

Règlements Ligue AA



HIVER 2011-12

Règlements administratifs

➔ Des modifications ont été apportées aux règlements précédés de cette flèche pour la saison hivernale 11-12

SECTION I – PROCÉDURE DE RÉGLEMENTATION

1 Application :

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue de soccer du Québec Métropolitain (LSQM). Il couvre l'ensemble de la saison hivernale, incluant les éliminatoires, à moins d'une disposition spécifique à l'effet contraire. La Ligue suit le plan de développement de l'ARSQ.

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.

2 Règles adoptions :

2.1 Les règlements de la Ligue sont :

- a) Rédigés par le Comité de gestion de la Ligue, puis;
- b) Présentés aux clubs en règle de la Ligue, puis;
- c) Soumis à l'ARSQ pour étude et adoption.

À moins que spécifié autrement dans d'autres articles de ces règlements, une fois adoptés, les règlements de la ligue ne pourront être modifiés en cours d'année.

2.2 Modifications aux règlements

Les clubs en règle ainsi que 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 :

Les cas non prévus dans les présents règlements de la Ligue seront tranchés par le Comité de gestion de la Ligue.

4 Considération de date :

Dans tous les délais prévus dans les règlements ou politiques de la Ligue, le jour qui marque le point de départ n'est pas compté, le jour qui marque le point d'arrivée est compté. Si le jour d'arrivée tombe un jour férié, un samedi ou un dimanche, le délai est prolongé au premier jour ouvrable suivant. Toute preuve valide d'envoi ou de réception de documents incluant les transmissions avec preuve de transmission, par télécopieur ou par courrier électronique fait foi à moins qu'autrement spécifié.

5 Lexique

ARSQ :	Association Régionale de Soccer de Québec.
Club :	Désigne les clubs locaux, les comités locaux de soccer et les regroupements de soccer.
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 (A, AA, AAA).
Commissaire :	Personne qui a l'autorité d'entendre et de disposer des cas de discipline.
Division :	Désigne les subdivisions des catégories du groupe juvénile et du groupe senior.
Équipe :	Désigne un regroupement de joueurs d'un club affilié évoluant en compétition.
FÉDÉRATION :	Fédération de Soccer du Québec.
FIFA:	Fédération Internationale de Football Association.
Forfait :	Désigne le fait de ne pas se présenter ou de renoncer à quelque chose.
Groupe :	Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes de niveaux égaux et appelés groupe.
Joueur à l'essai :	Désigne un joueur d'un même club ou regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation écrite de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer, de classe, de catégorie ou de division supérieures à celle de l'équipe avec laquelle il est affilié.
Joueur 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.
LSÉQ :	Ligue Soccer Élite du 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 Comité de gestion de la LSQM, le directeur des compétitions de la Ligue, les membres du conseil d'administration de l'ARSQ, les membres du Comité de discipline, les commissaires et le personnel de l'ARSQ dans le cadre de leurs fonctions.
Partie :	Désigne une des entités impliquées dans une action.
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.

SECTION II – STRUCTURE DE LA COMPÉTITION

6 Structure de la Ligue :

La Ligue s'adresse aux catégories suivantes, tant féminines que masculines de classe AA et A.

Catégories		2010	2011	2012
Senior		1992	1993	1994
U-18	Moins de dix-huit ans	1993	1994	1995
U-17	Moins de dix-sept ans	1994	1995	1996
U-16	Moins de seize ans	1995	1996	1997
U-15	Moins de quinze ans	1996	1997	1998
U-14	Moins de quatorze ans	1997	1998	1999
U-13	Moins de treize ans	1998	1999	2000
U-12	Moins de douze ans	1999	2000	2001
U-11	Moins de onze ans	2000	2001	2002
U-10	Moins de dix ans	2001	2002	2003
U-9	Moins de neuf ans	2002	2003	2004

Dans la classe AA, les équipes seront composées uniquement de joueurs du sexe indiqué. De plus, un joueur ne peut évoluer dans une catégorie pour laquelle il a dépassé la limite d'âge.

7 Répartition des équipes dans les catégories juvéniles

Le Comité de gestion de la Ligue se réserve le droit, avant le début de la saison, de modifier la répartition des équipes en fonction du nombre d'équipes inscrites ou d'autres informations qu'il jugera pertinentes.

7.1 U-12

Réservé.

7.2 U-13 à U-18

Réservé.

7.3 U-13 Championnat espoir

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 LSQM, un club doit acquitter les coûts suivants :

- un montant par équipe couvrant les frais d'exploitation
- un bon de garantie

Ces montants sont déterminés en début de saison par le Comité de gestion de la 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 au(x) club(s) fautif(s) par l'ARSQ à la fin de la saison.

10.3 Le responsable auprès de la LSQM

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

11-Affiliation des joueurs

11.1 Tout joueur, pour être éligible à être inscrit sur la feuille de match, doit être affilié à l'ARSQ et être muni d'un passeport de la FÉDÉRATION valide pour la saison en cours.

11.2 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

12- Changement d'équipe

Un joueur peut changer d'équipe, à l'intérieur de son club, jusqu'au 2^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- Provenance des entraîneurs

Ces derniers doivent être détenteurs d'un passeport **du club** à laquelle l'équipe est affiliée.

➔ 14- Équipement des joueurs

14.1 Uniforme

L'uniforme complet est constitué d'un gilet, de culottes courtes et de bas. Il 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 chandail doit être porté à l'intérieur de la culotte. Le port du survêtement et de la casquette est autorisé pour le gardien de but seulement avec approbation de l'arbitre.

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

14.2 Couleurs similaires

Les gilets des équipes en présence lors d'un match doivent être de couleurs suffisamment différentes pour que l'arbitre puisse les distinguer sans difficulté. En cas de similitude de couleurs, l'équipe receveuse doit changer de gilets ou porter des dossards. Un match qui serait annulé en raison de l'absence de dossards sera repris sur le terrain adverse. 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 apposé dans le dos du gilet. Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match. Le non respect de ce règlement ne peut justifier **le dépôt d'un forfait ou** d'un protêt, mais des mesures disciplinaires pourraient suivre contre les équipes fautives récidivistes.

15 Récompenses

15.1 Trophées

Les trophées, répliques ou plaques mises en compétition sont ceux établis par la LSQM. Ils sont remis à toute équipe qui finit au premier rang de sa catégorie ou division.

15.2 Responsabilité des trophées

Réservé.

15.3 Médailles

Des médailles d'or, d'argent et de bronze seront remises aux trois premières positions de la saison régulière des catégories U-12 à U-18 (sauf pour les groupes à 5 équipes où il y aura seulement des médailles d'or et d'argent). Pour la catégorie senior, les médailles seront remplacées par des bourses de 300\$ (1^{re} position), 200\$ (2^e position) et 100\$ (3^e position).

Les équipes gagnantes des séries éliminatoires de la catégorie senior auront leur nom gravé sur le perpétuel trophée de la LSQM.

La Ligue peut déterminer d'autres récompenses à remettre aux équipes ou aux joueurs.

SECTION IV : ARBITRAGE

16 Arbitre

16.1 Autorité de l'arbitre

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

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. L'arbitrage des matchs de la ligue AAA sera assumé par un arbitre et deux assistants-arbitres et l'assignation des trois arbitres sera également faite par l'assignateur régional.

➔ 16.4 Retard des arbitres

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.

Si un arbitre est absent lors d'une partie U-9 à U-11, la partie sera arbitrée et animée par les entraîneurs. Cette dernière ne sera pas reprise.

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 à l'article 29.1 et 29.2.

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. Les assistants arbitres ont le devoir d'arbitrer la rencontre si l'arbitre de centre est absent. Ces derniers devront avoir les compétences et l'expérience requises.

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 Rémunération

Réservé

16.6 Réunion

Réservé

16.7 Responsabilité de l'arbitre

La feuille de match doit être reçue à l'ARSQ dans un délai de 7 jours ouvrables suivant le match. Si la feuille n'est pas reçue dans ce délai, une amende de 10\$/jour ouvrable/feuille de match sera imposée à l'arbitre (pour les arbitres assignées par l'ARSQ) ou au club (pour les arbitres assignées par le club) et ce, jusqu'à concurrence de 70\$.

SECTION V : CALENDRIER

17 Établissement du calendrier

17.1 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).

17.2 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.

17.3 Annulation d'un match

Tout club qui est contraint par sa ville de remettre un match à cause du mauvais temps doit avertir le directeur des compétitions et l'équipe visiteuse au moins deux (2) heures avant le début du match

17.4 Changement de date apporté par la Ligue

Tout changement de date apporté au calendrier par la LSQM devra être communiqué aux équipes concernées ou au coordonnateur du club local au moins quarante-huit (48) heures à l'avance (oral ou écrit) et confirmé par écrit, par la suite, par le directeur des compétitions.

17.5 Annulation d'un match sur le terrain

L'arbitre ou le propriétaire du terrain ou son mandataire dûment identifié auprès de la LSQM sont les seuls qualifiés à déclarer un terrain impraticable ou à en interdire l'accès. Le directeur des compétitions doit être avisé et il agira pour fixer la date et le lieu de la reprise du match.

17.6 Changement de terrain

Réservé.

17.7 Remise d'un match

Réservé.

17.8 Arrangement pour la reprise d'un match

Réservé

17.9 Cas de force majeure

En cas de force majeure, les délais prévus aux articles 17.5 à 17.10 peuvent être modifiés par le directeur des compétitions.

SECTION VI – RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

18 Passeport des joueurs/entraîneurs/gérants

Les passeports sont obligatoires pour tous les joueurs, entraîneurs et gérants dès le premier match. Le joueur doit présenter son passeport de joueur, l'entraîneur doit présenter son passeport d'entraîneur et le gérant son passeport de gérant à l'arbitre avant le match. Tout joueur ou entraîneur d'une équipe qui, pour quelques raisons que ce soit, ne peut présenter son passeport dûment validé, ne peut prendre part au match ni être présent sur le banc de l'équipe. Si l'équipe fait jouer un joueur sans passeport ou que l'entraîneur ou le gérant n'a pas de passeport, l'équipe perd le match par forfait selon l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements.

Pour les catégories U-11 et moins, les passeports des joueurs ne sont pas obligatoires pour les matchs. Par contre, tous les entraîneurs et gérants devront présenter obligatoirement leur passeport à tous les matchs avec la feuille de match qu'ils auront imprimée sur PTS-Ligue.

19 Nombre de personnes au banc des joueurs

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 plus d'un (1) mètre du banc. 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. Un forfait pour ce match pourra être décrété contre l'équipe et sanctionné selon l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements.

20 Nombre maximum de joueurs par match

Peuvent prendre part à un match et être présents au banc d'une équipe, un maximum de dix-huit (18) joueurs étant éligibles, habillés et aptes physiquement à jouer et trois (3) entraîneurs et/ou gérants munis d'un passeport dûment valide pour la saison courante d'activités. Toute personne présente au banc des joueurs, autres que celles prévues au paragraphe précédent, sera exclue par l'arbitre.

21 Retard des équipes

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.

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.

23 Appel des résultats

23.1 Résultats PTS-Ligue

Un membre de chaque équipe ou une autre personne de l'équipe doit transmettre le résultat du match sur le logiciel PTS-Ligue avant 18 h le lendemain du match. Chaque manquement à cette obligation sera pénalisé de vingt dollars (20 \$).

23.2 Homologation des matchs

Toute ligue ou tout comité responsable d'une compétition, a l'obligation d'homologues les matchs de la compétition dans un délai n'excédant pas vingt et un (21) jours à partir de la date du match disputé. Passé ce délai, peu importe l'irrégularité, sauf en cas de protêt déposé selon la réglementation de la compétition, le résultat des matchs disputés restent tels quels. Toutefois, l'équipe fautive 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 maximum de 30 minutes après l'interruption du match afin de rendre une décision juste et équitable. Il doit tenir compte de la disponibilité du terrain (rencontres subséquentes).

25 Match débutant en retard

Réservé.

26 Feuille de match

26.1 Remplir la feuille de match

L'entraîneur de chaque équipe reçoit en début de saison une quantité suffisante de feuilles de match. Elles doivent être dûment remplies avant chaque rencontre. Tous les passeports des joueurs inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'arbitre au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

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.

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 passeport et de son équipement.

L'entraîneur doit indiquer sur la feuille de match les joueurs réserves (R), les joueurs mutés (M) et les joueurs suspendus (S). Le fait de ne pas utiliser la feuille de match officielle ne peut justifier **un forfait ou** le dépôt d'un protêt.

26.2 Envoi des feuilles de match

Réservé.

27 Séries éliminatoires

27.1 Format des séries éliminatoires

Pour les catégories U-9 à U-11 : Il n'y a pas de séries et pas de classement.

Pour les catégories U-12 à U-18 : Il n'y a pas de séries.

Pour les catégories seniors, les 4 premières positions de la saison régulière participeront aux séries. Sauf, pour la catégorie senior M A où les 8 premières positions participeront aux séries. Le Comité de gestion fera connaître le fonctionnement des séries en début de saison. Chaque équipe qui participe aux séries éliminatoires est assurée de jouer un match.

Le fonctionnement est déterminé selon le schéma suivant :

4^e position vs 1^{re} position (a)

3^e position vs 2^e position (b)

Gagnant (b) vs gagnant (a)

Pour chaque division comportant deux groupes, les parties seront croisées entre les deux groupes de la façon suivante :

4^e position gr.2 vs 1^{re} position gr.1 (a) 4^e position gr.1 vs 1^{re} position gr.2 (b)

3^e position gr.2 vs 2^e position gr.1 (c) 3^e position gr.1 vs 2^e position gr.2 (d)

Gagnant (d) vs gagnant (a) (e)

Gagnant (c) vs gagnant (b) (f)

Gagnant (e) vs gagnant (f)

27.2 Prolongation

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 sera :

- **Deux (2) fois, cinq (5) minutes** pour toutes les divisions

Le premier but compté met fin aux prolongations. Si à la fin de la durée totale des prolongations, les deux (2) équipes sont encore à égalité, il y aura fusillade selon les règles de la FIFA.

27.3 Participation aux séries éliminatoires

Réservé.

27.4 Joueur 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 ou division selon l'article 28.8 n'est pas autorisée. Toute équipe qui utilise un joueur inéligible perdra le match par forfait selon l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements.

27.5 Arbitrage dans les séries

Réservé.

28 Joueurs de réserves

Voir les règles de fonctionnement de la FÉDÉRATION (article 35.9)

28.1 Sanctions

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 29.2 des présents règlements

28.2 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.

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).

28.3 Joueur à l'essai

Les joueurs à l'essai sont interdits dans la LSQM

28.4 Nombre de joueurs réserve par match

En plus des joueurs de l'équipe, avec un passeport dûment valide pour la saison d'activité courante, et confirmée sur la liste (maximum de vingt et un (21) joueurs) une équipe peut utiliser un maximum de six (6) joueurs de réserve par match. Les joueurs de réserve doivent provenir du club qui a pris en charge l'équipe.

28.5 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 35.9**). À défaut, l'équipe d'origine perdra tous les matchs subséquents par forfait selon les articles 29.1 et 29.2 auxquels ledit joueur aura participé.

Dans tout cas de surclassement définitif, il sera de la responsabilité du club de s'assurer du respect de la règle du 4-2 (règlements ARSQ).

28.6 Joueurs mutés

Tout joueur muté en classe locale ne peut pas jouer des matchs dans une classe supérieure l'année de son transfert.

➔ 28.7 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 de catégorie **U-10** à U-16. Le double surclassement pourra être accordé par l'ARSQ, sur réception d'une attestation médicale, à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé, **et qui doit être jointe au bordereau d'affiliation des membres**.

28.8 Utilisation des joueurs

L'utilisation des joueurs se fait comme suit :

1. Dans le respect des catégories d'âges imposées par la Fédération, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif ;
2. Pour descendre d'une classe, division ou catégorie de compétition (en respectant la catégorie du joueur indiquée sur le passeport), un joueur doit attendre un délai de sept (7) jours à partir de son dernier match ;
3. Un joueur ne peut participer dans un même championnat à plus de six (6) matchs pour une équipe de classe, division ou catégorie inférieure.
4. Chaque équipe jouant au soccer à 11 doit inscrire un minimum de quatorze (14) joueurs et un maximum de vingt-cinq (25) joueurs.
5. Le nombre de joueurs venant d'une classe, division ou catégorie de compétition supérieure qui peut être utilisé dans un championnat, pour la durée de la saison, est de six (6) ;
6. Dans un même match, il ne peut y avoir que deux (2) joueurs ou moins venant d'une classe, division ou catégorie supérieure ;
7. Un joueur ne peut descendre que d'une seule classe de compétition ;
8. 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 la sienne.

29 Forfaits

29.1 Amende pour les forfaits

- a) cinquante dollars (50 \$) d'amende à la première offense;
- b) cent dollars (100 \$) d'amende à la deuxième offense;
- c) à partir de la 3^e offense, cent dollars (100 \$) et comparution devant le Comité de discipline de la LSQM.

Une équipe qui perd par forfait à la suite d'une décision de la Ligue (pour une infraction aux règlements amenant

une pénalité de forfait de match), un deuxième match consécutif pour la même raison et sans avoir reçu d'avis de la ligue ne sera pas pénalisée d'une amende pour les forfaits subséquents.

29.2 Résultat d'un forfait

Un match perdu par forfait le sera par le compte de 3 à 0.

29.3 Point au classement

Une équipe qui se voit pénalisée d'un forfait de match comme sanction à une irrégularité perdra les points du match auquel elle avait droit, se verra retirer un (1) point au classement ainsi que les buts marqués par elle au cours du match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points de match et du plus grand nombre de buts entre les trois (3) buts automatiques et les buts qu'elle a marqués.

29.4 Forfait à plus de 100 km

Si l'équipe receveuse déclare forfait lors d'un match impliquant une équipe située à plus de cent (100) kilomètres de son point d'origine, les amendes prévues en a) ou b) de l'article 29.1, selon le cas, seront triplées. Une compensation de 50 \$ sera accordée à l'équipe visiteuse.

Aux fins d'établissement des distances, il sera fait usage du répertoire « Québec à la carte » publié par le ministère des Transports du Québec. Les cas non prévus seront tranchés par le Comité de gestion de la Ligue, dont la décision sera finale et sans appel.

29.4.1 Forfait d'un match à l'extérieur

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 100 \$ sera imposée à l'équipe fautive.

29.5 Forfait de fin de saison

Dans un cas de forfait pour ne pas s'être présenté volontairement à partir du premier (1) août, l'équipe fautive sera pénalisée d'une amende « supplémentaire » de cent dollars (100 \$), perdra tout droit de participation aux séries éliminatoires et sera remplacée dans cette compétition par l'équipe suivante au classement.

29.6 Forfait général

Lorsqu'une équipe est exclue de la LSQM ou déclarée forfait général en cours d'épreuve, les buts marqués et alloués ainsi que les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs matchs contre l'équipe exclue seront annulés. Les frais de refonte du calendrier seront facturés au club fautif dans le cas d'une exclusion de la LSQM.

29.7 Forfait de l'équipe visiteuse

Réservé.

29.8 Forfait à répétition

Une équipe ayant compilé trois forfaits ou plus verra son cas automatiquement analysé par le commissaire. Toute sanction jugée appropriée pouvant aller jusqu'à l'exclusion des séries ou l'exclusion de la LSQM peut être infligée. Les frais de refonte du calendrier seront facturés au club fautif dans le cas d'une exclusion de la LSQM.

29.9 Forfait en finale

Réservé

Section VII : Discipline

30 Conduite des joueurs/entraîneurs/dirigeants/spectateurs

30.1 conduite des joueurs et des entraîneurs

En tout temps, avant, durant et après un match, les joueurs, entraîneurs et 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 LSQM.

Tout membre peut faire une plainte disciplinaire en vertu de l'article 33 des présents règlements :

- 1^{re} offense : convocation devant le commissaire 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.

30.2 conduite des spectateurs et membres des équipes

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés 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 fautif ainsi que **juger de l'issue du match selon le rapport de l'arbitre**.

- 1^{re} offense : convocation devant le commissaire 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 29.2 des présents règlements
- 2^e offense : convocation devant le Comité de discipline de l'ARSQ

30.3 comportement des membres de l'équipe

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

- 1^{re} offense : convocation devant le commissaire 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 29.2 des présents règlements.
- 2^e offense : convocation devant le Comité de discipline de l'ARSQ.

30.4 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 commissaire 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.

30.5 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 traduite devant le Comité de discipline de la Ligue

- 1^{re} offense : convocation devant le commissaire 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.

30.6 responsabilité des clubs

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

30.7 Membre non inscrit sur la feuille de match

Une équipe qui fait participer à la partie un membre dont le nom ne figure pas sur la feuille de match ou qui fait participer à la partie un membre inéligible à cause d'une suspension perd le match par forfait selon l'article 29.1 et 29.2. Des mesures disciplinaires pourront suivre contre le membre.

1^{re} offense : convocation devant le commissaire 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

30.8 Membre non éligible

Si une équipe fait participer un membre inéligible, l'équipe perd le match par forfait selon l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements. Des mesures disciplinaires pourront suivre contre le membre.

- 1^{re} offense : convocation devant le commissaire 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

30.9 Charte de discipline

Tout membre qui est sanctionné par un arbitre pour les gestes énumérés ci-dessous, est suspendu automatiquement pour le nombre de matchs suivants, **en plus de sa suspension automatique prévue aux articles 31.5 et 31.6**:

- propos ou gestes grossiers ou agressif : 1^{re} offense = 2 matchs, 2^e offense = 4 matchs
- jeu dangereux causant des blessures : 1^{re} offense = 2 matchs, 2^e offense = 4 matchs
- préférer des menaces ou attitude menaçante : 1^{re} offense = 3 matchs, 2^e offense = 5 matchs
- cracher, frapper ou se battre : 1^{re} offense = 3 matchs, 2^e offense = 5 matchs
- refus de quitter le match immédiatement après l'expulsion : 1^{re} offense = 2 matchs, 2^e offense = 4 matchs
- instigateur, troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille: 1^{re} offense = 4 matchs, 2^e offense = 6 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.

31 Avertissement/expulsion

31.1 Carton jaune

Tout joueur qui reçoit un troisième avertissement, dans une même saison, se voit automatiquement suspendu pour le match suivant, exception faite du match où ledit joueur aurait été expulsé. Après un cinquième avertissement, il aura un autre match de suspension automatique; après chaque avertissement dépassant cinq (5), il aura un autre match de suspension automatique et le joueur peut être appelé à se présenter devant le Comité de discipline de la Ligue. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.

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 5^e carton jaune, il termine le match en cours et il est suspendu pour le match suivant.

31.2 Deux cartons jaunes dans un match

Tout joueur qui est expulsé d'un match suite à deux (2) avertissements se voit automatiquement suspendu pour le prochain match de son équipe; s'il reçoit à nouveau deux (2) avertissements dans une rencontre subséquente, il se voit automatiquement suspendu pour deux (2) autres matchs; si cela se reproduit une troisième fois, il se verra automatiquement suspendu pour trois (3) autres matchs. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.

Aux fins de l'application des sanctions monétaires associées au cumul des cartons, deux (2) avertissements dans une même joute ne seront pas cumulés comme un carton rouge, mais seront cumulés comme deux (2) cartons jaunes.

31.3 Amende cumul de cartons

Une équipe dont les membres ont reçu un vingtième (20^e) avertissement ou une cinquième (5^e) expulsion sera condamnée à une amende automatique de cinquante (50 \$) dollars. Pour chacun des cinq (5) avertissements additionnels ou pour chaque trois (3) expulsions additionnelles, une amende supplémentaire de cinquante (50 \$) dollars sera appliquée. Pour les entraîneurs et les gérants, l'amende sera le double de celle imposée aux joueurs.

31.4 Cumul des cartons par équipe

Le cumul des cartons jaunes se calcule séparément pour chacune des catégories ou le joueur évolue.

31.5 Carton rouge

Un joueur, un entraîneur ou un gérant qui reçoit un carton rouge sera automatiquement 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.

31.6 2^e carton rouge

À sa deuxième expulsion, il se voit automatiquement suspendu pour trois (3) matchs. Dans tous les cas, il peut être appelé à se présenter devant le commissaire de la LSQM. Ces suspensions surviennent ipso facto sans qu'un avis soit nécessaire.

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 commissaire de la LSQM.

31.7 Suspension joueur de réserve

Un joueur qui reçoit un carton rouge lors d'un match avec une équipe autre que celle de son affiliation, doit purger le carton avec ladite équipe et ne pourra rejouer un match de ligue, toute équipe confondue, tant que la suspension n'aura pas été purgée, à l'intérieur d'une même saison.

31.8 Amende carton rouge

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

31.9 Expulsion d'un responsable

Tout entraîneur ou gérant expulsé lors d'un match ne peut, durant le déroulement du match, communiquer par quelques moyens que ce soit avec ses joueurs. Il doit quitter le terrain et n'a pas accès aux vestiaires. Toute infraction doit être rapportée au Commissaire de la LSQM pour action disciplinaire appropriée.

- 1^{re} offense : amende automatique de cent dollars à l'équipe ou à son club (100 \$).
- 2^e offense : convocation devant le commissaire 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.

31.10 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, elle sera considérée comme non purgée.

31.11 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 commissaire de la LSQM. Les matchs de suspension supplémentaires doivent être purgés avec l'équipe où le joueur ou l'entraîneur a commis l'infraction. 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.

31.12 Interdit aux abords du jeu

Tout joueur, entraîneur ou gérant 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 commissaire de la LSQM. Sanction : amende l'équipe ou à son club, suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédent pas dix (10) ans.
- 2^e offense : convocation devant le Comité de discipline de l'ARSQ.

31.13 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 du Comité de discipline soit rendue

31.14 Refus de purger sa suspension

Si, après avoir été expulsés d'un match, un joueur, un entraîneur ou un gérant ne purgent pas la suspension automatique, son équipe perdra par forfait, selon l'article 29.1 et 29.2 des présents règlements, le ou les matchs en question. L'entraîneur sera automatiquement suspendu pour deux matchs additionnels et le club se verra imposer une amende de 50 \$. Le membre suspendu devra purger sa suspension au prochain match de son équipe.

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

31.15 Sanction non purgée

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.


31.16 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 : PROTÊT ET APPEL

32 Protêt

32.1 dépôt d'un protêt

- 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.
- c) Pour être admissible, un protêt doit être fait par écrit, transmit par courrier certifié ou signifié par huissier au directeur de la LSQM ou son remplaçant dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'incident qui a donné naissance au protêt. Cet écrit doit être accompagné d'un dépôt de cinquante dollars (50 \$) à l'ordre de l'ARSQ. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.
- d) Le protestataire doit transmettre une copie dudit protêt par courrier certifié ou signifié par huissier dans les deux (2) jours ouvrables suivant l'incident, au responsable de l'équipe opposante.
- 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 32.1.a) à 32.1.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.

32.2 Étude d'un protêt

- 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 compétitions.

32.3 Décision d'un protêt

- a) Une décision écrite sera rendue dans les cinq (5) jours suivant l'étude du protêt.
- 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 selon article 32.1.f).

32.4 Appel d'une décision disciplinaire

- a) Toute décision sur un protêt peut-être portée en appel devant un commissaire à la discipline de la LSQM. Ce dernier n'interviendra qu'en présence d'une erreur manifestement déraisonnable de la part du directeur des compétitions.
- b) Le dépôt d'un appel de la décision sur protêt se fait en conformité avec la procédure prévue aux articles 32.1 a) à 32.1 g) des présents règlements en y faisant les adaptations nécessaires.
- c) L'étude de l'appel de la décision sur protêt se fait conformément aux dispositions prévues à l'article 32.2 b) et c) en y faisant les adaptations nécessaires.
- d) La décision sur appel rendue par le commissaire à la discipline est finale et sans appel.

33 Audition

33.1 Dépôt d'une plainte disciplinaire

- a) Tout membre peut faire l'objet d'une plainte disciplinaire.
- b) Le Comité de gestion de la LSQM, le directeur des compétitions ou un membre peut déposer une plainte disciplinaire concernant le comportement d'un membre.
- c) Une plainte ne doit porter que sur un seul comportement fautif. Plusieurs comportements fautifs doivent faire l'objet d'autant de plaintes disciplinaires.
- d) Pour être admissible, une plainte doit être faite par écrit, transmise par courrier, courriel, télécopie au directeur des compétitions ou son remplaçant dans les cinq (5) jours ouvrables suivant le comportement qui est l'objet de la plainte. La preuve de l'envoi relève du plaignant.

33.2 Examen d'une plainte disciplinaire

- a) L'examen d'une plainte disciplinaire se fait par un commissaire à la discipline de la LSQM.
- b) L'examen d'une plainte disciplinaire doit être réalisé dans les cinq (5) jours ouvrables suivant sa réception.
- c) Le commissaire saisi de la plainte examine l'admissibilité de celle-ci. Il peut accepter d'étudier la plainte ou la rejeter.
- d) Le commissaire saisi de la plainte 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.

33.3 Étude d'une plainte disciplinaire

- 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 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(x) commissaire (s) à la discipline les circonstances du comportement à l'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 l'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 (s) commissaire (s) ne peut rendre une décision s'il n'y a pas de rapport disciplinaire comme mentionné en f ou une plainte déposée en bonne et due forme.
- h) Un rapport disciplinaire n'est pas nécessaire quand le commissaire de la LSQM 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 ».

33.4 Décision d'une plainte disciplinaire

- a) Une décision écrite sera rendue dans les cinq (5) à dix (10) jours suivant l'étude de la plainte disciplinaire.
- b) Toute décision peut être portée en appel, en instance supérieure, selon les procédures établies dans les présents règlements à l'article 35.

34 Sanctions

- a) Les suspensions infligées par le 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 parties impliquées selon urgence de la situation 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 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.

35 Appel

- a) Toute organisation visée par une décision du directeur des compétitions peut en appeler et être entendue par le commissaire à la discipline de la LSQM. Ce dernier n'interviendra qu'en présence d'une erreur manifestement déraisonnable de la part du directeur des compétitions.
- b) Toute organisation visée par une décision du commissaire de la LSQM 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.
- c) Le dépôt d'un appel doit se faire au bureau de l'ARSQ par poste certifiée à l'intérieur d'un délai de quinze (15) jours et être accompagné d'un chèque de 50 \$ (à l'ordre de l'ARSQ). Le cachet de la poste faisant foi de la date d'expédition.
- d) On ne peut en appeler d'une décision du commissaire que pour une erreur de droit, de procédures ou une erreur dans l'imposition d'une sanction.
- e) Dans un cas de conflit entre les membres ou entre un membre et la LSQM, 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 – GESTION DE LA LIGUE

36 Comité de gestion

36.1 Formation du comité

Secteur EST

Baie St-Paul
Beauport
Boischatel/Angé-Gardien
Charlesbourg
CSCBIO
Lac Beauport
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

Cap-Santé
CRSA
Donnacona
Laurentien
Neuville
Pont-Rouge
Portneuf
Ste-Catherine-de-la-Jacques-Cartier
St-Marc-des-Carrières
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.

36.2 Assemblée des membres

Une réunion de tous les clubs de l'ARSQ aura lieu avant le 31 mars. 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.

ANNEXE 1 – TABLEAU DES AMENDES

Amendes	amendes	articles
Absence d'un résultat	20 \$	23
Absence de dossards (2 ^e offense)	50 \$	14.2
Carton jaune (20 cartons)	50 \$	31.3
Carton jaune (plus de 25)	100 \$	31.3
Carton jaune (plus de 30)	150 \$	31.3
Carton jaune (plus de 35)	200 \$	31.3
Carton jaune (plus de 40)	250 \$	31.3
Carton jaune (plus de 45)	300 \$	31.3
Carton jaune (plus de 50)	250 \$	31.3
Carton rouge	25 \$	31.8
Forfait	50 \$	29.1
Forfait (2 ^e)	100 \$	29.1
Forfait (3 ^e et supplémentaire)	150 \$	29.1
Forfait en fin de saison	100 \$	29.6
Forfait à plus de 100 km	3 fois le montant de l'amende	29.4
Retard des équipes (1 ^{er} offense)	25 \$	21
Retard des équipes (2 ^e offense)	50\$	21
Refus de purger sa suspension	25 \$	31.14

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

SECTION X – Soccer à 7

37 Soccer intérieur, règles spécifiques

37.1 Terrain de jeu

Le terrain de jeu sera approuvé par les autorités compétentes (ARSQ). Les lignes de touche et les lignes de but utilisées sont celles permettant une surface de jeu maximum. Elles sont déterminées par l'arbitre avant le début du match. Il ne peut être formulé de protêt au sujet du terrain de jeu après le coup d'envoi.

37.2 Ballon en jeu ou hors jeu

Identique aux Lois du Jeu de la FIFA.

37.3 But marqué

Identique aux Lois du Jeu de la FIFA.

37.4 Hors jeu

La loi du hors-jeu ne s'applique pas au soccer à 7.

37.5 Fautes et incorrections

Identique aux Lois du Jeu FIFA (Loi XII).

37.6 Coups francs

Identique aux Lois du Jeu FIFA (Loi XIII) sauf :

Si un coup franc indirect est accordé contre l'équipe défendante dans sa propre surface de réparation, le coup franc sera exécuté sur la ligne de la surface de réparation au point le plus proche de l'endroit où la faute a été commise. Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à au moins 6m du ballon lors de l'exécution du coup franc.

37.7 Coup de pied de réparation (pénalité)

Identique aux Lois du Jeu FIFA sauf ce qui suit :

- Le ballon sera placé à 7 mètres de la ligne des buts sur le point de réparation.
- Tous les joueurs à l'exception du gardien de but doivent être à l'extérieur de la surface de réparation, derrière le ballon et à 6 mètres autour du ballon.

37.8 Rentrée de touche

Identique à la Loi XV sur la rentrée en touche des Lois du jeu de la FIFA.

37.9 Coup de pied de but

Identique aux Lois du Jeu FIFA sauf ce qui suit :

- Le coup de pied de but sera exécuté à partir de n'importe quel endroit dans la surface de réparation.
- Le ballon sera en jeu dès qu'il aura franchit la ligne de la surface de réparation.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation et à au moins 6 mètres du ballon.

37.10 Coup de pied de coin

Identique aux Lois du jeu de la FIFA (Loi XVII) sauf :

- La distance à respecter par l'adversaire est de 6 mètres.

37.11 Jeu du gardien de but

Réservé

37.12 Obstacle

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

37.13 Coup d'envoi

Identique aux Lois du jeu de la FIFA (Loi VIII) sauf :

- Les joueurs adverses doivent être à l'extérieur du cercle central.

37.14 Les tacles (soccer à 5 seulement)

Réservé.

37.15 Charge (soccer à 5 seulement)

Réservé.

37.16 Fusillade

- Seuls les joueurs présents sur le terrain au moment de la fin de la prolongation ont le droit de participer aux tirs au but.
- L'équipe qui gagne le tirage au sort choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- Si après les tirs des trois (3) penaltys de la part de chaque équipe, l'égalité persiste. L'épreuve est poursuivie avec les mêmes joueurs jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre équipe.
- Si un gardien de but se blesse pendant l'épreuve au point qu'il n'est plus en mesure de continuer, il peut être remplacé par un joueur du banc des remplaçants.
- Tout joueur désigné peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but.

Règlements de jeu

➔ Des modifications ont été apportées aux règlements précédés de cette flèche pour la saison hivernale 10-11

40.1 Compatibilité avec les règlements régionaux, nationaux et internationaux

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

40.2 Équipe réserve

Réservé.

40.3 Enregistrement des joueurs

Le nom d'un joueur déjà assigné avec une équipe de la Ligue ne peut apparaître sur la liste d'une autre équipe de la Ligue.

40.4 Liste des joueurs

La liste des coordonnées des joueurs, entraîneurs et gérants de chaque équipe doit être acheminée à la Ligue le dernier vendredi avant le début de la saison. Un joueur non inscrit sur cette liste est non éligible et l'équipe perd le match par forfait selon les articles 29.1 et 29.2. Ladite liste est composée d'un maximum de vingt et un (21) joueurs et d'un minimum de dix (10) joueurs par équipe pour le soccer à 7. Pour le soccer à 11 (ligue AAA), elle sera composée d'un maximum de vingt-cinq (25) et d'un minimum de quatorze (14) joueurs par équipe.

40.5 Soccer à 11

Réservé.

40.6 Transfert et libération de joueurs

Le mouvement des joueurs est permis selon les règlements de la FÉDÉRATION.

40.7 Responsabilité des équipes

Toute équipe est sous la responsabilité d'au minimum un (1) entraîneur affilié qui peut être assisté d'adjoints affiliés. Les entraîneurs et les adjoints doivent détenir la certification requise par la FÉDÉRATION pour l'année en cours afin d'avoir le droit de diriger l'équipe et être au banc avec les joueurs.

➔ 40.8 Présence d'un entraîneur

Aucune équipe ne peut débiter un match sans la présence d'au moins un entraîneur affilié. Si un **entraîneur est expulsé dans un match**, l'entraîneur assistant ou le gérant remplace l'entraîneur expulsé pour la fin du match. Si l'équipe n'a ni entraîneur assistant, ni gérant, le match est suspendu et l'équipe fautive perd le match par forfait.

40.9 Qualification des entraîneurs

Réservé.

40.10 Stage de recyclage

Réservé.

40.11 Vérification des passeports

L'entraîneur, le gérant ou le capitaine d'une équipe peut demander de vérifier les passeports de l'équipe adverse, et ce, en présence de l'arbitre tant que celui-ci les a en sa possession.

40.12 Nombre de matchs

La Ligue déterminera, selon le nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories ou divisions, le nombre de matchs à jouer. La Ligue devra suivre les exigences de la FÉDÉRATION pour le nombre de matchs requis par classe, catégories et sexe de la division ou sous-division.

40.13 Le calendrier

Réservé.

40.14 Heure des matchs

En aucun temps, un match impliquant des équipes juvéniles ne peut être mis à l'horaire après 21 h 45. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18 h 00, sauf lors d'un congé férié.

40.15 Match à l'extérieur

Aucun match impliquant des équipes juvéniles et exigeant un déplacement de cent (100) kilomètres et plus ne doit avoir lieu du dimanche soir au jeudi durant la période scolaire, sauf s'il y a entente entre les équipes concernées et avec l'autorisation de la Ligue

40.16 Autorité de la Ligue

Seule la Ligue peut remettre un match ou faire un changement à la version définitive du calendrier. Elle peut accepter ou refuser les demandes de changement de matchs.

40.17 Joueurs invités sur une sélection

Toute équipe ayant au moins quatre (4) joueurs ou trois (3) joueurs incluant le gardien de but, retenus pour une sélection régionale ou provinciale le jour du match prévu au calendrier de la Ligue peut demander par écrit à la Ligue, au moins soixante-douze (72) heures à l'avance, le report du match. La Ligue devra confirmer la remise du match par écrit.

40.18 Cause exceptionnelle

Une équipe peut, avec un avis de quinze (15) jours, pour une cause exceptionnelle, solliciter par écrit un changement de date d'un match. La Ligue sera le seul juge quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles. Des frais d'administration seront applicables.

40.19 Nombre minimum de joueurs dans un match

En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure de présenter au moins cinq (5) joueurs (soccer à 7) et huit (8) joueurs (soccer à 11) sur le terrain, incluant le gardien de but. Dès qu'une équipe ne peut présenter ce nombre de joueurs, à cause de blessures, d'expulsions ou pour toute autre raison, elle perd le match par forfait. Les cas de force majeure seront étudiés par la Ligue.

40.20 Demande de forfait

Le forfait sera déclaré par l'arbitre présent sur le terrain cinq (5) minutes après l'heure fixée pour le début du match sur le calendrier officiel. Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux (2) équipes. Les cas de force majeure seront étudiés par le Comité de gestion de la Ligue qui rendra une décision sans appel. Le retard dû à un match précédent ne modifie pas l'heure prévue au calendrier de la Ligue pour le (s) match (s) suivant (s).

40.21 Refus de jouer

Si une équipe refuse ou néglige de se présenter et de jouer un match originalement prévu au calendrier ou qui a été remis par la Ligue ou refuse de jouer le match lorsque rendue sur les lieux ou refuse de terminer le match lorsqu'il a débuté, elle perd automatiquement le match par forfait.

40.22 Obligations des clubs

Le club qui reçoit est l'organisateur du match et prend charge de 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 #40.23 à #40.25 inclusivement, le match est repris sur le terrain de l'équipe visiteuse.

40.23 Les terrains

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

40.24 Emplacement joueur & entraîneurs

Lors des matchs, le club qui reçoit doit prendre les moyens adéquats afin de placer d'un côté du terrain, les entraîneurs et les joueurs, et de l'autre, les spectateurs.

40.25 Les buts

Les dimensions des buts sont celles prévues par la FIFA. Tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Aucun match ne pourra avoir lieu sans filet.

40.26 État du terrain

La Ligue peut demander un changement de terrain à une équipe si elle juge que les installations ne répondent pas aux exigences de la FÉDÉRATION ou de la Ligue. À défaut d'obtempérer, l'équipe perdra ses matchs par forfait et les sanctions prévues seront appliquées.

40.27 Ballon de match

L'équipe receveuse fournit deux ballons de match pour la partie. Pour la catégorie U-9 à U-13, le ballon n° 4 est utilisé; pour les autres catégories, on utilisera le ballon n° 5.

40.28 Joueur blessé

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

➔40.29 Trousse de premiers soins

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

40.30 Manquement

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

40.31 Le capitaine

Le capitaine de chaque équipe doit être identifié par le port d'un brassard.

40.32 Prothèse

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

40.33 Assignation des arbitres

L'arbitrage des matchs sera assumé par un arbitre. L'assignation sera faite par l'assignateur régional. L'arbitrage des matchs de la ligue AAA sera assumé par un arbitre et deux assistants-arbitres et l'assignation des trois arbitres sera également faite par l'assignateur régional.

40.34 Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant

Un arbitre ne peut pas officier dans une catégorie ou division où il est aussi enregistré comme joueur, entraîneur ou gérant ou s'il y a un membre de sa famille sur une des équipes d'un match auquel il est assigné.

40.35 Rémunération

Selon les tableaux des frais de la FÉDÉRATION ou de la Ligue.

40.36 Durée des matchs

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

- U-9 à U-11: 2 mi-temps de 25 minutes
- U-12 division et plus : 2 mi-temps de 30 minutes

➔40.37 Utilisation des joueurs

Réservé.

40.38 Match interrompu

Pour être considéré valide, un match régulier doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75 %) du temps normal et s'il y a du temps supplémentaire, lui aussi doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75 %) du temps prévu. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans tout autre cas, le Comité de discipline qui a juridiction sur la compétition décidera de la validité du match.

Catégories	Durée minimale	Catégories	Durée minimale
U-9 à U-11	37 minutes	U-12 à senior	45 minutes

40.39 Changement de joueurs

Pour le soccer à 7, 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.

Pour le soccer à 11 (ligue AAA), les changements ou substitutions de joueurs sont autorisés selon les règles en vigueur à la FIFA lors d'un arrêt de jeu (but, coup de pied de but) sauf qu'ils sont illimités en nombre. De plus, il est possible d'effectuer des substitutions sur les remises de touche offensives, c'est-à-dire celles où l'équipe qui demande le changement est en possession du ballon. Dans ce dernier cas, les deux équipes peuvent effectuer des changements. L'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre selon les règles en vigueur à la FIFA.

40.40 Points au classement

Le classement se fera par l'addition des points : match gagné : trois (3) points/match nul : un (1) point/match perdu : zéro (0) point/match forfait : moins un (-1) point.

➔ 40.41 Départage des équipes en cas d'égalité au classement

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

- a) Le classement obtenu à partir des matchs entre les deux équipes;
- b) La plus grande différence entre les buts marqués et buts concédés dans les matchs joués entre les deux équipes;
- c) L'équipe ayant marqué le plus de buts;
- d) L'équipe ayant accordé le moins de buts.

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

- a) le plus grand nombre de points dans les matchs opposant les trois équipes concernées;
- b) la plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs;
- c) le plus grand nombre de victoire au classement;
- 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) tirage au sort.

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

40.42 Carton rouge

Un joueur qui reçoit un carton rouge, un entraîneur ou gérant qui est expulsé d'un match, est suspendu pour le match suivant. Un joueur qui reçoit un 2^e carton rouge, un entraîneur ou gérant qui est expulsés une 2^e fois dans le championnat seront suspendus pour les trois (3) prochains matchs. Tout joueur de la Ligue qui cumule trois (3) cartons rouges ou plus sera convoqué devant le Comité de discipline du comité qui a juridiction en la matière.

40.43 Dérogation pour le soccer féminin

Annuellement, sur recommandation du comité des compétitions, des dérogations au présent règlement peuvent être accordées par la FÉDÉRATION pour le soccer féminin.

40.44 Admissibilité

Réservé.

➔ 40.45 Obstacle

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).