catégories AA

Réservé.

6.4 Dérogation pour le soccer féminin

Réservé.

7. Répartition des équipes dans les catégories juvéniles

7.1 U14 Championnat de la montée

Réservé.

8. Répartition des équipes dans les catégories seniors

Réservé.

9. Promotion-relégation senior AA

Réservé.

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 demandées, 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 joueurs 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 avant le début de son premier match.

Le nombre minimum et maximal de joueur sur la liste est d'un minimum de dix (10) joueurs et d'un maximum de vingt-et-un (21) joueurs par équipe en soccer à 7. Toutefois pour le soccer U9 à U12 (ligue de développement le minimum sera de 9 joueurs.

Un joueur figurant sur cette liste peut être retiré et remplacé en cours de saison. Un joueur non inscrit sur cette liste est inéligible et l'équipe perd par forfait tout match où le joueur figure sur la feuille de match, même s'il ne joue pas.

12. Changement d'équipe

Un joueur peut changer d'équipe, à l'intérieur de son club, **jusqu'au 4^e vendredi de novembre**. 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 forfait.

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

13.2 Certification

Réservé.

13.3 Stage de recyclage

Réservé.

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^e 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

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 de 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 ni 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 assistants-arbitres présents à un match.

16.3 Assignation des arbitres

L'arbitrage des matchs sera assumé par un arbitre. L'assignation sera faite par l'assignateur régional.

16.4 Retard des arbitres

Ligue de développement (U9 à U12) :

Si, dix (10) 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) :

Si, dix (10) 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 visiteuse.

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 assistants-arbitres 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 assistants-arbitres ne justifie pas l'annulation de la partie.

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 l'incident.

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.

16.10 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

Aucune date d'absence (blackout) ne peut être demandée. Les équipes qui participent à un tournoi à l'extérieur de la province peuvent formuler une demande de blocus lors de l'inscription de l'équipe à la ligue (preuve d'inscription au tournoi requise).

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 21 h 45. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent pas commencer avant 18 h, sauf lors d'un jour férié.

17.4.1 Tous les matchs impliquant des équipes et exigeant un déplacement de quatre-vingts (80) kilomètre ou plus, devront se jouer du lundi au vendredi à partir de 19h ou la fin de semaine.

17.5 Déplacements

Durant la période scolaire, 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 18 h, 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 le plus rapidement possible doit être avisé 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 coordonnateur de la Ligue 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

Réservé.

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 la LSQM 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.

17.20 Tempête de neige

Aucune partie n'est annulée en raison de la température à moins de la fermeture des stades. Si jamais des matchs sont annulés, vous devez visiter le site PTS-ligue ou [sur la page Facebook de l'ARSQ](#) qui vous indiquera s'il y a des annulations. La décision est prise **3 heures** avant le début du match.

SECTION VI – COMPÉTITION

18. Cartes d'affiliation

Les cartes d'affiliation ou liste d'identification électronique 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 ou liste d'identification électronique.

Sur présentation d'une liste d'identification électronique à l'arbitre, celui-ci peut en tout temps exiger la présentation d'une pièce d'identité avec photo (carte d'affiliation de la FSQ, carte d'assurance maladie, permis

de conduire, etc) du joueur ou entraîneur afin de valider de la conformité de celui-ci.

18.1 Cartes d'affiliation ou liste d'identification électronique des joueurs

Pour être éligible, un joueur doit présenter aux arbitres sa carte d'affiliation, la liste d'identification électronique 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 l'article 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 ou liste d'identification électronique des membres du personnel d'équipe

Tout membre du personnel qui pour quelques raisons que ce soit ne peut présenter sa carte d'affiliation ou liste d'identification électronique 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 l'article 29.1 et 30.1 des présents règlements.

18.4 Vérification des cartes d'affiliation ou liste d'identification électronique.

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 ou liste d'identification électronique

Les cartes d'affiliation ou liste d'identification électronique doivent être présentées à l'officiel au maximum 5 minutes après l'heure prévue au calendrier. La partie ne doit pas débiter 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 joueurs suivants :

- Soccer à 7 : maximum de dix-huit (18) joueurs

En plus de trois (3) entraîneurs ou dirigeants dûment affiliés avec 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) joueurs pour le soccer à 7 et un entraîneur éligible pour commencer 5 minutes après l'heure prévue du coup d'envoi perd le match par forfait.

Si les deux équipes sont en défaut, le forfait 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, dont la décision sera finale et sans appel.

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.

Dès qu'une équipe aligne 4 joueurs ou moins, pour quelque raison que ce soit, elle perd le match par forfait. La Ligue 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 à U12 : 2 mi-temps de 25 minutes U13 et plus: 2 mi-temps de 30 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 : **U9 à U12** : 37 minutes **U13 et plus**: 45 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

Le nombre de remplacements est illimité. Les remplacements se font à la volée et au centre du terrain du côté des bancs. Les remplacements peuvent s'effectuer pendant le jeu ou lors d'un arrêt de jeu. Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant se trouve à un mètre de la ligne de touche avant de pénétrer sur le terrain.

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 fait le plus près possible du point de frappe à l'extérieur de la zone).

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. Panne de courant ou autre

En cas de panne, bris, etc., l'arbitre doit interrompre momentanément ou définitivement le match. Il 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. Il doit tenir compte de la disponibilité du terrain (rencontres subséquentes).

25. Match débutant en retard

Réservé.

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 Prolongation

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 l'article 29.1 et 30.1 des présents règlements.

27.5 Joueur senior permis en séries

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 à 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 huit (8) 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 15 février 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.

- Facteur 1 : L'âge du joueur
- Facteur 2 : La classe du joueur surclassé (L, A, AA, AAA)
- Facteur 3 : La division (seulement pour les seniors D1, D2, D3)

Exemple : Un joueur U14M surclassé dans une équipe U15M AA selon les 3 facteurs ci-haut voici où il peut-être réserve Catégorie U14 (selon son âge) + classe AA : donc il peut-être réserve que pour des catégories AA interdiction en A.

- U14 AA : oui
- U15 AA : oui
- U16 AA : oui
- U17 AA : oui + formulaire double surclassement

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 (U9 à U12) :

Les joueurs descendus sont interdits dans la Ligue de développement.

LSQM (U13 à senior) :

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

Réservé.

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 U-10 à U-16, à la réception, par l'ARSQ, de l'attestation médicale indiquant 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*
U-8	U-9	U-10		
U-9	U-10	U-11		
U-10	U-11	U-12	U-13*	U-14*
U-11	U-12	U-13	U-14*	U-15*
U-12	U-13	U-14	U-15*	U-16*
U-13	U-14	U-15	U-16*	U-17*
U-14	U-15	U-16	U-17*	U-18*
U-15	U-16	U-17	U-18*	Senior*
U-16	U-17	U-18	Senior*	

28.10 Nombre de joueurs AAA/match

Les équipes AA sont limitées à un maximum de trois (3) joueurs par match ayant évolué dans la classe AAA à la saison estivale précédente (à l'exception des joueurs provenant d'une équipe reléguée de la LSEQ).

Les équipes A : aucun joueur AAA ayant été affilié dans une classe AAA à la saison estivale précédente n'est admis dans les équipes de classe A.

28.11 Joueur senior 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^e 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 pénalisé 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.

29.3 Forfait de fin de saison

Réservé.

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.

- 100\$ par match restant

- 50% des frais facturés seront retournés aux équipes n'ayant pas pu avoir le nombre de matchs prévus au calendrier.

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 U9 à U12). 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 forfait moins un point. Tout match non joué perdu par forfait 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 forfait 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 :

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

matches;

- 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.

SECTION VIII – DISCIPLINE

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^{re} 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^e 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^{re} 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 l'article 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2^e 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^{re} 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 l'article 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2^e 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^{re} 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 l'article 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2^e 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^{re} 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 l'article 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2^e 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 article 29.1 et 30.1. Des mesures disciplinaires pourront suivre contre le membre.

- 1^{re} 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 l'article 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2^e 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^{re} 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 l'article 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2^e 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^{re} 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 l'article 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2^e 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 33.2, 33.5 et 33.6:

Détail	1 ^{re} offense	2 ^e offense
Propos ou gestes grossiers ou agressif	1 match	3 matchs
Cracher, frapper ou se battre	2 matchs	4 matchs

Refus de quitter le match immédiatement après l'expulsion ou comportement répréhensible après l'expulsion	1 matchs	3 matchs
Pour avoir retardé le jeu inutilement après 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

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.

La ligue avisera le club dont un membre est susceptible d'être sanctionné selon le rapport de l'arbitre. Le club aura 48hrs (ouvrable) suite à l'envoi par la ligue de l'avis de possible sanction. Le club pourra alors dans le délai inscrit ci-haut soumettre à la ligue sa version des faits.

Suite à ceci la ligue analysera les deux versions et pourra statuer si une sanction est nécessaire ou pas.

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^e 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^{re} 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^e 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 U-9 à U-11) 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^e carton jaune de la saison, il termine le match en cours, mais il est suspendu pour le match suivant. Lorsqu'il reçoit un 6^e 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. Le membre doit quitter le stade ou demeurer dans

le vestiaire de son équipe jusqu'à la fin de la rencontre.

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 joueur 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. Le membre doit quitter le stade ou demeurer dans le vestiaire de son équipe jusqu'à la fin de la rencontre. En outre, le membre pourra écoper d'une suspension supplémentaire.

33.6 2^e 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.

Le calcul des cartons prend en considération tous les cartons reçus par l'équipe lors de la saison régulière et des séries.

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 est 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. Pendant l'attente de la prochaine activité de l'équipe, l'entraîneur ou le joueur ne peut se présenter sur un terrain de soccer comme stipulé dans le règlement de la FIFA.

Ex. : un entraîneur qui reçoit un carton rouge (1 match de suspension) le 1^{er} 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^{re} offense : Convocation devant le directeur des compétitions (catégories U-9 à U-11) 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 l'article 29.1 et 30.1 des présents règlements.
- 2^e 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.

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 **à son club. Le club sera le seul autorisé à communiquer avec la ligue pour le dépôt du protêt.**
- c) Pour être admissible, un protêt doit être fait par écrit **(en utilisant le formulaire prévu à cet effet sur le site internet de l'ARSQ)**, 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 **ou d'une confirmation du club qu'il accepte d'être facturé.** 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

Réservé

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 reliée à une équipe ou à un club et appliquer les sanctions qu'il juge approprié.

38. Appel d'une décision du directeur des compétitions

- 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.
 - a. Sur un forfait appliqué
 - b. Sur une sanction appliquée
 - c. Sur une décision suite à un protêt
 - d. Sur une décision suite à une plainte disciplinaire
- b) Le dépôt d'un appel doit se faire par écrit (en utilisant le formulaire prévu à cet effet sur le site internet de l'ARSQ), 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 cinq (5) jours ouvrables et être accompagné d'un chèque de 50 \$ (à l'ordre de l'ARSQ) ou d'une confirmation du club qui accepte d'être facturé. Le club sera le seul autorisé à communiquer avec la ligue pour le dépôt d'une demande d'appel. La preuve de l'envoi relève du club. 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 7

39. Règles spécifiques

39.1 Terrain de jeu

- a) Le terrain de jeu doit avoir les dimensions suivantes :
 - Longueur : 45 à 60 mètres (Soccer à 7);
 - Largeur : 25 à 45 mètres (Soccer à 7).
- 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 (terrain soccer à 7).
 - Point de pénalité : 7 m (terrain soccer à 7).
- 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.

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

Soccer à 7 : La loi du hors-jeu ne s'applique pas.

39.5 Fautes et incorrections

Identique à celle de la Loi XII sur les fautes et incorrections aux 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 intentionnellement, 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 zone 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

39.6 Coups francs

Identique à la Loi XIII sur les coups francs 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 m en soccer à 7.

39.7 Coup de pied de réparation (penalty)

Identique à la Loi XIV sur le coup de pied de réparation 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).

39.8 Rentrée de touche

Identique à la Loi XV sur la rentrée en touche des Lois du jeu de la FIFA. Un but ne peut être marqué directement lors d'une touche.

39.9 Coup de pied de but

Identique à la Loi XVI sur le coup de pied de but 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 et les joueurs adverses devront être à l'extérieur de la surface de réparation à 6 mètres du ballon.

39.10 Coup de pied de coin

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

39.11 Séance de tirs au but

Identique aux Lois du jeu de la FIFA (procédures pour déterminer le vainqueur d'un match), sauf qu'il n'y aura que trois (3) tirs.

ANNEXE 1 – TABLEAU DES AMENDES

Description	Amendes	Articles
Absence de dossards (2^e offense)	50 \$	14.2
Cumul des cartons par équipe	50 \$ et plus (selon le tableau)	33.8
Carton rouge	25 \$	33.7
Forfait	50 \$	29.1
Forfait (2^e)	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^{re} offense)	25 \$	20.1
Retard des équipes (2^e offense)	50 \$	20.1
Suspension non purgée	50 \$	34.7

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

ANNEXE 2 – COMITÉ DE GESTION LSQM

Formation du comité

Secteur Est

Baie St-Paul
Beauport
Charlesbourg
Lac-Beauport
Premières-Seigneuries
Québec-Centre

Secteur Centre/Nord

Haute St-Charles
Québec Des Rivières
Ste-Foy/Sillery

Secteur Sud

Chaudière-Est
Chaudière-Ouest
Lotbinière
Montmagny
Pointe-Lévy
St-Étienne
St-Georges
St-Lambert
Thetford-Mines

Secteur Ouest

CRSA
Laurentien
Les Riverains
Neuville
Pont-Rouge
Ste-Catherine-de-la-Jacques-Cartier
St-Marc-des-Carières
St-Raymond

Le Comité de gestion est formé au plus de deux (2) membres de chacune des quatre zones qui découpent le territoire de l'ARSQ ainsi qu'un membre de la région du Centre du Québec et de la Mauricie.

Assemblée des membres

Une réunion de tous les clubs de l'ARSQ aura lieu le mercredi 23 janvier à 19h00. À cette occasion la nomination des membres des clubs qui siégeront au sein du Comité de gestion ainsi que l'adoption des règlements s'effectuera.