

GUIDE DU RESPONSABLE D'ÉQUIPE

LSQM Sénior

H26-27

GUIDE DU RESPONSABLE

LSQM Sénior

INFORMATIONS IMPORTANTES POUR LES DIVERS INTERVENANTS

Ce manuel vise à être une ressource destinée à tous les **responsables, entraîneurs et assistants** impliqués dans la gestion d'une équipe au sein de la Ligue de soccer Québec-Métro / Senior.

LA LSQM SENIOR

- La LSQM Sénior est accessible aux 21 clubs de l'ARS Québec et aux clubs invités des régions voisines. Cette ligue hivernale propose trois niveaux de compétition, D2, D3 et D4, afin de créer un environnement adapté aux attentes des joueurs et des joueuses qui en font partie.
- Le mouvement des joueurs entre les différentes divisions est permis en saison régulière dans le respect de l'article 24.5. Des restrictions s'appliquent aux séries éliminatoires (article 23.2).



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

PROGRAMMES OFFERTS

GROUPES CIBLÉS ET OFFERTS

18 ans et plus

SÉNIOR D2 / D3 / D4

LR / Ligue régionale



INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Stade Honco • Aucun programme double • Aucune demande de blocus acceptée

Saison : du 12 octobre 2026 au 29 avril 2027

Pause des fêtes : du 21 décembre 2026 au 3 janvier 2027

20 matchs en saison régulière ou 5 matchs de classement + 15 matchs de saison

- Format de soccer à **7 vs 7**
  Durée de **2 X 30 minutes**

- **Bourses** de saison régulière et de séries
  Montants et bénéficiaires : voir page 11.

- Séries de fin de saison pour 50 % du groupe, arrondi à l'entier supérieur
  Début à la mi-mars
  Voir les matrices aux pages 8 à 10

JOUR DE MATCH

SENIOR FEMININ

JOURNÉE	CATÉGORIES	HEURES DES PARTIES	NBR PLACES
LUNDI	**D3 & D4**	20h20 - 21h30 / Terrains 1-2-3 21h05 - 22h15 / Terrain 4 21h30 - 22h45 / Terrains 1-2-3 22h15 - 23h30 / Terrain 4 22h45 - 00h00 / Terrains 1-2-3	**22 équipes**
MERCREDI	**D2 & D3**	20h20 - 21h30 / Terrains 1-2-3 21h05 - 22h15 / Terrain 4 21h30 - 22h45 / Terrains 1-2-3 22h15 - 23h30 / Terrain 4 22h45 - 00h00 / Terrains 1-2-3	**22 équipes**

SENIOR MASCULIN

JOURNÉE	CATÉGORIES	HEURES DES PARTIES	NBR PLACES
MARDI	**D3 & D4**	19h50 - 21h00 / Terrains 1-2-3-4 21h05 - 22h15 / Terrains 1-2-3-4 22h15 - 23h30 / Terrains 1-2-3-4	**24 équipes**
JEUDI	**D2 & D3**	19h35 - 20h45 / Terrains 1-2-3 20h45 - 22h00 / Terrain 1 21h05 - 22h15 / Terrain 4 21h45 - 23h00 / Terrains 2-3 22h00 - 23h15 / Terrain 1 22h15 - 23h30 / Terrain 4	**18 équipes**



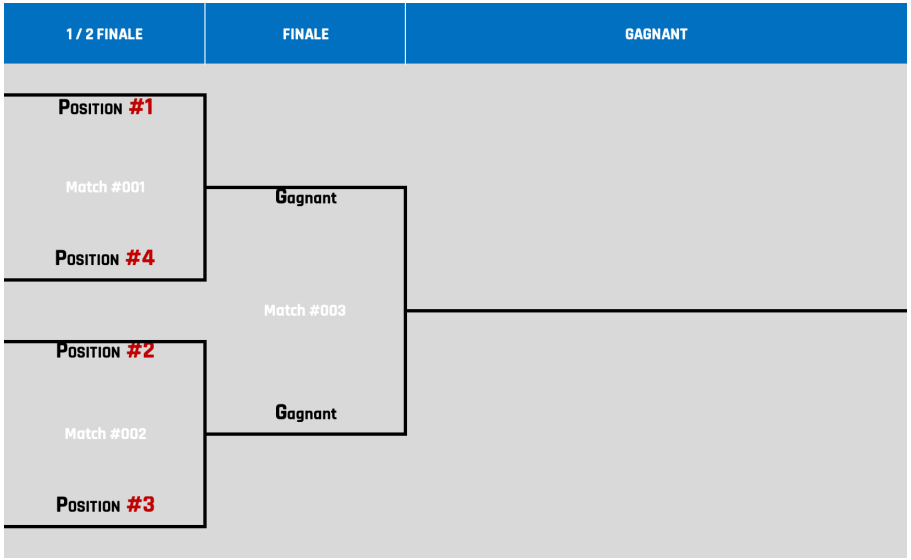


FORMULES / MATRICES
SÉRIES DE FIN DE SAISON

Les matrices correspondent au nombre d'équipes qualifiées pour les séries.

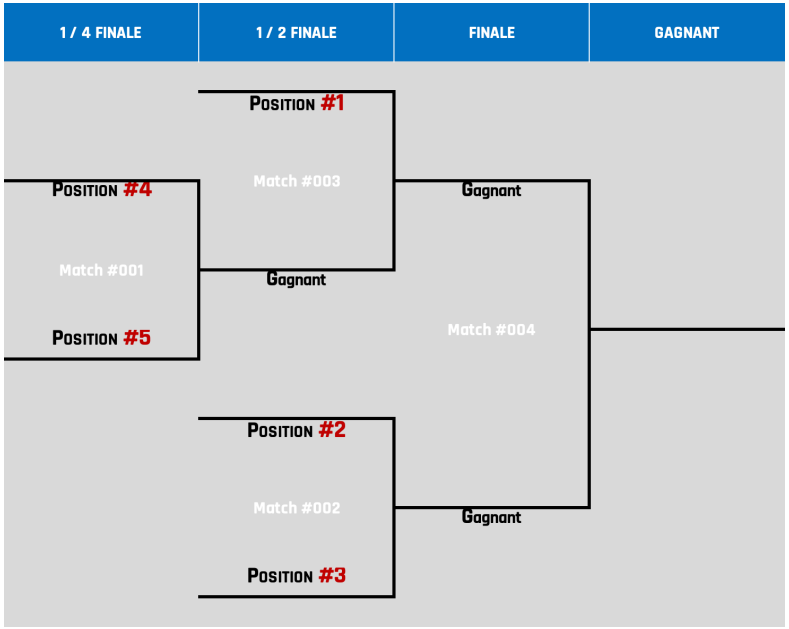
Matrice à 4 équipes

Pour un groupe de 7 ou 8 équipes



Matrice à 5 équipes

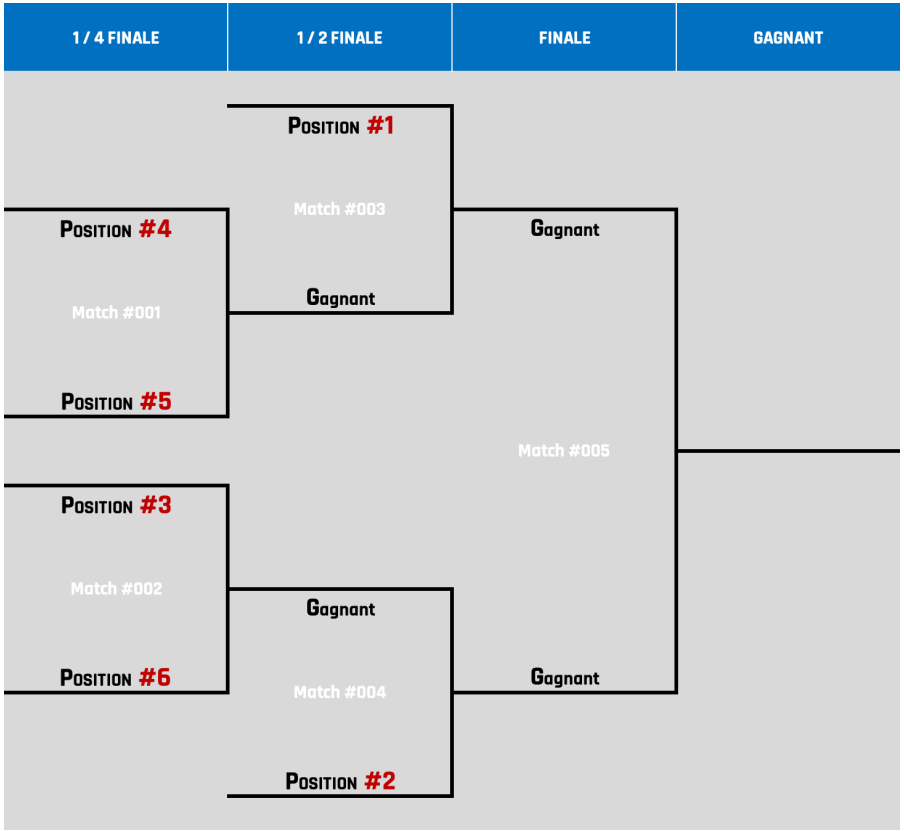
Pour un groupe de 9 ou 10 équipes



FORMULES / MATRICES
SÉRIES DE FIN DE SAISON

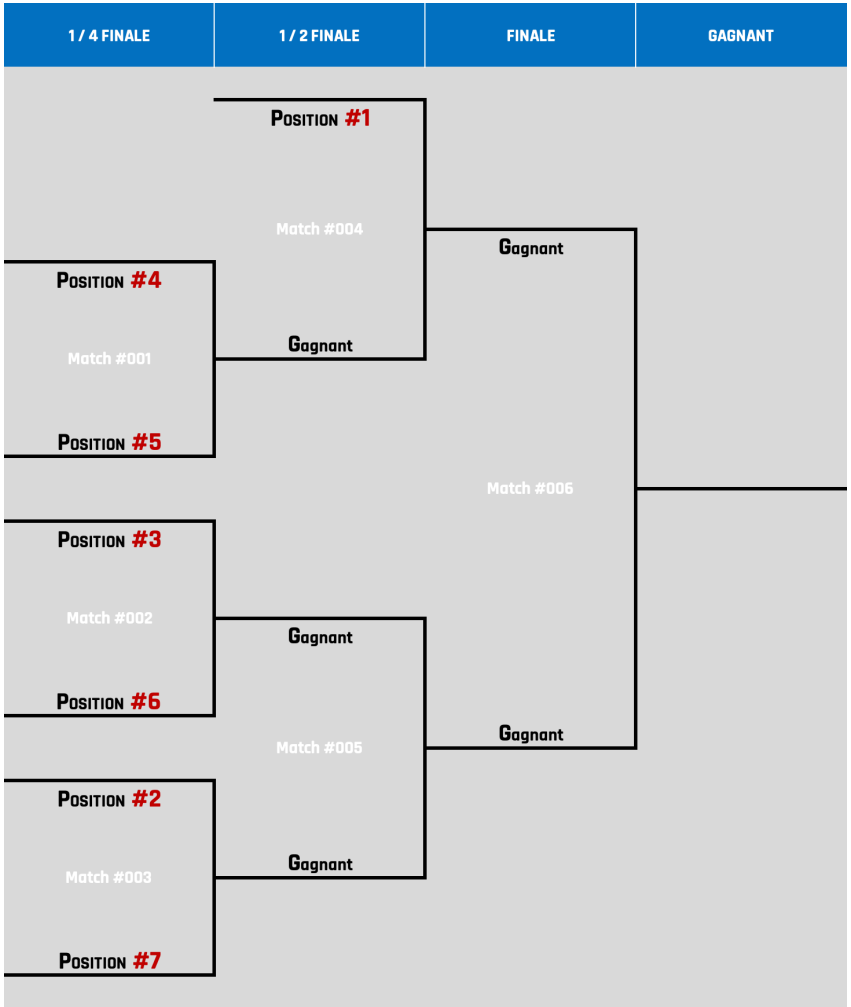
Matrice à 6 équipes

Pour un groupe de 11 ou 12 équipes



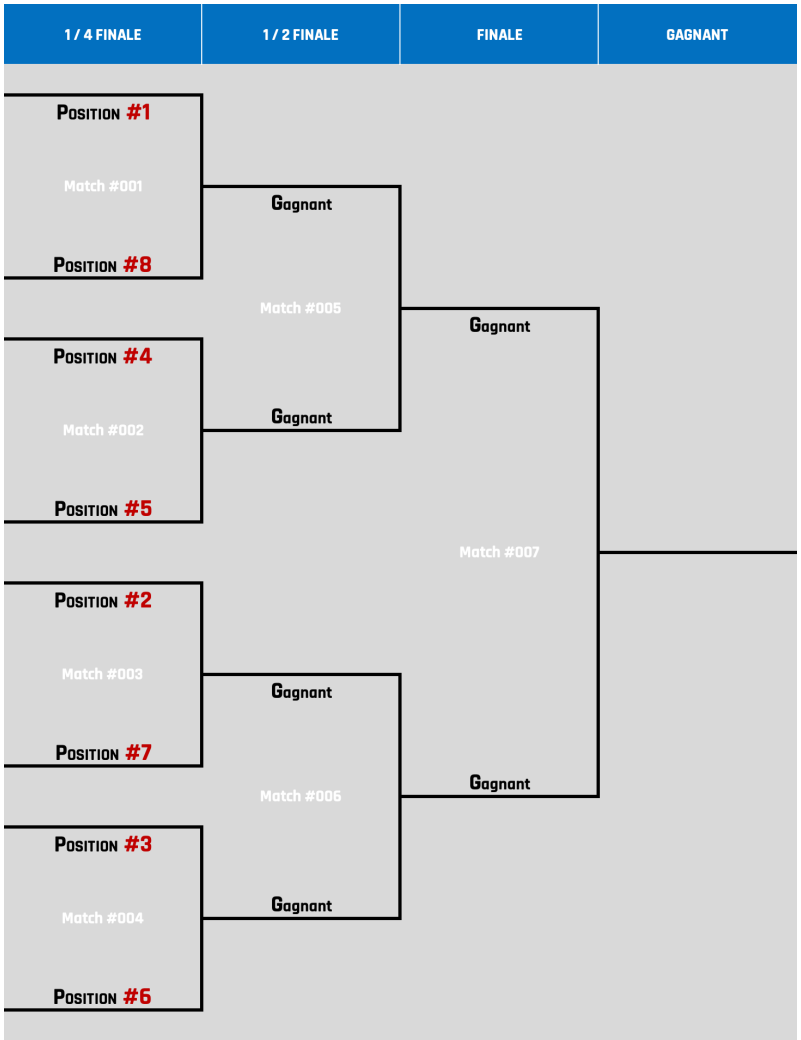
Matrice à 7 équipes

Pour un groupe de 13 ou 14 équipes

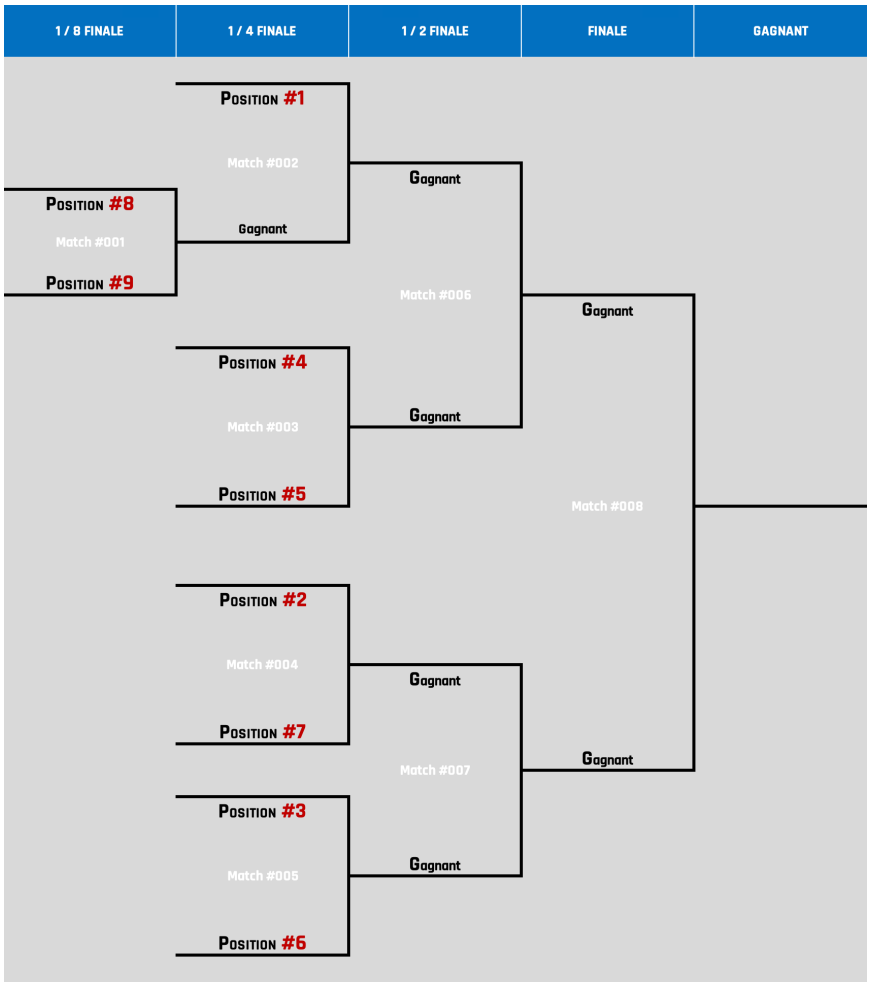


FORMULES / MATRICES
SÉRIES DE FIN DE SAISON

Matrice à 8 équipes
Pour un groupe de 15 ou 16 équipes



Matrice à 9 équipes
Pour un groupe de 17 ou 18 équipes



RÉCOMPENSES
LSQM SENIOR

CHAMPIONS / SAISON RÉGULIÈRE

Gagnant de la saison régulière

Trophée saison régulière LSQM (pour prise de photo)

Bourses sénior

300 $: 1re place au championnat
200 $: 2e place au championnat
100 $: 3e place au championnat



SÉRIES FIN SAISON

Gagnant des séries de fin de saison

Trophée des séries LSQM (pour prise de photo)
Chandails pour les champions des séries
Bières aux champions et finalistes des séries

Bourses sénior

200 $: Champions des séries de fin de saison
100 $: Finalistes des séries de fin de saison



PRÉCISIONS AUX RÈGLEMENTS

Vous trouverez ci-dessous quelques précisions aux règlements.
Consulter les règlements de la LSQM Sénior - 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.

23.2 PARTICIPATION AUX SÉRIES

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.

[...] 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.

24.5 MOUVEMENT 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.

[Extraits de l'article 24.5]

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

VÉRIFICATION DES PASSEPORTS ÉLECTRONIQUES

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).

[...] Aucune vérification ne pourra être exigée après le coup d'envoi du match.

[Extraits de l'article 15.3 — Spécificité sénior]

À FAIRE AVANT / PENDANT ET APRÈS LES MATCHS

AVANT

IMPRESSION DE LA FEUILLE DE MATCH

(remettre à l'arbitre 15 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 UNE FEUILLE DE MATCH

Sénior : 25 joueurs + 3 entraîneurs

(art. 9.1, 16, 16.1, 22 à 22.2 et 30.1)

PENDANT

JOUEUR / ENTRAÎNEUR 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.

[Extraits de l'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)

S'il y a des erreurs sur la feuille de match complétée par l'arbitre, veuillez informer votre club dans les 48 heures après l'homologation de la Ligue. Celui-ci fera le suivi auprès de la ligue.

(art. 20.1)

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.

