

GUIDE DE L'ÉDUCATEUR

LSQM U09-U12

H26-27

GUIDE DE L'ÉDUCATEUR

LSQM U09-U12

INFORMATIONS IMPORTANTES POUR LES DIVERS INTERVENANTS

Ce manuel vise à être une ressource destinée à tous les **entraineurs, assistants et responsables** impliqués dans la gestion d'une équipe au sein de la LSQM U09 à U12 (anciennement Ligue de développement).

LA LSQM U09-U12

- La ligue de développement est accessible aux 21 clubs de l'ARS Québec et aux clubs invités des régions voisines. L'objectif est de créer un environnement propice au développement individuel des joueurs et des joueuses qui en font partie.
- Le libre mouvement des joueurs au sein des différentes divisions facilite la réalisation des objectifs personnels de chacun d'entre eux.



SPORDLE
CALENDRIERS

Pour accèder aux différents calendriers disponibles partout au Québec, **veuillez utiliser le lien suivant:**

Spordle
page.spordle.com

Spordle App
AppStore Play Store

Aide avec l'app

Vous pourrez ensuite effectuer une recherche en fonction de la ligue ou tournoi.

Voici les liens directs pour les ligues actuelles:

LSQM U09-U12
U09 à U12

LSQM juvénile
U13 à U21

LSQM senior
SENIOR

FONCTIONNEMENT SPORDLE PLAY



GESTION DU COMPTE

Pour gérer votre équipe, vous devez utiliser la plateforme **SPORDLE PLAY.**

Vous devez avoir un compte Spordle PLAY (différent de Spordle ID) et avoir été ajouté à votre équipe par votre club. Il est possible que vous ayez besoin de votre numéro de passeport. Dans un tel cas, veuillez contacter votre club et les informer de vous ajouter à votre équipe par la suite.

Tutoriel sur leur site : Création compte pour entraîneurs

Tutoriel via YouTube : Créer un compte Spordle Play

Lien pour Spordle PLAY : https://play.spordle.com/

Tutoriel via YouTube : Accès Spordle Play pour entraîneurs

Tutoriel via YouTube : Gestion alignements pour entraîneurs

GESTION DE L'ÉQUIPE

Lorsque vous serez sur la plateforme, vous aurez accès à votre horaire (onglet matchs), entraînements (onglets pratiques) ainsi que les informations sur votre équipe (onglet équipes).

Sous l'onglet ÉQUIPES, après avoir sélectionné votre équipe, voici quelques éléments à faire rapidement:

1. Sous l'onglet CAHIER D'ÉQUIPE, validez la liste des joueurs inscrits dans votre équipe ;

2. Faire l'ajout des **numéros de chandails** à chacun de vos joueurs;

Il est important de mettre les numéros de chandails à jour sans quoi vous ne pourrez imprimer vos feuilles de matchs avec les joueurs présents n'ayant pas de numéro de chandails. Cela facilite aussi grandement le travail des arbitres lors de la vérification et de l'entrée des informations après chacun des match.

FONCTIONNEMENT SPORDLE PLAY

FEUILLE DE MATCH

Pour chaque match, vous devez préparer et imprimer une feuille de match indiquant les joueurs et les membres du personnel d'équipe qui participeront à la rencontre.

Dans Spordle PLAY, ouvrez l'onglet HORAIRE, puis repérez le match concerné. Cliquez sur l'icône située à l'extrémité droite de sa ligne pour compléter votre alignement et imprimer la feuille de match.

1. Cochez tous les joueurs et entraîneurs présents ;

2. Si un joueur n'apparait pas et qu'il peut - selon la règlementation en vigueur - s'aligner avec votre équipe, vous pouvez l'ajouter en cliquant sur "AJOUTER UN EXTRA". Pour être sûre d'inscrire la bonne personne, nous vous recommandons d'avoir en main son numéro de passeport.

3. Signer l'alignement ;

4. Imprimer l'alignement et l'apportez avec vous pour le match.

PROGRAMMES OFFERTS

GROUPES CIBLÉS ET OFFERTS

Développement 9 à 12 ans

U09 à U12 D1
Niveau **avancé**

U09 à U12 D2
Niveau **intermédiaire**

U09 à U12 D3
Niveau **débutant**



INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

La saison sera du 17 octobre 2026 au 21 février 2027

Il y aura une pause du 21 décembre 2026 au 7 janvier 2027

→ **12 matchs** sur 17 semaines d'activités

→ **U09 & U10**

Format de soccer à **7 vs 7**

Durée de **4 X 12 minutes**

→ **U11 & U12**

Format de soccer à **7 vs 7**

Durée de **3 X 20 minutes**

→ **Aucun classement**

Aucun stage de recyclage pour éducateur

Aucune demande de blocus acceptée

RÉSUMÉ DES RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES U09-U10

Format	**7 vs 7**
Temps de jeu	**4 x 12** minutes + **3** minutes de pause
But	Buts de soccer à **7**
Ballon	#4
Passeport électronique	Personnel sur le banc
Remplacements	Soccer Québec et l'ARSQ recommandent les changements lors des pauses aux 12 minutes. Le but est de permettre aux joueurs d'avoir de plus longues séquences de jeu, ainsi que d'apprentissages. Le nombre de remplaçements est illimité. En cours de jeu, les remplaçements se font à la volée et au centre du terrain du côté des bancs.
Rentré de touche	Conduite de balle / passe avec le pied (sol ou airs)
Ligne de retrait pour coup de pied de but	**5 mètres** avant la ligne centrale
Corner	Passe ou conduite de balle ; but direct permis
Coup franc	Direct : **6M**
Dégagement du gardien	Passe (du gardien.ne) Pas de volée ou demi-volée

Consulter les règlements de la ligue
LSQM U09-U12 - Hiver 2026-2027

RÉSUMÉ DES RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES U11-U12

Format	**7 vs 7**
Temps de jeu	**3 x 20** min + 3 minutes de pause
But	Buts de soccer à **7**
Ballon	#4
Passeport électronique	Personnel sur le banc
Remplacements	Le nombre de remplaçements est illimité. En cours de jeu, les remplaçements se font à la volée et au centre du terrain du côté des bancs.
Rentré de touche	À la main
Ligne de retrait pour coup de pied de but	**5 mètres** avant la ligne centrale
Corner	Passe ou conduite de balle ; but direct permis
Coup franc	Direct: **6M**
Dégagement du gardien	Passe (du gardien.ne) Pas de volée ou demi-volée

Consulter les règlements de la ligue
LSQM U09-U12 - Hiver 2026-2027

JOUR DE MATCH

U09 À U12 D1 & D2	U09 À U12 D3	PROGRAMMES DOUBLES
Matchs les **samedis** et **dimanches** entre 7h et 20h dans les différents stades de la région de Québec	Matchs les **dimanches** et **samedis** entre 7h et 20h dans les différents stades de la région de Québec	Prendre note qu'il est possible d'avoir des programmes doubles au calendrier pour les groupes impliquants St-Georges, Thetford-Mines et autres clubs éloignés.





PRÉCISIONS AUX RÈGLEMENTS

Vous trouverez ci-dessous quelques précisions aux règlements.
Consulter les règlements de la LSQM U09-U12 - Hiver 2026-2027

11.2 COULEURS DES ÉQUIPEMENTS

Les couleurs des équipes 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.



28.12 CHARTE DE DISCIPLINE

Sanctions ci-dessous en plus de la suspension automatique (art. 28.12).

Détails	1ière offense	2ième offense
Propos ou gestes grossiers ou aggressifs	1 à 3 matchs	3 à 5 matchs
Cracher, frapper ou se battre	2 à 4 matchs	4 à 6 matchs
Refus de quitter le match immédiatement après son expulsion ou comportement répréhensible après l'expulsion	1 à 3 matchs	3 à 5 matchs
Pour avoir retardé le jeu inutilement après l'expulsion	1 à 3 matchs	3 à 4 matchs
Instigateur, troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille	3 à 5 matchs	5 à 7 matchs
Propos ou gestes grossiers ou aggressifs envers un arbitre	2 à 4 matchs	4 à 6 matchs

9.1 AFFILIATION DES MEMBRES

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

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.

13.3 RETARD DES ARBITRES

Si, à l'heure prévue pour le début du match, aucun arbitre n'est disponible, le match sera arbitrée et animée par les entraîneurs présents. Cette dernière ne sera pas reprise. [...]

13. AUTORITÉ DE L'ARBITRE

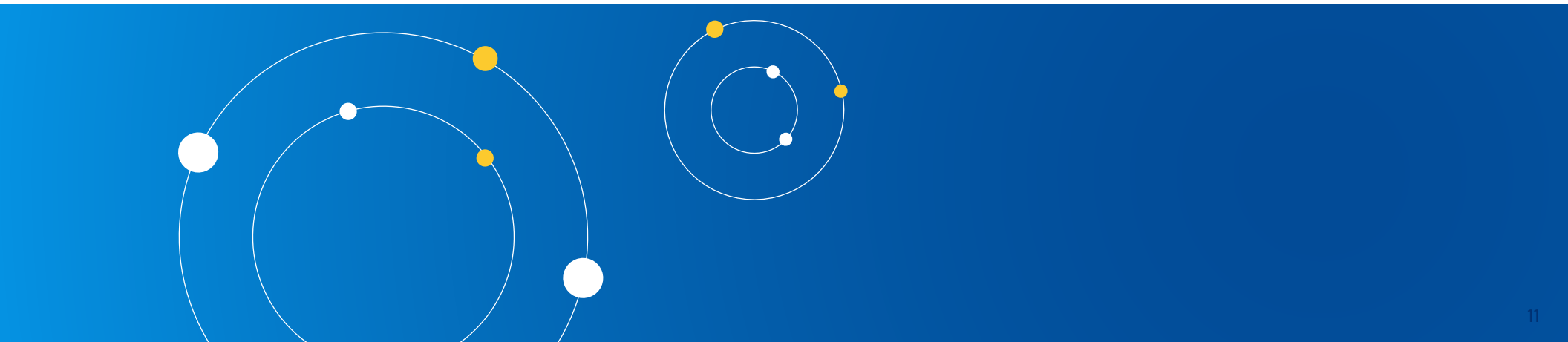
L'arbitre désigné pour un match doit être affilié à son ARS. Il possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement de celui-ci. [...]

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

22. FEUILLE DE MATCH

Le fait de ne pas utiliser la feuille de match officielle ne peut justifier un défaut ou le dépôt d'un protêt. Une feuille manuscrite lisible doit indiquer l'équipe, la date, l'heure, les joueurs et le personnel présents avec les renseignements exigés.

- Première offense : avis au club, sans frais.
- Offenses suivantes : 50 $ par match.



GESTION DE MATCH

SPORDLE PLAY.

Il est possible de consulter le site Confluence de Spordle pour avoir accès à la documentation ainsi que de court vidéo explicatif pour faire l'utilisation du nouvel outil.

→ Lien Spordle Confluence (documentation)

AVANT LE DÉBUT DE LA SAISON

Prendre le temps de vérifier les membres inscrits de votre équipes sous la plateforme PLAY. S'il y a des erreurs, n'hésitez pas à contacter votre club.

DÉBUT DE SAISON

L'entraîneur de l'équipe pourra avoir accès au compte de l'équipe pour y produire les feuilles de match de la saison.

EN COURS DE SAISON

Lors de la publication du calendrier, il est aussi possible de faire une demande de modification de date de match en respectant la politique en vigueur. (Voir page suivante)

ASSOCIATION RÉGIONALE
DE SOCCER DE QUÉBEC

POLITIQUE HIVER 26-27

Modification de match

OBJECTIFS : Permettre aux équipes qui désirent apporter une modification au calendrier après la publication officielle de pouvoir le faire avec le consentement de l'autre équipe.





72 HEURES ET +

avant le match initial

COMPLÉTER le formulaire

Un dirigeant du club demandeur remplit le formulaire pour approbation par le club adverse.



OBLIGATION DU CLUB DEMANDEUR

Le club doit, à moins d'indication contraire :

1- Fournir un plateau S7 pour une durée de 75 minutes ;

2- Fournir et payer un arbitre pour le match ;



FRAIS

50 $: changement de date

0 $: changement d'heure ou de terrain

Frais au club demandeur si le formulaire est dûment complété et approuvé.

Contact ton club

À FAIRE AVANT/PENDANT ET APRÈS LES MATCHS

AVANT

IMPRESSION DE LA FEUILLE DE MATCH

(remettre à l'arbitre 15 à 30 minutes avant l'heure du match)

- ✓ RAYER tous les joueurs et entraîneurs absents du match
- ✓ RAYER les joueurs sous l'effet d'une suspension OU inscrire visiblement "S"
- ✓ S'il y a lieu, ajouter à la main les joueurs et entraîneurs présents au match mais NON imprimés

**ATTENTION* si vous effectuez l'ajout à la main, assurez-vous que le membre est bien disponible (renouvelé et validé pour la saison en cours). Si un membre inscrit à la main n'est pas admissible, l'équipe perdra le match par forfait et des frais seront ajoutés à l'équipe.

NOMBRE DE JOUEURS ET ENTRAÎNEURS SUR UN FEUILLE DE MATCH

U9 à U12: illimités + 3 entraîneurs

Références : art. 9.1, 16, 16.1, 22 à 22.2 et 30.1.

PENDANT

JOUEUR / ENTRAÎNEUR RETARDATAIRE

Son nom doit figurer sur la feuille de match. L'arbitre doit effectuer le contrôle au plus tard à la dernière pause du match.

- Aucun joueur ou entraîneur ne peut participer sans avoir été contrôlé.

Référence : article 22.3.

APRÈS

VÉRIFICATION DES INFORMATIONS INSCRITES PAR L'ARBITRE

À la fin du match, un membre du personnel d'équipe doit faire la vérification avec l'arbitre des points suivants:

- ✓ Les buts ont été inscrits aux bons joueurs ;
- ✓ Les cartons durant le match ont été inscrits aux bons joueurs ;
- ✓ Tous les membres arrivés en cours de match ont été ajoutés.

(art. 15.3 et 20.1)

TÂCHES DE L'ARBITRE

À la suite du match, l'arbitre a 24 heures pour saisir l'information inscrite sur la feuille de match sur la plateforme Spordle PLAY.

(art. 13.7)

IMPORTANT

Il est de la responsabilité du personnel d'équipe de s'assurer de rayer les joueurs absents, d'indiquer "S" à un membre sous l'effet d'une suspension et d'inscrire tout membre à la main.

(art. 22.1, 22.2 et 30.1)

Pour les équipes U13 et moins, il est NORMAL de ne voir aucun résultat sur la plateforme étant donné qu'ils sont sans classement.

En conséquence, les matchs de la Ligue de Développement ne seront pas validés dans le système Spordle PLAY par le coordonnateur. Cependant, vous serez néanmoins notifié dès que la feuille de match sera complétée par l'arbitre. Prendre note qu'aucun résultat ne sera modifié (pointage final, buteur, etc).

ADMINISTRATION

Divers documents

Dans le cadre de la saison, il se peut que votre équipe puisse avoir besoin des documents suivants :

www.arsq.qc.ca via l'onglet documentation

Pour les formulaires de discipline (onglet documentation/discipline)
- Formulaire de plainte
- Formulaire d'appel de décision
- Formulaire de protêt

Pour les formulaires d'assurance (onglet documentation/assurance)
- Police d'assurance
- Réclamation d'assurance-accident
- Réclamation d'assurance-dentaire

Cliquer ou scanner pour les documents

OUVRIR UN DOSSIER D'ASSURANCE

30 JOURS POUR COMPLETER LA PROCÉDURE

Lorsque vous payez votre affiliation, vous bénéficiez automatiquement de la couverture d'assurance-accident de la Fédération Soccer Québec. Si votre assurance personnelle ne couvre pas entièrement les frais encourus, la police peut couvrir **jusqu'à 80%** des frais engagés pour certains soins spécifiques indiqués dans la police 1HB80, lors d'une blessure infligée dans le cadre d'une activité sanctionnée. Si vous vous blessez, des documents sont à produire dans les **30 jours.** Voici un résumé de la procédure à suivre pour l'ouverture d'un dossier.

Ce document a une valeur uniquement informative, veuillez vous référer à la procédure complète pour plus d'informations ainsi qu'aux documents officiels de l'assureur.

FORMALITÉ POUR L'OUVERTURE D'UN DOSSIER

1. Remplir le formulaire de preuve du sinistre requis selon le type d'accident*
2. Faire remplir la déclaration du médecin traitant ou la première partie du dentiste
3. Consulter un professionnel de la santé et recevoir des soins dans les 30 jours
4. Procéder à l'ouverture du dossier auprès de Beneva

**Si vous avez rempli la ligne 18 du formulaire, remplir également le formulaire d'autorisation de collecte de renseignements*

LES ÉTAPES ADMINISTRATIVES

LE MEMBRE	fournit les documents nécessaires à son club pour ouvrir le dossier
LE CLUB	complète sa partie du formulaire et fait parvenir le tout à sgagnon@arsq.qc.ca
L'ARSQ	transmet les documents à Soccer Québec pour demander l'ouverture du dossier
SOCCER QUÉBEC	transmet à Beneva la preuve du sinistre et en informe l'ARSQ

Une fois les étapes complétées, le membre peut envoyer l'original des documents à Beneva pour ouvrir le dossier

Pour toute question relative au **fonctionnement des assurances**, vous pouvez vous adresser à:

sgagnon@arsq.qc.ca

(418) 988-3191 poste 205

COMMUNICATION

REJOINDRE VOTRE CLUB

COMMUNICATION AVEC LA LIGUE

Avec plus de 450 équipes par saison, et ce dans le but de faciliter les échanges, nous vous encourageons à adresser vos questions, suggestions, commentaires ou contestations directement à votre club :
(DG / DT / Coordonnateur).

Dans la plupart des situations, ils seront en mesure de répondre immédiatement à vos demandes. Si tel n'est pas le cas, ils prendront contact avec la Ligue et vous fourniront une réponse ultérieure.

