ASSOCIATION RÉGIONALE
DE SOCCER DE QUÉBEC

RÈGLEMENTS LIGUE DE SOCCER QUÉBEC-MÉTRO U13-SÉNIOR - H27

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières

Section 1 - Généralités 5

1. Application 5
- 1.1 Interprétation 5
- 1.2 District judiciaire 5
- 1.3 Compatibilité avec les règlements Régionaux, Nationaux et Internationaux 5
- 1.4 Non-respect des règlements 5
- 1.5 Responsabilité des équipes et des clubs 5

2. Règles d'adoption 5
- 2.1 Les règlements de la ligue sont 5
- 2.2 Modifications aux règlements 5
- 2.3 Amendements aux règlements 6

3. Considération de date 6

4. Lexique 6

5. Structure de la ligue 9
- 5.1 Catégorie d'âge 9
- 5.2 Équipes mixtes 9

6. Répartition des équipes dans les catégories juvéniles et seniors 9

7. Réservé 9

Section 3 - Règlements administratifs .. 10

8. Inscription des équipes 10
- 8.1 Les frais d'affiliation 10
- 8.2 Les amendes 10
- 8.3 Les responsables auprès de la ligue 10

9. Registrariat 10
- 9.1 Affiliation des membres 10
- 9.2 Responsabilité des clubs 10
- 9.3 Enregistrement des joueurs 10

10. Entraineurs 11
- 10.1 Absence d'entraîneur / entraîneur adjoint / gérant 11
- 10.2 Certification 11
- 10.4 Filtration policière 11

11. Équipements des joueurs 12
- 11.1 L'uniforme 12
- 11.2 Couleurs des équipements 12
- 11.3 Protège-tibias 12
- 11.4 Les crampons 12
- 11.5 Numéro des joueurs 12
- 11.6 Le capitaine 12
- 11.7 Prothèse et appareil orthopédique / Plâtre 13
- 11.8 Lunette et prothèse auditive 13

12. Récompenses 13

Section 4 - Arbitrage 13

13. Autorité de l'arbitre 13
- 13.1 Protection des arbitres 14
- 13.2 Assignation des arbitres 14
- 13.3 Retard des arbitres / tous les matchs se jouent 14
- 13.4 Responsabilité des arbitres 14
- 13.5 Rapport de l'arbitre - Expulsion 14
- 13.6 Manquement et irrégularité 14
- 13.7 Saisie de l'information dans Spordle Play / Retour des feuilles de matchs 15
- 13.8 Vestiaire des arbitres 15
- 13.9 Rémunération 15
- 13.10 Conflit d'intérêt et situation de force majeure 15

Section 5 - Calendrier 16

14. Établissement du calendrier 16
- 14.3 Changements au calendrier 16
- 14.5 Confirmation de l'annulation d'un match 16
- 14.7 Changement de date apporté par la ligue .. 16
- 14.10 Cas de force majeur 16
- 14.11 Activité non sanctionnée 16
- 14.12 Activité hors de la région 16
- 14.13 Engagement dans la région 16
- 14.14 Manquement 17
- 14.15 Tempête de neige 17
- 14.16 Joueurs retenus par une sélection 17

Section 6 - Compétition 17

15. Passeports électroniques 17
- 15.1 Passeport électroniques des joueurs 17
- 15.2 PasseportS électroniques des membres du personnel d'équipe 17
- 15.3 Vérification des passeports électroniques 18
- 15.4 Retard des passeports électroniques 18

16. Personnes autorisées à prendre place dans la zone technique 18
- 16.1 Joueurs autorisées à prendre place dans la zone technique 19

16.2 Exceptions - personnes autorisées à prendre place dans la zone technique 19

17. Retard des équipes 19
17.1 Équipe non prête à l'heure 19
17.2 Absence / retard 19
17.3 Retrait d'un match ou refus de jouer 19
17.4 Nombre de joueurs réduit 19

18. Lois du jeu 20
18.1 Durée des matchs 20
18.2 Match interrompu 20
18.3 Ballons 20
18.4 Remplacements 20
18.5 Obstacles 20

19. Écart de 7 buts 20

20. Transmission des résultats 21
20.1 Résultats Spordle PLAY 21
20.2 Homologation des matchs 21

21. Réservé 21
21.2 Panne de courant 21

22. Cahier d'équipe & Feuilles de match 21
22.1 Remplir la feuille de match 22
22.2 Joueur absent 22
22.3 Joueur/entraineur retardataire 22

23. Séries éliminatoires 22
23.1 Séance de tir au but 22
23.2 Participation aux séries éliminatoires 23

24. Utilisation des joueurs 23
24.1 Joueur surclassé 23
24.2 Double surclassement 23
24.3 Joueur à l'essai et permis 23
24.4 Deux équipes dans le même championnat 24
24.5 Mouvement des joueurs 24
24.6 Joueur dans deux clubs 26
24.7 U19+ et U21+ : Joueurs de plus de l'âge de la catégorie 26

25. Défauts / Forfaits 26
25.1 Amende pour les défauts / forfaits 26
25.2 Défaut général 26
25.3 Forfait à répétition 26
25.5 Défaut de fin de saison 26
25.6 Défaut en séries 26

26. Classements 27
26.1 Attribution des points 27
26.2 Classement 27
26.3 Contestation du classement 28

Section 7 - Les terrains et les installations 28

27. Obligation du club 28
27.3 Emplacement de la zone technique et des estrades 28
27.4 Les buts 28
27.6 Joueur gravement blessé 28
27.7 Trousse de premiers soins 28

28. Conduite des équipes 30
28.1 Conduite des joueurs et des entraîneurs 30
28.2 Conduite des spectateurs et membres des équipes 30
28.3 Responsabilité des membres de l'équipe 30
28.4 Membre sous le coup d'une suspension 30
28.5 Esprit antisportif 30
28.6 Propos hostile 30
28.7 Personne non inscrite sur la feuille de match ou non éligible 30
28.9 Expulsion d'un responsable 31
28.10 Abus physique 31
28.11 Responsabilité des clubs 31
28.12 Charte de discipline 31

29. Les règles du jeu et la gestion applicables à tous les niveaux 32
29.1 Amende carton rouge 33
29.2 Cartons reçus lors d'une partie interrompue 33
29.3 Cumul des cartons reçus en saison régulière 34
29.4 Cumul des cartons en séries éliminatoires 34

30. Purgation des suspensions 34
30.1 Purgation d'une suspension 34
30.2 Application de la suspension automatique 34
30.3 Membre suspendu 34
30.4 Membre suspendu administrativement 35
30.5 Perception des amendes 35

Section 8 - Protêts et appels de décisions 35

31. Protêt 35
31.1 Dépôt d'un protêt - conditions générales 35
31.2 Frais de dépôt 35
31.3 Contenu du protêt 35
31.4 Recevalibité du protêt 35
31.5 Étude du protêt 35
31.6 Appel de la décision 36

32. Appel d'une décision sur un forfait 36
32.1 Dépôt d'un appel d'une décision concernant un forfait - Conditions générales 36
32.2 Frais de dépôt 36
32.3 Contenu de l'appel d'une décision 36
32.4 Recevabilité de l'appel 36
32.5 Étude de l'appel 36

32.6 Appel de la décision 36

33. Appel d'une décision sur une sanction supplémentaire appliquée 37

33.1 Dépôt d'un appel d'une décision concernant une sanction supplémentaire - Conditions générales.....37
33.2 Frais de dépôt 37
33.3 Contenu de l'appel d'une décision 37
33.4 Recevabilité de l'appel.....37
33.5 Étude de l'appel.....37
33.6 Appel de la décision 37

Section 9 - Annexes 38

34. Tableau des amendes 38

35. Tableau des amendes pour les arbitres de la ligue 38

Section 1 – Généralités

1. APPLICATION

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue de soccer Québec-Métro (régionale) pour les catégories U13 à Sénior. 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 Soccer Québec.

1.1 INTERPRÉTATION

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

1.2 DISTRICT JUDICIAIRE

Le district judiciaire de la Ligue est celui de Québec.

1.3 COMPATIBILITÉ AVEC LES RÈGLEMENTS RÉGIONAUX, NATIONAUX ET INTERNATIONAUX

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

1.4 NON-RESPECT DES RÈGLEMENTS

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

1.5 RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES ET DES CLUBS

Les clubs et les équipes sont responsables du respect des obligations qui leur incombent en vertu des présents règlements, incluant notamment l'affiliation, l'enregistrement et l'éligibilité des joueurs et des membres du personnel d'équipe, la composition et l'utilisation des effectifs, les renseignements inscrits au cahier d'équipe et sur la feuille de match, les équipements, la présence des personnes autorisées, ainsi que le comportement de leurs joueurs, membres du personnel et spectateurs.

Les obligations prévues aux Lois du Jeu de l'IFAB qui incombent expressément à une équipe, à un joueur ou à un officiel d'équipe sont également réputées être des obligations réglementaires de l'équipe ou du club concerné. Une erreur, une omission, une absence de vérification ou une absence d'intervention de la part d'un officiel de match ne libère pas l'équipe ou le club de ses obligations réglementaires et ne valide pas une situation non conforme, même si le match a débuté, s'est poursuivi ou a repris.

À la suite d'un rapport d'arbitre ou d'une vérification de la Ligue, celle-ci peut appliquer la mesure prévue au règlement concerné, incluant une défaite par défaut lorsqu'une telle conséquence est prévue. Le présent article ne limite ni les responsabilités propres des officiels de match, ni les mécanismes de protêt ou d'appel prévus à la section 8 des présents règlements.

2. RÈGLES D'ADOPTION

2.1 LES RÈGLEMENTS DE LA LIGUE SONT

a) Rédigés par le responsable de la Ligue ;
b) Présentés et travaillés en comité ;
c) Présentés aux clubs en règle de la Ligue ;
d) Adoptés suite à la consultation des clubs.

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

2.2 MODIFICATIONS AUX RÈGLEMENTS

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

Une proposition d'amendement doit parvenir au responsable de la Ligue au moins trente (30) jours après la fin de la saison.

L'ensemble des amendements proposés par les clubs en règle sera envoyé aux clubs pour évaluation. Un vote électronique sera fait pour chaque amendement demandé. L'adoption de toute proposition d'amendement aux règlements exige au moins les deux tiers (2/3) des votes déposés par les membres présents en règle.

2.3 AMENDEMENTS AUX RÈGLEMENTS

Les cas non prévus aux présents règlements seront tranchés par le comité responsable de la compétition qui se référera principalement aux règlements de l'ACS, de la FIFA, de Soccer Québec et de l'ARSQ.

3. CONSIDÉRATION DE DATE

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

4. LEXIQUE

AFFILIATION	Désigne le processus d'enregistrement des joueurs, arbitres, entraîneurs, administrateurs, évaluateurs et tout autre membre ou intervenant aux fins de déterminer le « membership » de Soccer Québec.
ANNÉE D'AFFILIATION	Désigne la période qui s'étend du 1er mai au 30 avril de l'année suivante.
ARBITRE	Désigne toute personne dûment affiliée et reconnue comme évaluateur, instructeur, arbitre-assistant, 4e officiel ou arbitre avec la Fédération pour l'année d'activité en cours qui a suivi avec succès une formation reconnue et adaptée au niveau de jeu.
ASSOCIATION CANADIENNE	Désigne l'Association canadienne de soccer.
ASSOCIATION RÉGIONALE DE SOCCER	Désigne une Association régionale de soccer comme représentante de Soccer Québec auprès des intervenants de soccer dans son territoire déterminé par le Conseil. C'est l'organisme qui voit à l'application des règlements de Soccer Québec sur son territoire.
CATÉGORIE	Désigne les groupes d'âge selon lesquels les joueurs sont divisés pour les fins des activités, et ce, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif pour un sexe donné.
CLASSE	Niveau de jeu attribué à une équipe ou à un joueur. La D1 correspond aux joueurs anciennement AA, la D2 aux joueurs anciennement A, et les D3 et plus à la classe Locale.
CLUB	Désigne un organisme incorporé ou administré par un organisme lui-même administré en vertu de la Loi sur les cités et villes (RLRQ, c.C-27.1) ou du Code municipal (RLRQ, c.C-19) qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux politiques opérationnelles adoptées par le c.a
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 des régions.
COMPÉTITION	Désigne toutes les activités de soccer, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif, les ligues, les parties hors concours et les festivals incluant tout type de tournois sanctionnés.
CONTREVENANT	Désigne toute personne physique ou morale accusée d'avoir enfreint les règlements ou les politiques d'une ligue, d'une ARS, de la Fédération, de l'ACS, de la CONCACAF ou de la FIF
CORRESPONDANCE OFFICIELLE	Désigne toute preuve valide d'envoi ou de réception des documents incluant les transmissions, avec preuve de transmission, par télécopie ou par courriel électronique.

DÉFAUT/FORFAIT	Le forfait désigne une défaite à la renonciation à participer à un match ou à une compétition alors que le défaut désigne une défaite suite au manquement aux règlements qui entraîne l'annulation d'un match ou d'une compétition ou défaite déclarée après un match ou une compétition suite au manquement aux règlements.
DIVISION	Dans un niveau de compétition, une catégorie peut être divisée en groupes différents, répartis par niveaux décroissants et appelés division. (D1, D2, D3)
DOMICILE	Désigne l'endroit où réside en permanence une personne. Une personne ne peut avoir plus d'une adresse résidentielle à la fois aux fins du domicile.
DOUBLE SURCLASSEMENT	Désigne un joueur assigné à une équipe de trois (3) ou quatre (4) catégories d'âge supérieures à la sienne.
ENCEINTE DU SITE DE COMPÉTITION	Désigne la surface de jeu et la zone technique.
ENTRAÎNEUR	Désigne une personne affiliée et titulaire d'un diplôme reconnu par l'ACS et Soccer Québec. L'entraîneur est un officiel au sens FIFA.
ÉQUIPE	Désigne une sélection de joueurs d'un club ou d'un regroupement de soccer pour un match donné.
ÉQUIPE ACTIVE	Désigne une équipe qui participe dans une compétition ou activité dûment reconnue et sanctionnée par une ARS, par Soccer Québec ou par l'ACS, dans une catégorie et un niveau de compétition tel que défini par les présents règlements.
ÉTABLISSEMENT DES DISTANCES	Le calcul est effectué à partir à l'adresse civique des clubs.
FÉDÉRATION	Désigne la Fédération de soccer du Québec également reconnue comme Soccer Québec.
FEUILLE DE MATCH	La feuille de match est le formulaire officiel où figurent les informations sur le match notamment l'identification des joueurs et des entraîneurs, les cartons jaunes et rouges, l'identité des arbitres et le résultat du match. Dans les compétitions où l'homologation des matchs se fait par système informatique, la feuille de match électronique est considérée comme une feuille de match et est soumise, lorsque possible, aux mêmes obligations que la feuille de match papier.
FIFA	Désigne la Fédération Internationale de Football Association.
GROUPE	Dans un niveau de compétition, une catégorie peut être divisée en groupes de niveaux égaux et appelés groupe.
JOUEUR À L'ESSAI	Désigne un joueur d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer d'une autre ligue.
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 regroupement de soccer.
JUVÉNILE	Désigne les catégories d'âge de moins de 18 ans inclusivement.
LIBÉRATION	Désigne le processus permettant à un club ou un regroupement de soccer d'autoriser un joueur amateur affilié pour la période d'affiliation en cours d'évoluer pour un autre club ou un autre regroupement de soccer.
LIGUE	Désigne un regroupement d'équipe de même ou de plusieurs catégories permettant un calendrier régulier de matchs.
LIGUE DE DÉVELOPPEMENT INTERRÉGIONALE	Désigne la structure pour une compétition connue sous le nom de Ligue de développement interrégionales ou LDIR.
LIGUE DE DÉVELOPPEMENT PROVINCIALE	Désigne la structure pour une compétition connue sous le nom de Ligue de développement provinciale ou LDP.
LIGUE DE SOCCER ÉLITE DU QUÉBEC	Désigne la structure provinciale pour une compétition connue sous le nom de la ligue élite ou LSEQ.
LISTE ÉLECTRONIQUE	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.
OFFICIEL	Désigne l'arbitre, les assistants-arbitres, les évaluateurs, les commissaires, les dirigeants de compétition, les membres du conseil d'administration de Soccer Québec, d'une ligue, d'une ARS, les membres d'un comité ou d'une commission reconnue par Soccer Québec, ainsi que le personnel de Soccer Québec ou d'une ARS dans le cadre de leurs fonctions.
PARTIE	Désigne une des entités impliquées dans une action.

PÉRIMÈTRE	Zone directement à proximité de l'enceinte du site de compétition d'où la personne expulsée peut voir la surface de jeu, et/ou peut communiquer de vive voix avec toutes personnes situées à l'intérieur de l'enceinte du site de compétition.
PERSONNE	Désigne les membres ou les entités physiques ou morales suivantes : a) Les ARS, ligues, clubs, regroupements de soccer et équipes accréditées b) Les ligues reconnues par les ARS c) Les arbitres, les joueurs, dirigeants, entraîneurs et instructeurs oeuvrant au sein des organismes accrédités par Soccer Québec d) Les officiels et tout individue élu ou nommé au conseil d'administration, à un comité ou commission reconnu par un membre ordinaire ou associé.
PERSONNEL D'ÉQUIPE	Désigne tous les entraîneurs et les gérants d'une équipe.
PLSJQ	Désigne la structure pour une compétition provinciale connue sous le nom de Première ligue de soccer juvénile du Québec.
PLSQ	Désigne la structure pour une compétition provinciale connue sous le nom de Première ligue de soccer du Québec.
PLAIGNANT	Désigne la personne qui dépose une plainte.
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.
SÉLECTION	Désigne un regroupement d'équipes ou d'individus qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux politiques opérationnelles adoptés par le conseil d'administration.
SENIOR	Désigne la catégorie supérieure à juvénile.
STATUT	Désigne la classification des joueurs et des équipes soit amateur ou professionnelle.
SURCLASSEMENT	Désigne un joueur assigné à une équipe d'une (1) ou deux (2) catégories d'âge supérieures à la sienne.
TERRITOIRE	Désigne une division de la carte géographique de la province définie par résolution du conseil d'administration de Soccer Québec et ce qui a trait au territoire des ARS et à leurs zones.
TOURNOI	Désigne un événement sanctionné selon les niveaux de compétition reconnue et regroupant des équipes de même catégorie, provenant de clubs ou de regroupements de soccer différents, tenu en dehors des activités régulières d'une ligue et ayant pour but de déterminer une ou des équipes gagnantes.
TRANFERT	Désigne le processus changeant un joueur professionnel de club ou de regroupement de soccer, et ce, en cours de saison, après entente entre les deux (2) ou les deux (2) regroupements de soccer et le joueur.
VÉTÉRANS	Désigne la catégorie ou les joueurs et les joueuses, au 1er janvier qui précède la saison, on 35 ans ou plus.
ZONE TECHNIQUE	La zone technique est la surface où prennent place les remplaçants et les entraîneurs pendant un match. Elle s'étend de part et d'autre de la ligne médiane, séparément pour chaque équipe, sur une largeur maximale de cinq (5) mètres chacune et vers l'avant jusqu'à un (1) mètre de la ligue de touche. Sur les terrains pourvus de places assisses fixes pour la zone technique, celle-ci peut s'étendre sur les côtés jusqu'à deux (2) mètres de part et d'autre des places assisses et vers l'avant jusqu'à un (1) mètre de la ligne de touche.

TOUT CE QUI EST EN JAUNE DANS LE DOCUMENT : **Ajout ou modification pour la saison en cours.**

La règlementation en vigueur dans ce guide est tirée des règles de fonctionnement de Soccer Québec

Section 2 – Structure de la compétition

5. STRUCTURE DE LA LIGUE

5.1 CATÉGORIE D'ÂGE

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

CATÉGORIES	NÉE EN	CATÉGORIES	NÉE EN
U13	2013	U18	2008
U14	2012	U19	2007
U15	2011	U21	2005
U16	2010	SENIOR	2004 et avant
U17	2009	035	1991 et avant

5.2 ÉQUIPES MIXTES

Dans la Ligue de soccer Québec-Métro, les équipes seront composées uniquement de joueurs du sexe indiqué. Toutefois une équipe masculine qui souhaite faire l'utilisation d'une fille doit en faire la demande écrite au responsable de la Ligue et celle-ci sera analysée par le directeur technique régional.

6. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES JUVÉNILES ET SENIORS

Voir le document Guide de de l'éducateur de la ligue.

7. RÉSERVÉ

Section 3 – Règlements administratifs

8. INSCRIPTION DES ÉQUIPES

8.1 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$, peut être exigé par la Ligue pour les équipes jugées problématiques.

Ces montants sont déterminés en début de saison par l'ARSQ et définis dans le cahier des charges. Les montants doivent être versés lors de la facturation de la Ligue 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.

8.2 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 pas pouvoir y participer.

8.3 LES RESPONSABLES 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.

9. REGISTRARIAT

9.1 AFFILIATION DES MEMBRES

Tout membre, pour être éligible à être inscrit sur la feuille de match, doit être affilié à son ARS et être enregistré dans l'outil Spordle ID afin d'être valide pour la saison en cours.

Un joueur doit s'affilier à un club avant le 1er août afin de pouvoir y jouer dans une compétition estivale, sauf dans les deux (2) circonstances suivantes :

a. S'il s'agit d'une première affiliation pour l'année d'affiliation visée ;
b. Si aucun match n'a été joué avec le premier club d'affiliation.

Si un membre inscrit son nom sur la feuille de match et que celui-ci n'est pas renouvelé et/ou validé pour la saison en cours, le match sera perdu par forfait.

9.2 RESPONSABILITÉ DES CLUBS

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

9.3 ENREGISTREMENT DES JOUEURS

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

10. ENTRAINEURS

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 entraineurs, les adjoints et les gérants 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. Pour les catégories U18 et supérieur, toute équipe doit être sous la responsabilité d'un minimum d'un entraîneur affilié âgé de 18 ans ou plus au moment du match. Cette personne peut prendre part au match à titre de joueurs et entraîneurs. Pour les U18, nous recommandons tout de même la présence d'un adulte.

10.1 ABSENCE D'ENTRAÎNEUR / ENTRAÎNEUR ADJOINT / GÉRANT

Aucun match ne peut commencer sans la présence d'un entraîneur 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, le match est arrêté et l'équipe fautive le perd par défaut.

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

10.2 CERTIFICATION

RESPECT & SPORT - LEADER D'ACTIVITÉ

L'objectif de Soccer Canada / Soccer Québec est d'offrir un encadrement sécuritaire avec un ratio de 100% des éducateurs formés pour chacune des équipes.

Chaque équipe U13 à U18 D2-D3 doit avoir un entraîneur d'assigné possédant la formation Respect & Sport à jour dans son dossier. Nous recommandons fortement que l'ensemble des membres du personnel d'équipe possède cette formation.

Une amende de 50$ sera alors facturée au club pour toute équipe n'ayant aucun membre du personnel d'équipe avec la formation requise.

FORMATION DE BASE S7

Une amende de 100$ (U13 à U18 D2 pour le S7) est facturée aux clubs pour chaque équipe qui ne possède pas un éducateur ayant les qualifications minimums exigées par Soccer Québec.

EXIGENCES MINIMALES DE SOCCER QUÉBEC

Dans le cadre du programme de reconnaissance, les clubs ont certaines exigences à respecter à l'égard de Soccer Québec. Veuillez vous référer aux *Règles de fonctionnement* art. 35.4.1.1

10.3 RÉSERVÉ

10.4 FILTRATION POLICIÈRE

Pour être éligible à titre d'entraîneur ou d'entraîneur adjoint, toute personne doit disposer d'une filtration policière (vérification des antécédents judiciaires) à jour et ne présenter aucun empêchement. Tout gérant qui souhaite ou est tenu d'accéder à la zone technique doit également avoir une filtration policière à jour et ne présenter aucun empêchement. Les personnes de moins de 18 ans (mineurs) n'ont pas à remplir la filtration policière.

11. ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS

Le non-respect des règlements 11.1 à 11.8 ne peut justifier un défaut ou le dépôt d'un protêt, mais des mesures disciplinaires pourraient suivre contre les équipes fautives récidivistes.

11.1 L'UNIFORME

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

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 le responsable de la ligue et le club devra corriger la situation dans les meilleurs délais.

À COMPTER DE L'ÉTÉ 2026

L'uniforme officiel de chaque équipe doit être constitué des éléments suivants :

- Chandail, short et bas aux couleurs du club, dûment approuvés par l'ARS Québec.
- Le logo du club doit obligatoirement figurer à l'avant du chandail.
- Les shorts et bas doivent être identiques pour tous les joueurs.
- Le gardien de but doit porter un chandail distinct de celui de son équipe et des adversaires. Le port du pantalon et de la casquette est autorisé pour le gardien de but uniquement, peu importe la couleure.

Tout club dont l'équipe ne respecte pas ces exigences sera informé par le responsable de la ligue et devra corriger la situation dans les meilleurs délais.

SANCTIONS EN CAS DE NON-RESPECT DU RÈGLEMENT

- Première offense de l'équipe : Amende de 50 $
- Deuxième offense de l'équipe : Amende de 100 $
- Troisième offense et plus de l'équipe : Amende de 500 $

Si l'équipe ne prend pas les mesures nécessaires pour se conformer au règlement, une rencontre avec le club sera organisée. L'expulsion de l'équipe de la ligue pourrait alors être envisagée.

11.2 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 VISITEUSE doit changer de chandails, ou porter des dossards. Un match qui serait annulé en raison de l'absence de dossards sera repris sur le terrain de l'équipe adverse.

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

11.3 PROTÈGE-TIBIAS

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

11.4 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.

11.5 NUMÉRO DES JOUEURS

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

11.6 LE CAPITAINE

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

11.7 PROTHÈSE ET APPAREIL ORTHOPÉDIQUE / PLÂTRE

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

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

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

11.8 LUNETTE ET PROTHÈSE AUDITIVE

Le port d'une prothèse auditive est permis.

Le port de lunette à lentilles de prescription est possible selon l'une des directives suivantes :

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

Les lunettes sportives sont fortement recommandées.

12. RÉCOMPENSES

Voir le document Guide de l'éducateur de la Ligue.

Section 4 - Arbitrage

13. 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.

Les arbitres sont responsables de l'application des Lois du Jeu sur le terrain et de la vérification des feuilles de match, tandis que la conformité aux règles administratives de la ligue - sur lesquelles les arbitres n'ont pas autorité - incombe aux clubs et aux équipes.

Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin au match. Il doit alors expliquer les raisons par écrit dans un rapport qui doit être reçu le premier jour ouvrable suivant le match au responsable de la Ligue. Celui-ci, selon la nature des infractions commises, décidera des suites à donner au dossier, y compris la possibilité de le transmettre au comité de discipline de la Ligue, voire même au comité de discipline provinciale (uniquement si le dossier concerne l'arbitre directement).

Aucun retard dans la réception d'un rapport n'empêchera d'éventuelles sanctions disciplinaires.

L'arbitre peut également faire un rapport disciplinaire pour des évènements survenus après la fin du match, les arbitres ayant autorité jusqu'à leur départ.

13.1 PROTECTION DES ARBITRES

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

13.2 ASSIGNATION DES ARBITRES

L'assignation des arbitres s'effectue uniquement par l'ARSQ.

13.3 RETARD DES ARBITRES / TOUS LES MATCHS SE JOUENT

POUR LES CATÉGORIES U13 À U15

Si, à l'heure prévue pour le début du match, aucun arbitre n'est disponible, les équipes devront disputer le match SANS arbitre ou jusqu'à ce qu'il arrive. Les deux entraîneurs présents pourront alors faire de l'autoarbitrage.

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.

Dans le cas d'un match joué SANS arbitre, il est de la responsabilité des équipes de déposer directement sur la plateforme Spordle Play section « DOCUMENTS » une photo de leur feuille de match. La photo de la feuille de match doit contenir :

- - Ajout des joueurs inscrits à la main
- - Retrait des joueurs et entraîneurs absents
- - But
- - Carton
- - Inscrire les joueurs suspendus non présents aux matchs (cocher purgé)

Qu'il y ait ou non un ou plusieurs arbitres lors d'un match, le match sera valide.

AUCUNE reprise de match ne sera possible.

POUR LES CATÉGORIES U16 à SENIOR

Si, à l'heure prévue pour le début du match, aucun arbitre n'est disponible, les entraîneurs peuvent évaluer la sécurité de jouer sans arbitre.

Si l'un des entraîneurs estime que ce n'est pas sécuritaire, le match sera annulé. Dans ce cas, si l'une des deux équipes peut mettre à disposition un terrain pour une reprise ultérieure - de préférence l'équipe locale - le match sera reprogrammé. Sinon, le match ne sera pas comptabilisé et aucune équipe ne sera pénalisée par un forfait.

Si les deux équipes sont d'accord pour jouer SANS arbitre, les deux entraîneurs pourront alors faire de l'autoarbitrage.

Si un arbitre dûment affilié devient disponible, il peut arbitrer le match et les équipes ne peuvent le refuser.

13.4 RESPONSABILITÉ DES ARBITRES

Un arbitre doit vérifier le passeport électronique de toute personne participant à un match et rapporter toute anomalie au responsable de la Ligue.

13.5 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 Spordle PLAY et ce, dans les vingt-quatre heures (24) suivant les incidents.

13.6 MANQUEMENT ET IRRÉGULARITÉ

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

13.7 SAISIE DE L'INFORMATION DANS SPORDLE PLAY / RETOUR DES FEUILLES DE MATCHS

L'original de la feuille de match doit être conservé à la maison un (1) an OU déposé directement sur la plateforme Spordle PLAY dans la section « DOCUMENTS ». L'arbitre à un délai de 24 heures après le match pour faire la saisie de l'information sur Spordle PLAY.

- Joueurs et entraîneurs présents au match (ne pas oublier de faire l'ajout des joueurs et entraîneurs + ajouter extra et faire sauvegarder en bas de page) ;
- Ne pas oublier de faire le retrait des joueurs et entraîneurs rayés (absent) et faire sauvegarder en bas de page ;
- Changer les numéros de chandails au besoin ;
- Indiquez les joueurs suspendus inscrits à la main ;
- Buts ;
- Cartons ;
- Commentaires des entraîneurs inscrits à la main sur la feuille de match ;
- OBLIGATOIRE de compléter en même temps, TOUT rapport d'expulsion (2 cartons jaunes dans un même match ou 1 rouge direct).

Pour la politique d'application des amendes en lien avec les feuilles de match, consulter l'Annexe.

13.8 VESTIAIRE DES ARBITRES

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

13.9 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.

- En cas d'annulation sur le terrain avant le début du match, l'arbitre recevra une compensation financière de 50% du tarif prévu pour la catégorie arbitrée. Toutefois les frais de déplacement (s'il y a lieu) seront remboursés dans sa totalité.

13.10 CONFLIT D'INTÉRÊT ET SITUATION DE FORCE MAJEURE

Un arbitre ne peut pas officier un match dans une compétition où il est impliqué en tant que joueur, dirigeant ou entraîneur. Il doit également refuser toute assignation lorsqu'il existe une apparence de conflit d'intérêts (ex. : implication d'un membre de sa famille dans le match)

Toutefois, en cas de force majeure, si aucun arbitre désigné n'est disponible, une personne affiliée pourra officier à condition d'obtenir l'accord écrit des deux équipes.

Section 5 – Calendrier

14. ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER

14.1 RÉSERVÉ

14.2 RÉSERVÉ

14.3 CHANGEMENTS AU CALENDRIER

La Ligue est la seule habilitée à remettre un match ou à faire un changement à la version finale du calendrier. Elle peut accepter ou refuser les demandes de modification de match. Il est possible de faire une demande de modification de date de match, selon la politique et le formulaire à ce sujet.

Aucun tournoi de la région ou de l'extérieur de l'ARSQ n'est protégé. Les activités de la ligue ont préséance.

14.4 RÉSERVÉ

14.5 CONFIRMATION DE L'ANNULATION D'UN MATCH

Avant de confirmer l'annulation d'un match, l'équipe receveuse doit absolument recevoir la confirmation de la réception du message de l'équipe adverse (club ou entraîneur) sinon les joueurs des deux (2) équipes se doivent d'être présents au match comme planifié par la Ligue.

14.6 RÉSERVÉ

14.7 CHANGEMENT DE DATE APPORTÉ PAR LA LIGUE

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

14.8 RÉSERVÉ

14.9 RÉSERVÉ

14.10 CAS DE FORCE MAJEUR

En cas de force majeure, les délais prévus aux articles 14.4 à 14.9 peuvent être modifiés par le responsable de la Ligue.

14.11 ACTIVITÉ NON SANCTIONNÉE

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

14.12 ACTIVITÉ HORS DE LA RÉGION

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

14.13 ENGAGEMENT DANS LA RÉGION

Aucun permis de voyage ne sera émis si l'équipe est en conflit avec une activité de la ligue. Si un permis est délivré par erreur, l'ARS Québec se réserve le droit de le révoquer.

L'émission d'un permis de voyage via Spordle ID ou l'inscription à un tournoi ne dégage pas l'équipe de ses engagements face aux activités de sa ligue. Les activités de la ligue ont préséance.

14.14 MANQUEMENT

Tout manquement, par une équipe affiliée à son ARS aux articles 14.11 à 14.13, est passible des sanctions suivantes :

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

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

14.15 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 la page Facebook de l'ARSQ qui vous indiquera s'il y a des annulations. La décision sera prise 3h avant le début du match.

14.16 JOUEURS RETENUS PAR UNE SÉLECTION

Un club qui a au moins quatre (4) joueurs, ou trois (3) joueurs dont un gardien de but, retenus pour les fins d'une sélection régionale, provinciale ou nationale qui empêcherait ces derniers de participer à un match prévu au calendrier peut demander de le reporter, pour autant qu'il s'agisse d'un match de l'Équipe du joueur jouant dans le plus haut niveau de compétition dans la catégorie concernée. Les modalités sont établies dans chaque compétition. S'il accepte la demande, le responsable de la compétition doit informer l'adversaire par écrit.

Section 6 – Compétition

15. PASSEPORTS ÉLECTRONIQUES

Les passeports électroniques sont OBLIGATOIRES pour tous entraîneurs, assistants et gérants dès le premier match.

Sur présentation des passeports électroniques à l'arbitre, celui-ci peut en tout temps exiger la présentation d'une pièce d'identité avec photo (carte d'affiliation de Soccer Québec, carte d'assurance maladie, permis de conduire, etc) du joueur ou entraîneur afin de valider de la conformité de celui-ci.

15.1 PASSEPORT ÉLECTRONIQUES DES JOUEURS

Pour être éligible, un joueur ou un entraîneur doit présenter aux arbitres son passeport électronique (carte d'affiliation), ou à défaut, une autorisation écrite émise par la Ligue accompagnée d'une pièce d'identité avec photo permettant son identification. Tout joueur qui pour quelques raisons que ce soit ne peut présenter son passeport dûment validée pour la période d'affiliation en cours ne peut prendre part au match ni être présent dans la zone technique. Si l'équipe fait jouer un joueur sans passeport, l'équipe perdra le match par défaut selon l'article 25.1 des présents règlements.

15.2 PASSEPORTS ÉLECTRONIQUES DES MEMBRES DU PERSONNEL D'ÉQUIPE

Tout membre du personnel qui pour quelques raisons que ce soit ne peut présenter son passeport électronique (carte d'affiliation) dûment validé pour la période d'affiliation en cours ne peut être présent dans la zone technique. Si l'équipe fait participer un membre du personnel sans passeport, l'équipe perd le match par défaut selon l'article 25.1 des présents règlements.

15.3 VÉRIFICATION DES PASSEPORTS ÉLECTRONIQUES

SPÉCIFICITÉ JUVÉNILE

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 passeports électroniques (cartes d'affiliation), et ce, en tout temps. De plus, l'entraîneur a le droit de demander à prendre en photo les feuilles de match, une fois celles-ci complétées par l'officiel, afin de conserver une copie à des fins de référence.

SPECIFICITÉ SENIOR

Avant le début de chaque match, l'arbitre procède à la vérification des passeports électroniques (cartes d'affiliation) de tous les joueurs inscrits sur la feuille de match. Cette vérification doit se faire en présence active d'un membre du personnel de l'équipe adverse (ou d'un joueur ou entraîneur désigné).

Procédure de vérification :

- L'arbitre vérifie l'identité et la validité des passeports électroniques pour chaque joueur inscrit sur la feuille de match.
- **Il est de la responsabilité de l'équipe adverse de participer à cette vérification**. Elle peut, à ce moment, signaler toute irrégularité observée.
- **En l'absence de participation active ou d'observation transmise au moment de la vérification par l'équipe adverse, celle-ci sera réputée avoir accepté la conformité des passeports électroniques présentés**.
- Aucune vérification ne pourra être exigée après le coup d'envoi du match.
- Toute irrégularité constatée avant le début de la rencontre doit être inscrite par l'arbitre sur la feuille de match.
- Toute personne autorisée par la Ligue conserve le droit de demander, en tout temps, l'accès aux passeports électroniques pour vérification.

Cette procédure vise à assurer une meilleure rigueur dans l'identification des joueurs et à prévenir toute situation irrégulière.

15.4 RETARD DES PASSEPORTS ÉLECTRONIQUES

Les passeports électroniques doivent être présents à l'officiel avant l'heure prévue au calendrier. La partie ne doit pas débuter tant que les passeports électroniques n'ont pas été présentés à l'arbitre. L'impossibilité de se plier à ce règlement entraînera la perte du match par défaut selon l'article 25.1 des présents règlements et celui-ci ne sera pas joué. Les cas de forces majeures seront étudiés par le responsable de la Ligue.

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

16. PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE

Pendant un match, les entraîneurs et responsables d'équipe sont limités à un maximum de trois (3) personnes, dûment affiliés avec leurs passeports électroniques, identifiées sur la feuille de match. 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. Ils ne peuvent se déplacer à l'extérieur de la zone technique. Conformément aux lois du jeu, 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.

Il incombe à l'équipe de s'assurer que toute personne présente dans les environs de la zone technique (définie par l'arbitre) soit dûment inscrite sur la feuille de match avant le début de la rencontre.

Si l'équipe n'a pas été en mesure de faire quitter ces personnes de la zone technique, l'arbitre peut interrompre le match et exiger que celles-ci quittent la zone concernée. Le match ne reprendra pas tant que les personnes n'auront pas quitté la zone. Si l'équipe ou les personnes visées refusent de se conformer à la demande de l'ar-

bitre, ou si la situation empêche la reprise du match, l'équipe fautive pourrait se voir décerner une défaite par défaut selon l'article 25.1. Lorsque la situation est corrigée et que le match reprend, cette situation ne peut, à elle seule, entraîner une défaite par défaut; l'arbitre devra la consigner à son rapport aux fins d'une analyse disciplinaire de la ligue.

16.1 JOUEURS AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE

Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match un maximum de 25 joueurs.

Les joueurs remplaçants doivent se maintenir assis sur le banc des joueurs ou debout derrière le banc.

Seuls les joueurs portant un chandail de match avec un numéro sont autorisés dans la zone technique, et ce tout au long du match.

En concordance avec l'article 16, il incombe à l'équipe que toute personne présente dans les environs de la zone technique (définie par l'arbitre) est dûement inscrite sur la feuille de match avant le début de la rencontre.

16.2 EXCEPTIONS - PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE

Afin d'éviter des situations d'exagérations, une personnes est autorisée temporairement pour ces raisons : Aide à la gestion d'une blessure, apporter un objet (gourde, équipement, etc.), autres raisons jugées raisonnables par l'arbitre. (Nonobstant 28.2)

17. RETARD DES ÉQUIPES

17.1 ÉQUIPE NON PRÊTE À L'HEURE

Toute équipe qui ne se présente pas sur le terrain correctement équipée 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.

17.2 ABSENCE / RETARD

Une équipe qui n'a pas cinq (5) joueurs et un (1) entraîneur, pour le soccer à 7 pour commencer à l'heure du coup d'envoi perd le match par défaut. 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. De plus, dès qu'une équipe n'aligne plus ce nombre minimal (17.4), pour quelque raison que ce soit, elle perd le match par défaut selon les articles 25. des présents règlements.

Si les deux (2) équipes sont en défaut, le défaut sera infligé aux deux (2) équipes.

Les cas de force majeure seront étudiés par le comité de gestion de la Ligue Québec-Métro, donc la décision sera finale et sans appel.

17.3 RETRAIT D'UN MATCH OU REFUS DE JOUER

Une équipe qui se retire d'un match ou refuse de le jouer le perd automatiquement par défaut selon l'article 25.1.

En cas de non divulgation au clubs avant le match, les frais d'arbitrage seront facturés à l'équipe qui a créé le forfait et qui n'a pas averti la ligue et le club. Ce montant sera transmis à l'organisation qui assigne les abitres selon le cas. Le tarif sera établi en fonction du tableau des frais d'arbitrage de l'ARSQ.

17.4 NOMBRE DE JOUEURS RÉDUIT

En tout temps durant un match, une équipe doit aligner au moins cinq (5) joueurs (incluant le gardien de but), en soccer à 7. Dès qu'une équipe n'aligne plus ce nombre minimal, pour quelque raison que ce soit, elle perd le match par défaut. La Ligue de soccer Québec-Métro est autorisée à étudier les cas de force majeure.

18. LOIS DU JEU

18.1 DURÉE DES MATCHS

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

2 mi-temps de 30 minutes avec 5 minutes de pause

La durée des plages disponibles dans les stades est toujours de 1h15 (75 minutes).

18.2 MATCH INTERROMPU

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

La durée minimale est donc de 45 minutes.

18.3 BALLONS

L'équipe receveuse fournit deux ballons pour le match.

- Pour la catégorie U13, le ballon numéro 4 est utilisé ;
- Pour les catégories U14 et plus, le ballon numéro 5 est utilisé.

18.4 REMPLACEMENTS

Le nombre de remplacement est illimité. Les remplaçements 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.

18.5 OBSTACLES

Conformément aux lois du jeu. Si le ballon touche un agent extérieur, et si, au moment où le jeu a été arrêté,

- le ballon se trouvait dans la surface de réparation, la balle à terre est donnée au gardien de but de l'équipe en défense dans sa surface de réparation ;
- le ballon se trouvait en dehors de la surface de réparation, la balle à terre est donnée à un joueur de l'équipe qui, aux yeux de l'arbitre, a ou aurait récupéré la possession ; à défaut, la balle à terre est donnée à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois. La balle à terre est donnée à l'endroit où le jeu a été arrêté.

Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins à 4 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.

Le ballon est en jeu lorsqu'il touche le sol.

19. 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 arbitres devront rester pour arbitrer le reste du match. Les cartons continueront d'être comptablisés.

20. TRANSMISSION DES RÉSULTATS

20.1 RÉSULTATS SPORDLE PLAY

Un membre de chaque équipe doit, suite à la saisie du résultat par l'arbitre, faire la vérification sur Spordle PLAY que les données entrées sont véridiques. (Joueurs et entraîneurs présents, suspensions, buts et cartons).

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

20.2 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 les présents règlements, de fraude ou de cas jugés exceptionnels par le coordonnateur de la Ligue. Pour chaque infraction, le club fautif pourra néanmoins se voir imposer une amende, selon la règlementation à cet effet.

21. RÉSERVÉ

21.1 RÉSERVÉ

21.2 PANNE DE COURANT

En cas de panne, bris, etc, l'arbitre doit interrompre momentanément ou définitivement le match. Il doit attendre un minimum de quinze (15) et un maximum de trente (30) minutes après l'interruption du match afin de rendre une décision juste et équitable. Pour les parties à plus de quatre-vingt-dix (90) km, le délai d'attente est de 30 à 45 minutes. Il doit tenir compte de la disponibilité du terrain (rencontres subséquentes).

22. CAHIER D'ÉQUIPE & FEUILLES DE MATCH

CAHIER D'ÉQUIPE

Chaque équipe doit s'assurer que les numéros de chacun de ses joueurs sont complétés en début de saison dans le Cahier d'équipe sous Spordle PLAY. Après chaque rencontre, si les numéros de chandail inscrits sur la feuille de match ne correspondent pas à ceux portés sur le terrain, des amendes seront appliquées.

NOMBRE DE JOUEURS

Avant le début de la saison, un mimimum de (x) joueurs doivent être entrés dans le cahier d'équipe :

- Soccer à 11 : 14 joueurs
- Soccer à 9 : 12 joueurs
- Soccer à 7 : 10 joueurs

En cas de non-respect de cette obligation :

- Première offense de l'équipe : Avis au club sans frais.
- Toute offense subséquente : Amende de 50 $ par match.

FEUILLES DE MATCH

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

Toutefois, si une équipe se présente sans celle-ci, une feuille de match manuscrite lisible sera acceptée si elle contient :

- Nom de l'équipe;
- Date du match;
- Heure du match;
- **Numéro de passeport, nom complet et numéro de chandail des joueurs** qui participent au match;
- **Numéro de passeport et nom complet du personnel d'équipe**.

Cette alternative entraîne toutefois des pénalités :

- Première offense de l'équipe : Avis au club sans frais.
- Toute offense subséquente : Amende de 50 $ par match.

22.1 REMPLIR LA FEUILLE DE MATCH

La feuille de match doit être dûment imprimée du système Spordle PLAY avant chaque rencontre et toutes les cartes d'affiliations / liste électronique des joueurs, entraîneurs, adjoints, soigneurs ou gérants doivent être inscrits sur la feuille de match et être remis à l'arbitre au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi. L'entraîneur doit indiquer sur la feuille de match les joueurs suspendus (S) ou simplement ne pas voir le nom du joueur inscrit sur la feuille de match pour considérer ce match comme purgé.

22.2 JOUEUR ABSENT

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

22.3 JOUEUR/ENTRAINEUR RETARDATAIRE

Un joueur/entraineur 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.

- Tout joueur/entraineur qui se présente après le début du match doit être contrôlé par l'arbitre avant le début de la deuxième mi-temps afin de pouvoir prendre part au match.
- Tout joueur/entraineur qui n'est pas contrôlé avant le début de la deuxième mi-temps ne peut pas prendre part au match.

23. SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Les modalités des éliminatoires seront déterminées au début de la saison par le responsable de la Ligue et détaillées dans le document Guide de l'éducateur de la ligue. Les séries éliminatoires ont lieu uniquement pour les U14 et plus.

L'équipe receveuse est l'équipe qui a terminée le plus haut au classement.

23.1 SÉANCE DE TIR AU BUT

S'il advenait que suite au temps de jeu les deux équipes terminent avec un pointage égal, les deux équipes vont automatiquement en séance de tir au but pour déterminer un vainqueur. Ceci exclut les finales, car lors des finales de la Ligue, il y a prolongation + séance de tir au but.

POUR LES FINALES UNIQUEMENT

- En cas d'égalité à la fin du temps règlementaire, après un repos de cinq (5) minutes, les équipes disputeront deux (2) prolongations.
- La durée des prolongations est de 2 X 5 minutes complet pour toutes les catégories.

23.2 PARTICIPATION AUX SÉRIES ÉLIMINATOIRES

JUVÉNILE

- Tout joueur ayant disputé six (6) matchs, de saison régulière, ou plus avec une équipe de classe (niveau) supérieure ne pourra participer aux séries qu'avec cette classe.

SÉNIOR (incl. U19-U21)

- Tout joueur ayant disputé six (6) matchs, de saison régulière, ou plus avec une équipe de classe (niveau) supérieure ne pourra participer aux séries qu'avec cette classe ou supérieure.
- Un joueur évoluant dans une classe (niveau) supérieure peut participer aux séries d'une classe inférieure uniquement si l'écart entre les deux équipes n'excède pas une division.

EXCEPTION GARDIENS

Aucune contrainte pour les gardiens de niveau LDP/PLSJQ quant à leur participation aux séries éliminatoire en D1 dans la catégorie supérieure. (Ref 24.5)

Toute équipe contrevenant à l'article 23.2 s'expose à une amende pouvant aller jusqu'à 1 000 $ et à une défaite par forfait.

24. UTILISATION DES JOUEURS

24.1 JOUEUR SURCLASSÉ

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

Une équipe ne peut utiliser un joueur qui est de plus de deux (2) catégories d'âge inférieures à la catégorie de compétition à moins d'avoir été dûment approuvé par l'Association régionale de soccer de Québec.

24.2 DOUBLE SURCLASSEMENT

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

- Formulaire de demande de double surclassement ;
- Autorisation parentale ;
- Autorisation d'un membre du la direction technique du club ;
- Changement de classification via Spordle ID.

Les documents doivent être conservés pour être remis à Soccer Québec si elle en fait la demande. Le surclassement de plus de quatre (4) catégories n'est pas autorisé.

CATÉGORIE	SIMPLE	SIMPLE	**DOUBLE	**DOUBLE
U10	U11	U12	U13	U14
U11	U12	U13	U14	U15
U12	U13	U14	U15	U16
U13	U14	U15	U16	U17
U14	U15	U16	U17	U18
U15	U16	U17	U18	Senior
U16	U17	U18	Senior	N / A

24.3 JOUEUR À L'ESSAI ET PERMIS

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

24.4 DEUX ÉQUIPES DANS LE MÊME CHAMPIONNAT

Si un club a plus d'une (1) équipe dans un même championnat **avec classement**, les joueurs ne pourront jouer que dans UNE (1) seule des équipes. Ceci est valide pour la durée entière du championnat incluant les séries de fins de saison. (RF 28.5 Soccer Québec)

Exemple :

Un club a dans un championnat, 2 équipes U14

- Le joueur appartient à la première équipe avec laquelle il joue.
- Pour la catégorie U13 qui est **sans classement**, le joueur peut évoluer avec les 2 équipes puisque l'article 28.5 (RF Soccer Québec) précise un championnat avec classement.

24.5 MOUVEMENT DES JOUEURS

Dans le respect des règlements, un club est maître et responsable de l'utilisation de ses effectifs. Toutefois, tout mouvement de joueur doit respecter strictement les règles prévues au présent article.

Un joueur ayant un contrat professionnel ne peut évoluer que dans la Ligue1 Québec.

CLASSE ET CATÉGORIE

Aux fins d'application du présent article, la classe (niveau) d'un joueur est déterminée exclusivement par le cahier d'équipe primaire auquel il est inscrit pour la saison en cours.

La catégorie d'âge du joueur demeure celle établie selon son année de naissance.

MOUVEMENT VERS UNE CLASSE (NIVEAU) INFÉRIEURE – CATÉGORIES U14 À U18

Pour les catégories U14 à U18, tout mouvement d'un joueur provenant d'une équipe de classe (niveau) supérieure vers une classe (niveau) inférieure est interdit, sauf dans les cas expressément prévus au présent article.

EXCEPTIONS

1. Réathlétisation après une blessure

Un joueur peut être autorisé à évoluer à un niveau inférieur dans le cadre d'un processus de réathlétisation.

- Une demande officielle doit être soumise par le directeur technique du club, accompagnée d'un plan de récupération détaillé ;
- Ce plan peut être à court ou moyen terme et pourra être prolongé en fonction de la progression de l'athlète ;
- La demande sera analysée conjointement par le directeur technique du club et le directeur technique régional (DTR) ;
- L'approbation finale, accordée par le DTR, devra être communiquée au directeur des compétitions.

2. Évaluation technique exceptionnelle

Dans des cas jugés justifiés sur le plan technique ou développemental, et ne relevant pas d'un simple choix stratégique ou compétitif, le directeur technique régional (DTR) peut, à sa discrétion, analyser une demande de mouvement vers un niveau inférieur.

Toute demande doit être formulée par écrit par le directeur technique du club, avec une justification claire et objective.

Cette mesure vise uniquement à répondre à des besoins spécifiques liés au développement du joueur et ne constitue en aucun cas une procédure régulière ou un droit automatique.

3. Gardiens

Particularité pour les gardiens de niveau LDP/PLSJQ. Plusieurs équipes sélectionnent 2 gardiens dans ces équipes et afin de permettre du temps de jeu aux gardiens qui en ont moins en LDP/PLSJQ, le mouvement est possible vers le D1 d'au moins une catégorie supérieure à titre de gardien. (Monter d'une catégorie et descendre d'une classe (niveau))

4. Remplacements exceptionnels en situation d'effectif insuffisant

Lorsqu'un club ne dispose d'aucune équipe de classe ou de catégorie inférieure, l'utilisation de joueurs provenant d'une équipe d'une classe ou d'une catégorie supérieure est autorisée à titre exceptionnel, uniquement afin de permettre la tenue du match.

Cette exception est permise à condition que :

- l'équipe compte au minimum six (6) joueurs de l'équipe initiale ou de classe et/ou de catégorie inférieure ;
- le nombre total de joueurs inscrits sur la feuille de match n'excède pas dix (10).

Dans ce cas, les remplaçants peuvent provenir soit d'une équipe d'une classe supérieure, soit d'une équipe d'une catégorie supérieure, pour un maximum d'un (1) écart, sans cumul.

Exemple : Pour un match d'une équipe U16 D2, si le club ne possède pas d'équipe U14 D2 à D3, U15 D2 à D3 ou U16 D3, des joueurs de U14 D1, U15 D1, U16 D1 ou tout joueur de catégorie (âge) U16 peuvent être utilisés comme remplaçants, mais non des joueurs de U17 D1, puisque cela constituerait un double écart de classe et de catégorie.

Rappel : Un joueur inscrit sur un cahier d'équipe U17 doit être de catégorie (âge) U16 pour pouvoir remplacer dans une équipe U16.

MOUVEMENT DES JOUEURS – CATÉGORIE SÉNIOR (U19, U21 et SÉNIOR)

Les catégories U19 et U21 sont considérées, aux fins d'application du présent article, comme faisant partie de la catégorie Sénior.

Le mouvement de joueurs entre les catégories U18 et Sénior (U19, U21 et Sénior) est permis afin de favoriser la continuité du développement, sous réserve du respect des règles générales d'utilisation des joueurs.

Pour la catégorie Sénior, le mouvement de joueurs d'un niveau (classe) supérieur vers un niveau (classe) inférieur demeure autorisé entre les ligues régionales régies par l'ARSQ (LSQM et LDIR) en saison régulière, sous réserve des dispositions suivantes :

- un joueur Ligue 3 peut uniquement descendre dans la plus haute division disponible (D1 ou D2) ;
- un maximum de quatre (4) joueurs Ligue 3 est autorisé par feuille de match ;
- un joueur Ligue 1 ou Ligue 2 ne peut pas participer à un match de ligue inter-régionale ou régionale.

JOUEURS LDP ET PLSJQ À L'HIVER

Un joueur évoluant en LDP ou en PLSJQ fait partie d'un programme annuel de développement et ne peut pas évoluer dans une ligue régionale hivernale, incluant notamment la LSQM et la LDIR, sauf en cas de retranchement pendant la période de mouvement provinciale.

Le directeur technique du club devra alors soumettre une demande au directeur technique régional (DTR) en indiquant les motifs.

SANCTIONS

Toute équipe contrevenant aux dispositions du présent article se verra automatiquement attribuer un forfait pour le match concerné, conformément à l'article 25.1 – Défauts / Forfaits.

24.6 JOUEUR DANS DEUX CLUBS

Un joueur ne peut pas jouer dans deux (2) équipes de deux (2) clubs différents, dans le même type de compétition (ligue).

24.7 U19+ ET U21+ : JOUEURS DE PLUS DE L'ÂGE DE LA CATÉGORIE

Comme en LSPRO, sur une feuille de match, les équipes évoluant en U19+ et U21+ peuvent intégrer un maximum de 4 joueurs de plus de U19 ou U21 respectivement.

« L'ajout du « + » signifie que les équipes auront le droit d'avoir dans leur rang un maximum de 4 joueurs plus âgés que la catégorie d'âge concernée par match. »

25. DÉFAUTS / FORFAITS

25.1 AMENDE POUR LES DÉFAUTS / FORFAITS

- Pour un premier forfait : 50$
- Pour un deuxième forfait : 100$
- À partir du troisième forfait : 100$, et comparution devant le commissaire à la discipline de la Ligue. (25.3)

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

(REF 17.3) En cas de non divulgation au clubs avant le match, les frais d'arbitrage seront facturés à l'équipe qui a créé le forfait et qui n'a pas averti la ligue et le club. Ce montant sera transmis à l'organisation qui assigne les abitres selon le cas. Le tarif sera établi en fonction du tableau des frais d'arbitrage de l'ARSQ.

25.2 DÉFAUT 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$ de frais par match restant ;
- 50% des frais facturés seront retournés aux équipes n'ayant pas pu avoir le nombre de matchs prévus au calendrier ;
- Les sanctions (cartons et suspensions) encourues par les adversaires de l'équipe au cours de ces matchs sont toutefois maintenues ;
- Dans les ajustements de facturation de fin de saison, les frais d'arbitrages aux équipes n'ayant pas pu avoir le nombre de matchs prévus au calendrier seront déduits.

25.3 FORFAIT À RÉPÉTITION

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

25.4 RÉSERVÉ

25.5 DÉFAUT DE FIN DE SAISON

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

25.6 DÉFAUT EN SÉRIES

Si une équipe déclare forfait lors d'un match de séries, une amende supplémentaire de cent dollars (100$) sera imposée à l'équipe fautive, en plus de l'amende initiale.

26. CLASSEMENTS

26.1 ATTRIBUTION DES POINTS

- Un match gagné est rétribué par trois (3) points ;
- Un match nul est rétribué par un (1) point ;
- Un match perdu est rétribué par zéro (0) point.

Tout match non joué perdu par défaut donne un score de 3-0 en faveur de l'autre équipe. En cas de forfait pour abandon du jeu au cours d'un match ou si le défaut est prononcé après le match, le score porté à 3-0 en faveur de l'autre équipe si elle a marqué moins de trois (3) buts. Si non, les buts marqués par le club fautif sont supprimés alors que les buts inscrits par l'autre équipe sont conservés. Dans tous les cas, l'équipe fautive perd un (1) point au classement.

26.2 CLASSEMENT

Si, en cours de saison, il a été impossible de reprendre une ou plusieurs parties au calendrer régulier et que les équipes n'ont pas tous la même quantité de match joués, le concept de ratio points par match (pourcentage) sera utilisé.

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 accordé le moins de buts ;
h. Tirage au sort.

Si trois (3) 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 victoires ;
b. Le plus grand nombre de points dans les matchs opposant les trois (3) équipes concernées ;
c. La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacune des équipes lors de ces matchs ;
d. La plus grande différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacun des équipes au classement ;
e. L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts ;
f. L'équipe ayant accordé le moins de buts ;
g. Tirage au sort.

Si les trois (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 trois (3) équipes et le nombre de points obtenus au cours de ces parties.

- En cas d'égalité au (b), nous ferons de même au moins (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 les deux équipes, le processus sera recommencé avec la procédure de départage à deux équipes.

26.3 CONTESTATION DU CLASSEMENT

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

Section 7 - Les terrains et les installations

27. OBLIGATION DU CLUB

27.1 RÉSERVÉ

27.2 RÉSERVÉ

27.3 EMPLACEMENT DE LA ZONE TECHNIQUE ET DES ESTRADES

Lors des matchs, la zone technique des deux (2) équipes doit se trouver du même côté du terrain, le long d'une ligne de touche et près de la ligne médiane. Les spectateurs doivent se trouver dans les estrades prévues pour les spectateurs. Donc les spectateurs ne peuvent pas se retrouver au niveau du terrain.

27.4 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.

27.5 RÉSERVÉ

27.6 JOUEUR GRAVEMENT BLESSÉ

Il est de la responsabilité du club receveur de faire évacuer tout blessé grave chez un médecin ou vers un hôpital.

27.7 TROUSSE DE PREMIERS SOINS

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

28. CONDUITE DES ÉQUIPES

Pour les articles 28.1 à 28.10, seront traités comme suit :

1ère offense : Convocation devant le commissaire à la discipline de la Ligue.

Sanction possible :

- Amende à l'équipe ou à son club;
- Suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.

2e offense: Convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ.

28.1 CONDUITE DES JOUEURS ET DES ENTRAÎNEURS

En tout temps, avant, durant et après un match, les joueurs, les entraîneurs et les gérants doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par un arbitre sous forme d'expulsion ou par un rapport au commissaire de la discipline de la Ligue. Tout membre peut faire une plainte disciplinaire en vertu de la section 8 des présents règlements.

28.2 CONDUITE DES SPECTATEURS ET MEMBRES DES ÉQUIPES

Tout spectateur doit demeurer, en tout temps, dans les zones réservées aux spectateurs, incluant les estrades et leurs abords. En cas de débordement (violence, aggressivité, etc.) des spectateurs, un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin au match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des personnes fautives ou jusqu'à une intervention policière. Selon le rapport de l'arbitre, la Ligue peut, imposer une sanction contre un club jugé fautif ainsi que juger de l'issu du match (défaut 25.1).

28.3 RESPONSABILITÉ 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.

Rappel : Un arbitre a l'autorité de décerner des cartons avant, durant et après le match. Ref 13.

28.4 MEMBRE SOUS LE COUP D'UNE SUSPENSION

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

28.5 ESPRIT ANTISPORTIF

Une équipe ne peut, en aucune circonstance et sous aucun motif, se retirer de l'aire de jeu ou entraver le bon déroulement du match pour quelque motif que ce soit, sous peine de sanction. (REF 17.3)

28.6 PROPOS HOSTILE

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

28.7 PERSONNE NON INSCRITE SUR LA FEUILLE DE MATCH OU NON ÉLIGIBLE

Une équipe qui fait participer une personne dont le nom ne figure pas sur la feuille de match ou qui utilise un membre inéligible à cause d'une suspension perd le match par défaut selon l'article 25.1.

Si une équipe fait participer un membre non éligible, l'équipe perd le match par défaut selon l'article 25.1.

Des mesures disciplinaires pourront être appliquées envers le contrevenant.

28.8 (RÉSERVÉ)

Cet article a été retiré.

28.9 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 responsable de la Ligue pour l'application des sanctions disciplinaire appropriée.

28.10 ABUS PHYSIQUE

Un membre dûment affilié faisant usage d'abus physique envers quiconque, sera traduit devant le comité de discipline de la Ligue.

28.11 RESPONSABILITÉ DES CLUBS

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

28.12 CHARTE DE DISCIPLINE

Tout membre qui est sanctionné par un arbitre pour les gestes énumérés ci-dessous est suspendu pour le nombre de matchs suivants, en plus de sa suspension automatique prévue à l'article 29.

- L'infraction devra être indiquée sur la feuille de match par l'arbitre. Le rapport de l'arbitre devra être complété sur SPORDLE PLAY
- Les peines peuvent être cumulatives
- La Ligue avisera le club dont un membre est susceptible d'être sanctionné selon le rapport de l'arbitre. Le club aura quarante-huit (48) heures ouvrables, suite à l'envoi par la Ligue de l'avis de sanction potentielle pour soumettre à la Ligue sa version des faits.

OU

- L'infraction devra être soumise à la Ligue par le club d'appartenance de la personne dénonçant l'infraction. La soumission devra être accompagnée de preuves probantes.
- Les peines peuvent être cumulatives
- La Ligue avisera le club dont un membre est susceptible d'être sanctionné. Le club aura quarante-huit (48) heures ouvrables, suite à l'envoi par la Ligue de l'avis de sanction potentielle pour soumettre à la Ligue sa version des faits.

Par la suite la Ligue analysera les deux versions et pourra statuer si une sanction additionnelle est nécessaire ou pas.

Il est possible d'obtenir un sursis provisoire dans l'application d'une sanction à l'article 28.12, si le dossier est porté en appel. La décision du sursis est prise par le commissaire à la discipline de la Ligue. La décision est alors prise en temps utile pour permettre au joueur d'être autorisé à jouer, le cas échéant. Le sursis provisoire est valide jusqu'au prononcé du sursis d'exécution ou de l'annulation de la sanction automatique.

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

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

Par la suite la Ligue analysera les deux versions et pourra statuer si une sanction additionnelle est nécessaire ou pas.

DÉTAILS		1ière OFFENSE	2e OFFENSE
a)	Propos ou gestes grossiers ou agressifs	1 à 3 matchs	3 à 5 matchs
b)	Cracher, frapper ou se battre	2 à 4 matchs	4 à 6 matchs
c)	Refus de quitter le match immédiatement après son expulsion ou comportement répréhensible après l'expulsion	1 à 3 matchs	3 à 5 matchs
d)	Pour avoir retardé le jeu inutilement après l'expulsion	1 à 3 matchs	3 à 4 matchs
e)	Instigateur, troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille	3 à 5 matchs	5 à 7 matchs
f)	Propos ou gestes grossiers ou agressifs envers un arbitre	2 à 4 matchs	4 à 6 matchs

* Le comité se réserve le droit d'augmenter la sanction selon la gravité des faits reprochés.

29. LES RÈGLES DU JEU ET LA GESTION APPLICABLES À TOUS LES NIVEAUX

EXTRAIT DES RÈGLES DE FONCTIONNEMENT DE SOCCER QUÉBEC

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

31.4.1 Le cumul des cartons lors des activités estivales n'est donc pas transféré aux activités hivernales, et vice-versa.

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

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

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

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

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

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

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

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

31.13 Tout membre suspendu dans un championnat doit purger sa suspension avant de prendre part à un match de championnat à l'intérieur d'une même saison, toutes ligues, équipes et fonctions confondues. Tout membre suspendu dans une compétition autre qu'un championnat doit purger sa suspension avant de prendre part à un autre match dans celle-ci à l'intérieur d'une même saison, toutes équipes et fonctions confondues. Dans tous les cas, la suspension en question doit être purgée avec l'équipe avec laquelle la suspension a été encourue.

31.13.1 Nonobstant 31.13, lorsqu'il s'agit d'un membre qui est également arbitre, celui-ci sera autorisé de participer à des matchs en tant qu'arbitre si sa suspension ne comprend que des matchs automatiques ; si sa suspension comprend des matchs additionnels, le cas sera traité par les responsables des ligues concernées.

31.13.2 Nonobstant 31.13, lorsqu'il s'agit d'un joueur senior, celui-ci sera autorisé de participer à des matchs juvéniles en tant que membre du personnel si sa suspension ne comprend que des matchs automatiques ; si sa suspension comprend des matchs additionnels, le cas sera traité par les responsables des ligues concernées.

31.13.3 Les matchs de séries ou de toute autre forme de compétition suivant un championnat sont considérés comme faisant partie dudit championnat, de telle manière que toute suspension encourue en championnat y est applicable.

31.13.4 Seule une sanction additionnelle non complétée ou une suspension de portée provinciale en vigueur peut empêcher un membre de participer à un match de barrage.

31.14 Toute suspension non complétée dans un championnat estival est reportée à la prochaine saison estivale lors de laquelle le membre concerné est affilié, toute suspension non complétée dans un championnat hivernal est reportée à la prochaine saison hivernale lors de laquelle le membre concerné est affilié, et toute suspension non complétée dans une compétition autre qu'un championnat, à l'exception des cas énumérées en 31.14.1, est reportée à l'édition suivante lors de laquelle le membre concerné est affilié, sauf s'il s'agit d'une suspension suite à une accumulation de cartons jaunes ou suite à une expulsion après deux (2) cartons jaunes dans le même match, pour autant qu'aucune sanction additionnelle n'ait été octroyée. Ladite suspension peut être purgée avec n'importe quelle équipe avec laquelle le membre concerné est éligible de participer, sauf pour le joueur ayant un contrat pro, qui doit obligatoirement purger la suspension en division 3 pro, et pour celui ayant contracté la suspension en division 3 profesionnelle, qui doit la purger dans cette dernière s'il désire y rejouer. Une ligue peut demander une dérogation à Soccer Québec afin que toute suspension non complétée dans un championnat estival soit plutôt transférée à la prochaine saison hivernale, et vice-versa.

31.14.1 Toute suspension non complétée lors des matchs de barrages, de séries ou de toute autre forme de compétition suivant un championnat estival est reportée au prochain championnat estival lors duquel le membre concerné est affilié. De même, les matchs de séries ou de toute autre forme de compétition suivant un championnat hivernal est reportée au prochain championnat hivernal lors duquel le membre concerné est affilié. Dans tous les cas, les autres modalités indiquées à l'article 31.14 s'appliquent.

31.15 Lorsque l'équipe avec laquelle un membre doit purger une suspension a terminé son championnat, et n'a donc plus aucun match à jouer, celui-ci peut la purger avec toute autre équipe avec laquelle il est éligible de participer dans un autre championnat, qu'il s'agisse de la même ligue ou non. Dans toutes les autres compétitions, la suspension peut être purgée avec toute autre équipe avec laquelle il est éligible de participer dans la même compétition. Dans tous les cas, il doit cependant y avoir un délai minimum de six (6) jours entre le dernier match purgé avec une équipe et le premier match purgé avec une autre équipe. Cependant, lorsque la suspension a été encourue lors du dernier match d'une équipe, il n'y a aucun délai à respecter avant de purger le premier match de suspension avec une autre équipe.

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

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

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

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

31.20 Toute suspension encourue dans un championnat est applicable dans tous les championnats et dans les cas prévus dans les articles 31.13, mais pas dans les autres compétitions, comme les tournois ou les coupes, alors que toute suspension encourue dans toute autre compétition autre qu'un championnat n'est applicable que dans celle-ci, sauf si les règlements précisent le contraire ou s'il s'agit d'une suspension de portée provinciale.

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

29.1 AMENDE CARTON ROUGE

Pour tous les joueurs, les entraîneurs et les gérants, chaque expulsion (carton rouge direct ou double jaune) entraînera une amende automatique de vingt-cinq (25 $) dollars. L'amende ne sera pas appliquée dans le cas « D'annihiler une occasion de but manifeste ».

29.2 CARTONS REÇUS LORS D'UNE PARTIE INTERROMPUE

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

29.3 CUMUL DES CARTONS REÇUS EN SAISON RÉGULIÈRE

Une équipe cumulant des avertissements ou expulsions sera condamnée à une amende automatique en fonction du tableau suivant :

CARTONS JAUNES

- Vingt (20) premiers cartons : 50,00$
- Tranche de dix (10) cartons supplémentaires : 50,00$

CARTONS ROUGES

- Cinq (5) premiers cartons : 50,00$
- Tranche de deux (2) cartons supplémentaires : 50,00$

29.4 CUMUL DES CARTONS EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES

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

30. PURGATION DES SUSPENSIONS

30.1 PURGATION D'UNE SUSPENSION

Toute suspension doit être inscrite sur la feuille de match et purgée dans la Ligue.

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

30.2 APPLICATION DE LA SUSPENSION AUTOMATIQUE

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

30.3 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'entraineur ou joueur).

Un joueur est suspendu en tant que joueur ; un entraîneur est suspendu en tant qu'entraîneur.

Si une personne agit à la fois comme joueur et entraîneur pour la même équipe, la suspension s'applique simultanément aux deux fonctions.La suspension est effective dès l'infraction. Le membre ne peut participer à aucun match de ligue/séries dans l'équipe avec laquelle il a été suspendu, ni avec une autre équipe, tant que le match de suspension n'a pas été officiellement purgé avec l'équipe concernée.

Exception : Un joueur/entraineur sénior qui écoperait d'une suspension lors d'un match sénior pour une faute tactique, double avertissement ou trois cartons jaunes dans la saison, peut entrainer une équipe juvénile pendant sa période de suspension. Cependant, le même membre qui reçoit une expulsion pour une faute grossière, violente, des propos injurieux ou reçoit un/des match/s de suspension supplémentaire ne peut pas.

Responsabitlité : Il est de la responsabilité de l'entraineur et du club de s'assurer que l'entraineur purge son ou ses match(s) selon les conditions indiquées.

30.4 MEMBRE SUSPENDU ADMINISTRATIVEMENT

Un membre qui est suspendu administrativement par un club ne peut prendre part à un match. En cas de présence noté du membre, un avertissement sera transmis au club concerné.

30.5 PERCEPTION DES AMENDES

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

Section 8 – Protêts et appels de décisions

En 2025, la section 8 a fait l'objet d'une refonte complète.

31. PROTÊT

31.1 DÉPÔT D'UN PROTÊT - CONDITIONS GÉNÉRALES

Tout protêt doit être déposé par l'un des dirigeants (DG / DS / DT) du club de l'équipe plaignante à l'aide du formulaire disponible sur notre site Internet. Ce formulaire doit être dûment complété dans un délai de 48 heures ouvrables suivant la saisie du résultat du match par l'arbitre dans Spordle PLAY. Les informations seront également communiquées au club adverse. Le Directeur des compétitions sera responsable du traitement du dossier, et l'historique sous PLAY fera foi de la date et de l'heure d'entrée des informations par l'arbitre.

31.2 FRAIS DE DÉPÔT

Le protêt est au coût de 100$ (75$ + 25$ de frais administratif). Le montant sera facturé au club plaignant si la décision est maintenue.

31.3 CONTENU DU PROTÊT

Un protêt doit porter sur une seule infraction spécifique et chaque plainte distincte doivent faire l'objet d'un protêt séparé. Un protêt ne peut pas être déposé contre le jugement de l'officiel dans l'application des lois du jeu. Toutefois, il peut servir à contester la non-application par l'officiel des lois du jeu ou à des règlements applicables à la compétition.

31.4 RECEVALIBITÉ DU PROTÊT

Non-conformité

Toute infraction aux conditions énumérées à l'article 31.1 rend le protêt irrecevable. Le club sera informé par la ligue, et seuls les frais d'administration (25$) seront facturés au club plaignant.

31.5 ÉTUDE DU PROTÊT

Transmission et analyse

Une fois le protêt jugé recevable, les deux clubs seront informés. Le Directeur des compétitions tiendra compte de toutes les informations en sa possession reçues du club demandeur et transmettra une réponse verbale dans les 72h. Une décision écrite suivra dans les 10 jours ouvrables.

Exceptions - Fin de saison et séries de fins de saison

À compter du dernier match de la saison régulière et jusqu'à la fin des séries de fin de saison, le délai maximal pour déposer un protêt est de 24 heures suivant l'heure de début de la partie. Le Directeur des compétitions devra transmettre une réponse verbale dans un délai de 24 heures suivant la réception du protêt.

31.6 APPEL DE LA DÉCISION

Toute décision rendue peut être portée en appel auprès du comité de discipline régionale (CDR) dans les 24h. Le comité n'interviendra qu'en présence d'une erreur manifestement déraisonnable de la part du Directeur des compétitions.

Les frais pour soumettre un appel s'élèvent à 125$ (100$ + 25$ de frais administratif). Le montant sera facturé au club plaignant si la décision est maintenue.

Une fois la décision du comité de discipline régionale prononcée, celle-ci est définitive et sans appel.

32. APPEL D'UNE DÉCISION SUR UN FORFAIT

En cas de forfait, le Directeur des compétitions examine les faits rapportés, émet un avis de forfait et informe le club concerné.

32.1 DÉPÔT D'UN APPEL D'UNE DÉCISION CONCERNANT UN FORFAIT - CONDITIONS GÉNÉRALES

Un club qui estime être lésé par une décision de la ligue peut interjeter appel devant le comité de discipline régionale (CDR). Le comité n'interviendra qu'en présence d'une erreur manifestement déraisonnable de la part du Directeur des compétitions.

Tout appel d'une décision doit être déposé par l'un des dirigeants (DG / DS / DT) du club de l'équipe plaignante à l'aide du formulaire disponible sur notre site Internet. Ce formulaire doit être dûment complété dans un délai de 48 heures ouvrables suivant une décision rendue.

32.2 FRAIS DE DÉPÔT

L'appel d'une décision est au coût de 125$ (100$ + 25$ de frais administratif). Le montant sera facturé au club plaignant si la décision est maintenue.

32.3 CONTENU DE L'APPEL D'UNE DÉCISION

L'appel doit inclure un rapport clair et précis des motifs, ainsi que les principaux arguments justifiant la contestation.

32.4 RECEVABILITÉ DE L'APPEL

Non-conformité

Toute infraction aux conditions énumérées à l'article 32.1 rend l'appel irrecevable. Le club sera informé par la ligue, et seuls les frais d'administration (25$) seront facturés au club plaignant.

32.5 ÉTUDE DE L'APPEL

Transmission et analyse

Si le comité de discipline régional juge nécessaire, à titre exceptionnel, une audition sera convoquée pour entendre les parties impliquées.

Ce dernier tiendra compte de toutes les informations en possession du club demandeur et transmettra une réponse verbale dans les 72h et écrite dans les 10 jours ouvrables.

Exceptions - Fin de saison et séries de fins de saison

À compter du dernier match de la saison régulière et jusqu'à la fin des séries de fins de saison, le délai maximal pour déposer un appel de décision est de 24 heures après la décision rendue. Le comité de discipline régionale devra transmettre une réponse verbale dans un délai de 24 heures suivant la réception de l'appel.

32.6 APPEL DE LA DÉCISION

Une fois la décision du comité de discipline régionale prononcée, celle-ci est définitive et sans appel.

33. APPEL D'UNE DÉCISION SUR UNE SANCTION SUPPLÉMENTAIRE APPLIQUÉE

Le Directeur des compétitions examine les faits rapportés. Si des sanctions supplémentaires sont envisagées, il émet un avis informant le membre concerné des faits reprochés et lui permet de présenter sa version. Le dossier est ensuite soumis à un comité de trois (3) personnes pour évaluation. Si des sanctions additionnelles sont retenues, le Directeur des compétitions en informe le membre concerné via son club.

33.1 DÉPÔT D'UN APPEL D'UNE DÉCISION CONCERNANT UNE SANCTION SUPPLÉMENTAIRE - CONDITIONS GÉNÉRALES

Un club qui estime être lésé par une décision de la ligue peut interjeter appel devant le comité de discipline régionale. Le comité n'interviendra qu'en présence d'une erreur manifestement déraisonnable de la part du comité d'évaluation.

Tout appel d'une décision doit être déposé par l'un des dirigeants (DG / DS / DT) du club de l'équipe plaignante à l'aide du formulaire disponible sur notre site Internet. Ce formulaire doit être dûment complété dans un délai de 48 heures ouvrables suivant une décision rendue.

33.2 FRAIS DE DÉPÔT

L'appel d'une décision est au coût de 125$ (100$ + 25$ de frais administratif). Le montant sera facturé au club plaignant si la décision est maintenue.

33.3 CONTENU DE L'APPEL D'UNE DÉCISION

L'appel doit inclure un rapport clair et précis des motifs, ainsi que les principaux arguments justifiant la contestation.

33.4 RECEVABILITÉ DE L'APPEL

Non-conformité

Toute infraction aux conditions énumérées à l'article 33.1 rend l'appel irrecevable. Le club sera informé par la ligue, et seuls les frais d'administration (25$) seront facturés au club plaignant.

33.5 ÉTUDE DE L'APPEL

Transmission et analyse

Si le comité de discipline régionale juge nécessaire, à titre exceptionnel, une audition sera convoquée pour entendre les parties impliquées.

Ce dernier tiendra compte de toutes les informations en possession du club demandeur et transmettra une réponse verbale dans les 72h et écrite dans les 10 jours ouvrables.

Exceptions - Fin de saison et séries de fins de saison

À compter du dernier match de la saison régulière et jusqu'à la fin des séries de fins de saison, le délai maximal pour déposer un appel de décision est de 24 heures après la décision rendue. Le comité de discipline régionale devra transmettre une réponse verbale dans un délai de 24 heures suivant la réception de l'appel.

33.6 APPEL DE LA DÉCISION

Une fois la décision du comité de discipline régionale prononcée, celle-ci est définitive et sans appel.

Section 9 – Annexes

34. TABLEAU DES AMENDES

ARTICLES	DESCRIPTION	AMENDE
11.2	Couleur des équipements à la 2e offense	50 $
14.14	MANQUEMENTS	
	1ière offense	500 $
	2e offense	1 000 $
	3e offense	1 500 $
22	CAHIER D'ÉQUIPE	
	1ière offense	AVIS AU CLUB
	2e offense et plus	50$ PAR MATCH
	FEUILLES DE MATCH	
	1ière offense	AVIS AU CLUB
	2e offense et plus	50$ PAR MATCH
25.1	Amende pour les défauts / forfaits	
	1ière offense	50 $
	2e offense et 3e offense	100 $
25.2	Amende pour un défaut général	100 $ PAR MATCH
25.4	Défaut à plus de 90 km	
	Si l'équipe receveuse déclare forfait (montant 3X selon l'article 25.1)	MONTANT TRIPLE
	Si aucun match retour	+ 50 $
	Si l'équipe n'avise pas pour le forfait (montant 2X selon l'article 25.1)	MONTANT DOUBLE
25.5	Défaut fin de saison, ne pas s'être présenté à son match à partir du 1er février	100 $
29.1	Amende carton rouge	25 $
SECTION 8	Dépôt d'un protêt	100 $
	Appel d'une décision d'un protêt	125 $
	Appel d'une décision sur un forfait	125 $
	Appel d'une décision sur une sanction supplémentaire appliquée	125 $

35. TABLEAU DES AMENDES POUR LES ARBITRES DE LA LIGUE

Depuis la mise en place de Spordle PLAY, les ligues exigent que les arbitres déposent les copies numérisées des feuilles de match lors de l'entrée des informations via la plateforme.

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

- L'arbitrage de son match ;
- Compléter tous les éléments reliés à la feuille de match électronique via Sportdle PLAY dans un délai de 24h.

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

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

Le club se verra imposer une amende de 10$ si les feuilles de match n'ont pas été entrées à l'intérieur des 48h.

- L'arbitre sera notifié automatiquement via Spordle PLAY dès que le match n'a pas été homologué dans un délai de 24h.
- Le club sera informé par la suite.

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

8087, Boulevard du Centre Hospitalier #218, Lévis (Québec) G6X 1L3 418.988.3191 *info@arsq.qc.ca* **arsq.qc.ca**