



LIGUE QUÉBEC MÉTRO



ÉTÉ 2023



TABLE DES MATIERES

Section 1 – GÉNÉRALITÉS 5

1. Application5

1.1 Interprétation5

1.2 District judiciaire.....5

1.3 Compatibilité avec les règlements régionaux, nationaux et internationaux.5

1.4 Non-respect des règlements5

2 Règles d'adoption5

2.1 Les règlements de la Ligue sont :5

2.2 Modifications aux règlements5

2.3 Amendement aux règlements5

3 Considération de date6

4 Lexique.....6

Section 2- STRUCTURE DE LA COMPÉTITION 9

5 Structure de la Ligue9

5.1 Catégorie d'âge.....9

5.2 Équipes mixtes.....9

6 Répartition des équipes dans les catégories juvéniles et seniors9

Section 3- RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS 9

7 Inscription des équipes9

7.1 Les frais d'affiliation9

7.2 Les amendes9

7.3 Le responsable auprès de la Ligue.....10

8 Registrariat.....10

8.1 Affiliation des membres (RF 1.6 Soccer QC)....10

8.2 Responsabilité des clubs.....10

8.3 Équipe réserve.....10

8.4 Enregistrement des joueurs10

9 Entraîneurs10

9.1 Absence d'entraîneur / entraîneur adjoint / gérant 10

9.2 Certification10

10 Équipement des joueurs.....11

10.1 L'uniforme11

10.2 Couleurs des équipements.....11

10.3 Protège-tibias11

10.4 Les crampons.....12

10.5 Numéro des joueurs.....12

10.6 Le capitaine.....12

10.7 Prothèse et appareil orthopédique / Plâtre ...12

10.8 Lunettes et prothèse auditive12

11 Récompenses.....12

Section 4- ARBITRAGE..... 12

11.1 Autorité de l'arbitre.....12

11.2 Protection des arbitres13

11.3 Assignation des arbitres13

11.4 Retard des arbitres / Tous les matchs se jouent 13

11.5 Responsabilité des arbitres14

11.6 Rapport de l'arbitre – expulsion.....14

11.7 Manquement et irrégularités14

11.8 Arbitre qui est joueur, entraîneur, gérant.....14

11.9 Rémunération.....14

11.10 Saisi de l'information dans SPORDLE PLAY/ retour des feuilles de matchs14

11.11 Vestiaire des arbitres.....14

Section 5- CALENDRIER	15	15.1	Équipe non prête à l'heure.....	18
12 Établissement du calendrier	15	15.2	Absence / retard	18
12.1	Heure des matchs	15.3	Nombre de joueurs réduit.....	18
12.2	Déplacements	15.4	Retrait d'un match ou refus de jouer.....	19
12.3	Changements au calendrier	16 Lois du jeu	19	
12.4	Annulation d'un match	16.1	Durée des matchs.....	19
12.5	Confirmation de l'annulation d'un match	16.2	Match interrompu	19
12.6	Annulation d'un match sur le terrain	16.3	Ballons	19
12.7	Changement de date apporté par la Ligue.....	16.4	Remplacements.....	19
12.8	Changement de terrain	16.5	Obstacles	19
12.9	Reprise d'un match.....	17 Écart de 7 buts	20	
12.10	Joueurs retenus par une sélection	18 Transmission des résultats	20	
12.11	Cause exceptionnelle.....	18.1	Résultats SPORDLE PLAY.....	20
12.12	Cas de force majeurs	18.2	Homologation des matchs.....	20
12.13	Activité non sanctionnée	19 Tonnerre, éclairs et pluie abondante	20	
12.14	Activité hors de la région.....	20 Match débutant en retard	20	
12.15	Engagements dans la région.....	21 Feuille de match	20	
12.16	Manquement	21.1	Remplir la feuille de match.....	21
Section 6- COMPÉTITION	17	21.2	Joueur absent	21
13 Cartes d'affiliation	17	21.3	Joueur retardataire.....	21
13.1	Cartes d'affiliation des joueurs.....	22 Séries éliminatoires	21	
13.2	Cartes d'affiliation des membres du personnel d'équipe17	22.1	Séance de tir au but.....	21
13.3	Vérification des cartes d'affiliations	23 Utilisation des joueurs	21	
13.4	Retard des cartes d'affiliation ou liste d'identification électronique	23.1	Joueur surclassé (RF 5.1 Soccer Québec)	21
14 Personnes autorisées dans la zone technique	18	23.2	Double surclassement (RF 5.2 Soccer Québec) 22	
14.1	Personnes autorisées à prendre place dans la zone technique.....	23.3	Deux équipes dans le même championnat	22
15 Retard des équipes	18	23.4	Joueur à l'essai et permis	23
		24 Défaut / Forfaits	23	

24.1	Amende pour les défauts / forfaits	23	27.4	Interdit aux abords du jeu	27
24.2	Défaut à plus de 100 km	23	27.5	Esprit antisportif	27
24.3	Défaut de fin de saison	23	27.6	Propos hostile	27
24.4	Défaut général	23	27.7	Membre non inscrit sur la feuille de match ...	27
24.5	Défaut à répétition	24	27.8	Membre non éligible	27
24.6	Défaut en SÉRIES	24	27.9	Expulsion d'un responsable.....	27
25	Classements.....	24	27.10	Abus physique	27
25.1	Attribution des points.....	24	27.11	Responsabilité des clubs.....	27
25.2	Classement	24	27.12	Charte de discipline	27
25.3	Contestation du classement.....	25	28	les règles du jeu et la gestion applicables à tous les niveaux.....	28
Section 7 – LES TERRAINS ET LES INSTALLATIONS..... 25			28.1	Amende carton rouge.....	30
26	Obligations du club	25	28.2	Cumul des cartons par équipe.....	30
26.1	Organisation des matchs à domicile	25	28.3	Cumul des cartons en séries éliminatoires.....	31
26.2	Les terrains	25	29	Purgation des suspensions	31
26.3	Emplacement de la zone technique	25	29.1	Purgation d'une suspension	31
26.4	Les buts.....	25	29.2	Membre suspendu	31
26.5	Terrain qui ne répond pas aux exigences.....	26	29.3	Perception des amendes	31
26.6	Joueur gravement blessé.....	26	Section 8 – PROTÊTS ET PLAINTES..... 31		
26.7	Trousse de premiers soins.....	26	Section 9 – ANNEXES..... 32		
27	Conduite des équipes.....	26	30	Tableau des amendes.....	32
27.1	Conduite des joueurs et des entraîneurs	26	31	Tableau des amendes arbitres Ligue québec-métro (LSQM)	33
27.2	Conduite des spectateurs et membres des équipes	26			
27.3	Comportement des membres de l'équipe	26			

SECTION 1 – GÉNÉRALITÉS

1. APPLICATION

Le présent document concerne les différentes activités de la Ligue régionale (Québec-Métro). Il couvre l'ensemble de la saison estivale, 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 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.

2 RÈGLES D'ADOPTION

2.1 LES RÈGLEMENTS DE LA LIGUE SONT :

- a) Rédigés par le coordonnateur de la Ligue Québec-Métro ;
- b) Présentés aux clubs en règle de Québec-Métro ;
- c) Adoptés suite à la consultation des clubs.

Ces derniers, une fois adoptés, ne peuvent être amendés, changés, modifiés ou abrogés pendant la saison estivale. 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 coordonnateur de la Ligue au moins trente (30) jours après la fin de la saison estivale. 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 AMENDEMENT AUX RÈGLEMENTS

Pour les cas non prévus aux présents règlements sera tranché par le comité responsable de la compétition qui se référera principalement aux règlements de l'ACS et de la FIFA et de Soccer Québec (SQ)

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 1 ^{er} mai au 30 avril de l'année suivante.
ARBITRE	Désigne toute personne dûment affiliée et reconnue comme évaluateur, instructeur, arbitre-assistant, 4 ^e 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.
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 conseil d'administration.
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 FIFA
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.
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 : <ul style="list-style-type: none"> 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 œuvrant au sein des organismes accrédités par Soccer Québec d) Les officiels et tout individu 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
PLAINTÉ	Dénonciation, par toute personne qui en a été la victime ou le témoin, de la conduite d'un contrevenant.
PROTÉT	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.
TRANSFERT	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 1 ^{er} 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 ligne de touche. Sur les terrains pourvus de places assises fixes pour la zone technique, celle-ci peut s'étendre sur les côtés jusqu'à deux (2) mètres de part et d'autre des places assises 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 compétition de 2023.

La réglementation en vigueur dans ce guide est tirée des règlements de fonctionnement de Soccer Québec, ainsi que de la réglementation des Ligues AA 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	Année de naissance	Catégories	Année de naissance
U13	2010	U18	2005
U14	2009	U21	2002– 2003 - 2004
U15	2008	O25	1998
U16	2007	O35	1987 et avant
U17	2006	Senior	2001 et avant

5.2 ÉQUIPES MIXTES

Dans la Ligue 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 coordonnateur 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 politiques et fonctionnement de Québec-Métro

SECTION 3- RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

7 INSCRIPTION DES ÉQUIPES

7.1 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 garantis 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.

7.2 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.

7.3 LE RESPONSABLE AUPRÈS DE LA LIGUE

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

8 REGISTRARIAT

8.1 AFFILIATION DES MEMBRES (RF 1.6 Soccer QC)

Tout membre, pour être éligible à être inscrit sur la feuille de match, doit être affilié à son ARS et être muni d'une carte d'affiliation de Soccer Québec valide pour la saison en cours.

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

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

8.2 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.

8.3 ÉQUIPE RÉSERVE

Pour toute équipe participant au championnat de la Ligue Québec-Métro, le club doit avoir une équipe réserve si définie dans le règlement particulier de chaque Ligue régionale.

8.4 ENREGISTREMENT DES JOUEURS

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

9 ENTRAÎNEURS

Toute équipe est sous la responsabilité d'au minimum un entraîneur affilié qui peut être assisté d'adjoints et dans la mesure du possible aidé d'un gérant. Les entraîneurs et les adjoints doivent détenir une carte d'affiliation du club à laquelle l'équipe est affiliée afin d'être présents dans la zone technique. Au moins une personne ayant atteint l'âge de seize (16) ans et inscrite sur la feuille de match doit être présente dans la zone technique pour la durée totale du match, sauf en sénior si elle prend part au match à titre de joueur. (RF 29.6 de Soccer Québec)

9.1 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.

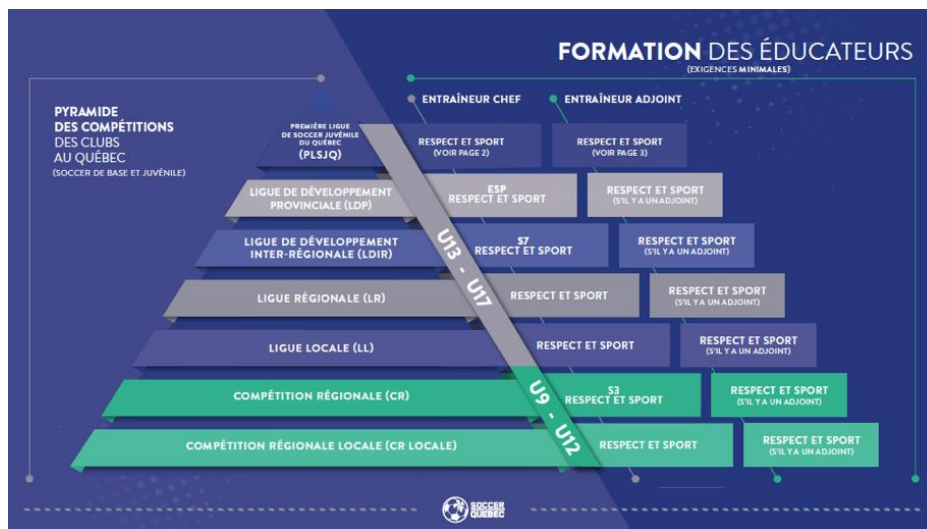
9.2 CERTIFICATION

Respect et sport

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 doit avoir un entraîneur d'assigné possédant la formation respect et sport à jour dans son dossier. Nous recommandons fortement que l'ensemble des membres du personnel d'équipe possède cette formation.

Une amende de 50,00\$ sera alors facturée au club pour toute équipe n'ayant aucun membre du personnel d'équipe avec la formation requise pour un minimum de 75% de présence durant la saison.



10 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Le non-respect des règlements 10.1 à 10.8 ne peut justifier un défaut ou le dépôt d'un protêt, mais des mesures disciplinaires pourraient suivre contre les équipes fautives récidivistes.

10.1 L'UNIFORME

L'uniforme complet est constitué d'un chandail, de culotte courte 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 et de la casquette est autorisé pour le gardien de but seulement avec l'approbation de l'arbitre.

10.2 COULEURS DES ÉQUIPEMENTS

Les couleurs des équipements doivent permettre, sans risque de confusion, de distinguer les deux équipes. En cas de similitude de couleurs, l'équipe RECEVEUSE doit changer de chandails, ou porter des dossards. Un match qui serait annulé en raison de l'absence de dossards sera repris sur le terrain 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

10.3 PROTÈGE-TIBIAS

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

10.4 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.

10.5 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.

10.6 LE CAPITAINE

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

10.7 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 protectif 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 protectif 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.

10.8 LUNETTES ET PROTHÈSE AUDITIVE

Le port de lunette à lentilles de prescription et le port d'une prothèse auditive sont permis. Les lunettes de sport sont fortement recommandées.

Un joueur peut donc :

- Jouer sans lunettes
- Jouer avec des lunettes sportives
- Jouer avec une lunette 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 votre lunette n'est pas en verre ou en métal.

11 RÉCOMPENSES

Voir le document politiques et fonctionnement de la Ligue Québec-Métro.

SECTION 4- ARBITRAGE

11.1 AUTORITÉ DE L'ARBITRE

L'arbitre désigné pour un match doit être affilié à l'ARSQ. 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.

- 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 coordonnateur 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 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 événements survenus après la fin du match, les arbitres ayant autorité jusqu'à leur départ **(RF 30.8 de Soccer Québec)**

11.2 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. **(RF 29.3 Soccer Québec)**

11.3 ASSIGNATION DES ARBITRES

L'assignation des arbitres s'effectue selon le tableau suivant pour la LSQM régionale (LR). Pour la LSQM locale celle-ci est assignée à 100% par le club receveur (centre et assistants)

Catégories	Centre	Assistants
U13	CLUB	CLUB
U14 à U18	ARS	CLUB
Senior	ARS	ARS

11.4 RETARD DES ARBITRES / TOUS LES MATCHS SE JOUENT

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'auto-arbitrage.

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.

L'un des arbitres-assistants peut arbitrer la rencontre si l'arbitre de centre est absent et qu'il se sent à l'aise de l'arbitrer. Les équipes ne peuvent PAS le refuser.

Un seul arbitre de centre est nécessaire pour faire jouer la partie. L'absence des arbitres-assistants ne justifie pas l'annulation de la partie.

Dans le cas d'un match joué SANS arbitre, il est de la responsabilité des équipes de faire parvenir leur feuille de match directement à leur club après avoir eux-mêmes fait la saisie des informations sur Spordle Play:

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

LE CLUB a la responsabilité de faire l'envoi des feuilles de matchs à l'adresse suivante : fdmarsq@gmail.com

Qu'un match se déroule SANS arbitre ou avec un, deux ou trois arbitres ... le match sera toujours valide. AUCUNE reprise de match possible pour cette raison.

11.5 RESPONSABILITÉ DES ARBITRES

Un arbitre doit vérifier la carte d'affiliation de toute personne participant à un match et rapporter toute anomalie au coordonnateur de la Ligue. (RF 30.9 Soccer Québec)

11.6 RAPPORT DE L'ARBITRE – EXPULSION

Lorsqu'il y a expulsion d'un membre lors d'une partie, l'arbitre du match doit OBLIGATOIREMENT remplir le rapport d'expulsion sur la plateforme Spordle Play et ce dans les vingt-quatre heures (24) suivant les incidents.

11.7 MANQUEMENT ET IRRÉGULARITÉS

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

11.8 ARBITRE QUI EST JOUEUR, ENTRAÎNEUR, GÉRANT

Un arbitre ne peut pas officier dans un championnat dans lequel il participe comme joueur, dirigeant ou entraîneur. (RF 30.6 Soccer Québec)

Un arbitre doit refuser toute assignation à un match où il y aurait apparence de conflit d'intérêts (par exemple, en raison de l'implication d'un membre de sa famille dans un le match). Tout cas sera transmis au comité régional d'arbitrage.

11.9 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 seront remboursés dans sa totalité.

11.10 SAISI DE L'INFORMATION DANS SPORDLE PLAY/ RETOUR DES FEUILLES DE MATCHS

L'arbitre à un délai de 24hrs après le match pour faire la saisie de l'information sur SPORDLE PLAY. TOUTEFOIS, si la Ligue fait la demande d'une feuille de match pour vérification, celle-ci doit être envoyée à la Ligue dans un délai de 24 heures.

- Joueurs et entraîneurs présents au match
 - Ne pas oublier de faire l'ajout des joueurs, entraîneurs, gérants 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

11.11 VESTIAIRE DES ARBITRES

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

SECTION 5- CALENDRIER

12 ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER

12.1 HEURE DES MATCHS

En aucun cas, le coup d'envoi d'un match impliquant des équipes juvéniles ne peut être programmé après 21h15. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent commencer avant 18h15, sauf lors d'un jour férié.

- Tous les matchs impliquant des équipes et exigeant un déplacement de cent (100) kilomètres ou plus devront se jouer du lundi au vendredi à partir de 19h00, sauf s'il y a entente entre les équipes concernées et une autorisation de la Ligue.
- Pendant la fin de semaine, aucun match à plus de cent (100) kilomètres ne peut débuter avant 10h00 et ne peut être programmé après 20h00.

12.2 DÉPLACEMENTS

Durant la période scolaire (jusqu'au 24 juin et du 30 août jusqu'à la fin du championnat), aucun match impliquant des équipes juvéniles et exigeant un déplacement de cent (100) kilomètres ou plus ne peut avoir lieu du lundi au vendredi, ni le dimanche après 18h00, sauf s'il y a entente entre les équipes concernées et autorisation de la Ligue. Durant les séries, ce règlement ne s'applique pas.

12.3 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 changement de match.

Aucun tournoi de la région ou de l'extérieur de l'ARSQ n'est protégé. Il est possible de faire une demande de modification de date de match, selon les modalités prévues dans la politique à ce sujet. [CLIQUEZ-ICI](#)

12.4 ANNULATION D'UN MATCH

Tout club qui est contraint par sa ville à remettre un match à cause du mauvais temps doit avertir le coordonnateur de la Ligue, l'équipe adverse ainsi que le directeur de l'arbitrage de l'ARSQ au moins trois (3) heures avant le début du match.

12.5 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.

12.6 ANNULATION D'UN MATCH SUR LE TERRAIN

L'arbitre ou le propriétaire du terrain ou son mandataire dûment identifié auprès de la Ligue sont les seuls qualifiés à déclarer un terrain impraticable ou à en interdire l'accès. Le coordonnateur de la Ligue devra être avisé par le club receveur le plus rapidement possible et il agira pour fixer à nouveau la date et le lieu de la reprise du match. [\(RF 30.3 Soccer Québec\)](#)

12.7 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 (oral ou écrit) et sera confirmé, par écrit, par la suite par le coordonnateur de la Ligue.

12.8 CHANGEMENT DE TERRAIN

Le club receveur peut, avec soixante-douze (72) heures d'avis, à la condition de garder la même date, demander un changement de terrain ou d'heure. Si la demande est acceptée, le coordonnateur de la Ligue doit confirmer le changement aux clubs concernés au moins trente-six (36) heures à l'avance.

12.9 REPRISE D'UN MATCH

La reprise du match est au choix des deux (2) équipes impliquées. La Ligue devra recevoir une confirmation des 2 clubs impliqués dans les 10 jours suivant le match annulé avec la date de reprise entendue. S'il n'y a aucune entente sur la date de reprise, la Ligue fixera elle-même une date.

Lors de la dernière semaine d'activité, seule la Ligue est en mesure de déterminer la reprise d'un match

Les frais de location de terrain et d'arbitrage seront facturés au club qui devait être le club receveur pour la date initiale du match. La facturation sera faite par le club receveur de ce match.

En fonction des divers motifs d'annulation d'un match sur le terrain, celui-ci sera repris sur le terrain de l'équipe receveuse ou adverse selon les cas suivants :

- Température : équipe receveuse ;
- Tout match qui sera annulé sur le terrain en raison de l'absence de lignes, bris d'équipement ou autres éléments excluant la température sera repris sur le terrain de l'équipe adverse ;
- Arbitre : aucun arbitre n'est disponible, les équipes pourront quitter le terrain et le match sera repris ultérieurement sur le terrain de l'équipe adverse (voir article 12.4)

12.10 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. (RF 29.5 Soccer Québec)

12.11 CAUSE EXCEPTIONNELLE

Pour une cause exceptionnelle, un club peut, avec un avis de dix (10) jours, solliciter par écrit un changement de date de match. La Ligue peut exiger des frais d'administration pour étudier la demande et sera seule juge quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles.

12.12 CAS DE FORCE MAJEURS

En cas de force majeure, les délais prévus aux articles 12.4 à 12.11 peuvent être modifiés par le coordonnateur de la Ligue.

12.13 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.

12.14 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.

12.15 ENGAGEMENTS DANS LA RÉGION

L'émission d'un permis de voyage ou l'inscription à un tournoi ne dégage pas l'équipe de ses engagements face aux activités de sa ligue auxquelles elle est déjà inscrite. Toutefois vous référer à l'article 12.3 des présents règlements pour obtenir une modification de journée.

12.16 MANQUEMENT

Tout manquement, par une équipe affiliée à son ARS aux articles 12.13 à 12.15, 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.

SECTION 6- COMPÉTITION

13 CARTES D’AFFILIATION

Les cartes d'affiliation sont OBLIGATOIRES pour tous les joueurs, entraîneurs, assistants et gérants dès le premier match.

13.1 CARTES D’AFFILIATION DES JOUEURS

Pour être éligible, un joueur doit présenter aux arbitres la liste électronique, 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 sa carte d'affiliation 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 carte d'affiliation, l'équipe perdra le match par défaut selon l'article 24.1 des présents règlements.

13.2 CARTES D’AFFILIATION DES MEMBRES DU PERSONNEL D’ÉQUIPE

Tout membre du personnel qui pour quelques raisons que ce soit ne peut présenter sa liste électronique dûment validée 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 carte d'affiliation, l'équipe perd le match par défaut selon l'article 24.1 des présents règlements.

13.3 VÉRIFICATION DES CARTES D’AFFILIATIONS

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 la liste électronique, et ce, en tout temps.

13.4 RETARD DES CARTES D’AFFILIATION OU LISTE D’IDENTIFICATION ÉLECTRONIQUE

La liste électronique doit être présentée à l’officiel au maximum quinze (15) minutes après l’heure prévue au calendrier. La partie ne doit pas débiter tant que la liste électronique n’a pas été présentée à l’arbitre. L’impossibilité de se plier à ce règlement entraînera la perte du match par défaut selon l’article 24.1 des présents règlements et celui-ci ne sera pas joué. Les cas de forces majeures seront étudiés par le coordonnateur 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.

14 PERSONNES AUTORISÉES DANS LA ZONE TECHNIQUE

Pendant un match, les entraîneurs et responsables d’équipe sont limités à un maximum de trois (3) personnes identifiées sur la feuille de match. Ils ne peuvent se déplacer à l’extérieur de la zone technique. Les joueurs remplaçants doivent se maintenir assis sur le banc des joueurs ou debout derrière le banc. Personne n’est autorisé à se déplacer pour suivre le jeu le long du terrain. Tout responsable qui enfreint cet article pourra être convoqué devant le commissaire à la discipline de la Ligue.

14.1 PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE

- **En LSQM LR U13 à U18 :** Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match 25 joueurs.
En LSQM LL U13 à U18 : Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match 25 joueurs.
En LSQM LR Senior : Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match 25 joueurs.

En plus de trois (3) entraîneurs ou dirigeants dûment affiliés avec sa carte d’affiliation / liste électronique. 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.

- Seuls les joueurs en uniforme aptes à jouer et les entraîneurs, assistants entraîneurs, gérants et professionnel de la santé sont autorisés dans la zone technique, et ce tout au long du match. **Si l’arbitre mentionne des personnes sans uniforme au banc et que ceux-ci demeurent, l’équipe pourrait se voir imposer une amende pour non-respect de la réglementation.**

15 RETARD DES ÉQUIPES

15.1 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.

15.2 ABSENCE / RETARD

Une équipe qui n’a pas sept (7) joueurs et un (1) entraîneur, pour le soccer à 11 pour commencer à l’heure du coup d’envoi (ou dans le délai prescrit par les présents règlements) perd le match par défaut. Si les deux (2) équipes sont en défaut, le défaut sera infligé aux deux (2) équipes.

Le retard dû à un match joué plus tôt la même journée ne soustrait pas les équipes à leur obligation de se présenter à l’heure. Les cas de force majeure seront étudiés par le comité de gestion de la Ligue Québec Métro, donc la décision sera finale et sans appel.

15.3 NOMBRE DE JOUEURS RÉDUIT

En tout temps durant un match, une équipe doit aligner au moins sept (7) joueurs (incluant le gardien de but), en soccer à 11.

Dès qu'une équipe n'aligne plus ce nombre minimal, pour quelque raison que ce soit, elle perd le match par défaut. La Ligue Québec-Métro est autorisée à étudier les cas de force majeure.

15.4 RETRAIT D'UN MATCH OU REFUS DE JOUER

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

16 LOIS DU JEU

16.1 DURÉE DES MATCHS

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

- U13 et U14 : 2 mi-temps de 35 minutes avec 5 minutes de pause
- U15 et U16 : 2 mi-temps de 40 minutes avec 5 minutes de pause
- U17 et plus : 2 mi-temps de 45 minutes avec 5 minutes de pause

16.2 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 inondation, des orages, une panne d'électricité. (RF. 31.3 Soccer Québec)

- U13 et U14 : la durée minimale est donc de 53 minutes
- U15 et U16 : la durée minimale est donc de 60 minutes
- U17 et plus : la durée minimale est donc de 68 minutes

16.3 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.

16.4 REMPLACEMENTS

Pour procéder à un remplacement, l'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre selon les règles en vigueur.

Les remplacements ne peuvent se faire qu'à la mi-temps et lors des arrêts de jeu suivants :

- But marqué ;
- Coup de pied de but ;
- Blessure (joueur blessé uniquement) ;
- Rentrée en touche offensive (l'équipe qui demande le changement a une touche en sa faveur). Lorsqu'elle se prévaut de ce droit, l'autre équipe peut également procéder à un remplacement lors de la même touche.

16.5 OBSTACLES

Si le ballon touche un obstacle, une balle à terre sera effectuée à l'endroit où le ballon a frappé l'obstacle, à l'exception de la surface de but (balle à terre faite le plus près possible du point de frappe à l'extérieur de la zone).

17 ÉCART DE 7 BUTS

Lorsqu'il y a un écart de sept (7) buts entre les deux équipes, le pointage devient immuable et sera indiqué tel quel sur la feuille de match. Les deux équipes peuvent s'entendre pour poursuivre le match, si celui-ci ne nuit pas aux rencontres subséquentes (disponibilité du terrain). Les buts subséquents ne seront pas comptabilisés. Les cartons seront appliqués.

18 TRANSMISSION DES RÉSULTATS

18.1 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 présents, 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.

18.2 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 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 réglementation à cet effet. (RF 23.3 Soccer Québec)

19 TONNERRE, ÉCLAIRS ET PLUIE ABONDANTE

À la première vue de la foudre suivie par le son du tonnerre dans les 30 secondes, le match arrête et les équipes doivent se mettre à l'abri. L'arbitre doit attendre un minimum de 15 minutes et un maximum de 30 minutes après l'interruption du match afin de rendre une décision juste et équitable.

- Pour les parties à plus de 100km, le délai d'attente est de 30 à 45 minutes. Le match reprend lorsque 10 minutes se sont écoulées sans foudre ou tonnerre. Si le temps permet de reprendre le match, l'arbitre doit tenir compte de la disponibilité du terrain (rencontres subséquentes). Les équipes ne peuvent pas quitter les lieux avant que l'arbitre déclare le match officiellement arrêté et complète les feuilles de match.

Lors de pluie soudaine et abondante, le match peut être arrêté temporairement. L'arbitre doit attendre un maximum de 30 minutes après l'interruption du match afin de rendre une décision juste et équitable.

- Pour les parties à plus de 100 km, le délai maximum est de 45 minutes. Si le temps permet de reprendre le match, l'arbitre doit tenir compte de la disponibilité du terrain (rencontres subséquentes). Les équipes ne peuvent pas quitter les lieux avant que l'arbitre déclare le match officiellement arrêté et complète les feuilles de match.

20 MATCH DÉBUTANT EN RETARD

Aucun match ne peut débuter après 21h30 sauf avec l'accord écrit, signalé sur la feuille de match, des deux entraîneurs. Si le match est commencé, ce dernier sera considéré comme ayant été accepté par les deux équipes en cause.

21 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. Toutefois une équipe qui se présente sans la feuille de match officielle, doit OBLIGATOIREMENT fournir une feuille écrite à la main l'ensemble des joueurs et entraîneurs présents et ce de manière lisible.

21.1 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.

21.2 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. (RF 24.5 Soccer Québec)

21.3 JOUEUR RETARDAIRE

Un joueur ne peut pas prendre part au match à moins d'avoir son nom d'inscrit sur la feuille de match avant le début du match.

- Tout joueur 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 qui n'est pas contrôlé avant le début de la deuxième mi-temps ne peut pas prendre part au match.

22 SÉRIES ÉLIMINATOIRES

Les modalités des éliminatoires seront déterminées au début de la saison par le coordonnateur de la Ligue Québec-Métro et détaillées dans le document politiques et fonctionnement de Québec-Métro.

Les séries éliminatoires ont lieu uniquement pour les U14 et plus.

22.1 SÉANCE DE TIR AU BUT

S'il advenait que suite au temps de jeu les deux équipes terminent avec un score 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 réglementaire, après un repos de cinq (5) minutes, les équipes disputeront deux (2) prolongations. La durée des prolongations (2 X 5 minutes) pour toutes les catégories. Le premier but compté met fin aux prolongations.

23 UTILISATION DES JOUEURS

23.1 JOUEUR SURCLASSÉ (RF 5.1 SOCCER QUÉBEC)

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 reçu l'autorisation écrite de l'organisme qui régit la compétition. Cette autorisation peut être accordée seulement si un

certificat médical dûment signé par un médecin en exercice au Québec et une autorisation parentale accompagnent la demande. (RF

28.1 Soccer Québec)

23.2 DOUBLE SURCLASSEMENT (RF 5.2 SOCCER QUÉBEC)

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
- Certificat médicale dûment signé par un médecin en exercice au Québec à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé
- Bordereau d'affiliation

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.

Catégories	Double **	Double **
U10	U13	U14
U11	U14	U15
U12	U15	U16
U13	U16	U17
U14	U17	U18
U15	U18	Senior
U16	Senior	

** Autorisation médicale OBLIGATOIRE (ainsi que les autres documents ci-haut mentionnés)

23.3 DEUX ÉQUIPES DANS LE MÊME CHAMPIONNAT

Si un club a plus d'une (1) équipe dans un même championnat avec classement, les joueurs ne peuvent être sélectionnés que par une (1) équipe pour toute la durée du championnat. (RF 28.5 Soccer Québec)

Exemple :

Un club **A** dans un championnat qui partage le même classement, 2 équipes U14 (équipe **A** et équipe **B**).

- Lors du premier match du joueur avec l'équipe **A** ou **B**, celui-ci ne pourra plus, à partir de ce moment-là, jouer avec l'autre équipe

***Pour la catégorie U13, la ligue est sans classement. Donc, comme la Ligue est sans classement, un joueur peut jouer autant pour l'équipe **A** que l'équipe **B** puisque l'article 28.5 précise un « championnat avec classement ».

Ce même joueur, s'il va jouer dans un championnat U15 et que ce même club a aussi, dans cette génération, 2 équipes (équipe **A** et équipe **B**).

- La catégorie U15 ayant un classement, un joueur ne peut jouer que pour une seule équipe advenant que son club en ait deux. Dès qu'il aura donc joué avec une des deux équipes, il ne pourra plus jouer pour l'autre.

Donc pour les catégories de U9 à U13, comme celles-ci sont SANS classement, les joueurs peuvent donc jouer dans toutes les équipes du club, même si elles font partie du même calendrier.

23.4 JOUEUR À L'ESSAI ET PERMIS

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

24 DÉFAUT / FORFAITS

24.1 AMENDE POUR LES DÉFAUTS / FORFAITS

- Pour une première offense : cinquante dollars (50\$)
- Pour une deuxième offense : cent dollars (100\$)
- À partir de la troisième offense : cent dollars (100\$), et comparution devant le comité de discipline de la Ligue Québec-Métro.

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.

Les frais d'arbitrage seront facturés à l'équipe adverse (qui n'a pas averti la ligue) qui a créé le forfait (article 24.1) puis retournés au club. Le tarif sera établi en fonction du tableau des frais d'arbitrage de l'ARSQ. (Toujours en fonction des arbitres qui devaient être assignée par le club receveur.)

24.2 DÉFAUT À PLUS DE 100 KM

Si l'équipe locale déclare défaut lors d'un match impliquant une équipe située à plus de cent (100) kilomètres de son point d'origine, les amendes prévues à l'article 24.1, selon le cas, seront triplées. Une compensation de cent dollars (50\$) sera accordée à l'équipe adverse.

Une équipe qui perd par défaut pour ne pas s'être présentée à un match à l'extérieur devra jouer le match retour à l'extérieur. S'il n'y a pas de match retour, une amende de 50\$ supplémentaire sera imposée à l'équipe fautive.

Toute équipe qui n'avise pas pour un forfait volontaire, verra son amende pour le défaut doublé par la Ligue. L'équipe qui se voit pénalisée d'un match en moins recevra 50% de l'amende facturée au club fautif.

24.3 DÉFAUT DE FIN DE SAISON

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

- L'équipe qui cause le défaut de fin de saison, perdra tout droit de participation aux séries éliminatoires et sera remplacée dans ce championnat par l'équipe suivante au classement.

Pour qu'un match ne soit pas déclaré « défaut de fin de saison », l'équipe doit répondre à ce critère :

- Présenté à l'heure prévue du match un minimum de quatre (4) joueurs ainsi qu'un (1) entraîneur.
- L'arbitre du match doit absolument mentionner sur la feuille de match les joueurs et entraîneurs présents.

24.4 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\$ 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.

24.5 DÉFAUT À RÉPÉTITION

Une équipe ayant compilé trois (3) défauts ou plus verra son cas automatiquement analysé par le commissaire à la discipline de la Ligue Québec-Métro. 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.

24.6 DÉFAUT EN SÉRIES

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

25 CLASSEMENTS

25.1 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.

25.2 CLASSEMENT

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

Le classement sera déterminé selon les critères suivants :

- 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) 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.

25.3 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

Tout match qui sera annulé sur le terrain en raison de l'absence de lignes, bris d'équipement ou autres éléments excluant la température sera repris sur le terrain adverse.

26 OBLIGATIONS DU CLUB

26.1 ORGANISATION DES MATCHS À DOMICILE

Le club qui reçoit est l'organisateur du match et prend en charge toutes les obligations qui en découlent. En cas d'annulation du match en raison d'une infraction à l'un ou l'autre des articles 26.2 à 26.5 de présents règlements le match est remis et devra être joué à une date ultérieure sur le terrain de l'équipe adverse.

26.2 LES TERRAINS

Les terrains utilisés pour les matchs sont ceux soumis par les clubs, puis acceptés et homologués par l'ARSEQ. Le terrain de jeu doit être régulièrement et visiblement tracé.

26.3 EMPLACEMENT DE LA ZONE TECHNIQUE

Lors des matchs, le club qui reçoit doit prendre les moyens adéquats afin que la zone technique ne soit pas du même côté du terrain que les spectateurs.

26.4 LES BUTS

En plus de répondre aux exigences de la Loi 1 des Lois du jeu, tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre doit décréter l'annulation du match.

26.5 TERRAIN QUI NE RÉPOND PAS AUX EXIGENCES

La Ligue peut demander un changement de terrain à un club si elle juge que les installations ne répondent pas à ses exigences ou à celle de Soccer Québec. Le terrain pourra être réutilisé une fois qu'il sera conforme. Un club qui refuse d'obtempérer verra la Ligue annuler tous les matchs devant se jouer sur ce terrain jusqu'à conformité de celui-ci, infliger une défaite par défaut aux équipes locales et prendre les autres mesures prévues.

26.6 JOUEUR GRAVEMENT BLESSÉ

Il est de la responsabilité du club receveur de faire évacuer tout blessé grave chez un médecin ou vers un hôpital. (RF 29.1 Soccer Québec)

26.7 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.

27 CONDUITE DES ÉQUIPES

Pour les articles 27.1 à 27.10, seront traités comme suit :

- 1ère offense : Convocation devant le commissaire à la discipline de la Ligue.
 - Sanction :
 - Amende à l'équipe ou à son club
 - Suspension en nombre de matchs ou suspension à durée déterminée n'excédant pas dix (10) ans.
- 2e offense : Convocation devant le comité de discipline de l'ARSQ

27.1 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.

27.2 CONDUITE DES SPECTATEURS ET MEMBRES DES ÉQUIPES

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. La Ligue peut, en outre, imposer une sanction contre un club jugé fautif ainsi que juger de l'issue du match selon le rapport de l'arbitre.

27.3 COMPORTEMENT DES MEMBRES DE L'ÉQUIPE

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

27.4 INTERDIT AUX ABORDS DU JEU

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

27.5 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.

27.6 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.

27.7 MEMBRE NON INSCRIT SUR LA FEUILLE DE MATCH

Une équipe qui fait jouer un membre dont le nom ne figure pas sur la feuille de match ou qui utilise un membre inéligible à cause d'une suspension perd le match par défaut selon l'article 24.1 Des mesures disciplinaires pourront suivre contre le membre.

27.8 MEMBRE NON ÉLIGIBLE

Si une équipe fait participer un membre inéligible, l'équipe perd le match par défaut selon l'article 24.1 Des mesures disciplinaires pourront suivre.

27.9 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 commissaire de la Ligue pour action disciplinaire appropriée.

27.10 ABUS PHYSIQUE

Quiconque fait usage d'abus physique envers un membre dûment affilié sera traduit devant le comité de discipline de la Ligue

27.11 RESPONSABILITÉ DES CLUBS

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

27.12 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 28.

- 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. Le club pourra alors dans le délai inscrit soumettre à la Ligue sa version des faits.
 - Suite à ceci 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 27.12, 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 coordonnateur de la Ligue impose automatiquement les sanctions prévues pour une 2^e offense en sus de celle qui s’applique automatiquement. Un fichier des sanctions sera disponible au début de chacune des saisons.

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.

Détail	1 ^{ère} offense	2 ^e offense
Propos ou gestes grossiers ou agressifs	1 match	3 matchs
Cracher, frapper ou se battre	2 matchs	4 matchs
Refus de quitter le match immédiatement après son expulsion ou comportement répréhensible après l’expulsion	1 match	3 matchs
Pour avoir retardé le jeu inutilement après l’expulsion	1 match	2 matchs
Instigateur, troisième ou autre joueur à intervenir dans une bataille	3 matchs	5 matchs
Propos ou gestes grossiers ou agressifs envers un arbitre	2 matchs	4 matchs

28 LES RÈGLES DU JEU ET LA GESTION APPLICABLES À TOUS LES NIVEAUX

Le règlement ci-dessous a fait l’objet de plusieurs changements. En résumé les cartons remis par l’arbitre sont maintenant cumulatifs d’une ligue à l’autre. Il est de la responsabilité de l’équipe (joueur et entraîneur) de s’assurer que l’éligibilité du membre pour prendre part à un match.

Veillez prendre connaissance de l’article 31 dans son intégralité pour bien saisir les modifications majeures dans l’attribution des cartons. [\(RF 31. Soccer Québec\)](#)

Voici l’extrait des règlements de fonctionnement de Soccer QC.

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.

34.4.1 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 ligue 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 par une ligue peut être contestée devant le comité de discipline de la ligue, alors que celle infligée par le comité de discipline d'une ligue 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 professionnelle, et pour celui ayant contracté la suspension en division 3 professionnelle, 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 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 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 (Ajouté décembre 2021)

28.1 AMENDE CARTON ROUGE

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

L'amende ne sera pas appliquée dans le cas « D'annihiler une occasion de but ».

28.2 CUMUL DES CARTONS PAR ÉQUIPE

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\$

28.3 CUMUL DES CARTONS EN SÉRIES ÉLIMINATOIRES

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

29 PURGATION DES SUSPENSIONS

29.1 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.

29.2 MEMBRE SUSPENDU

Tout membre sous l'effet d'une suspension est suspendu de toute activité de soccer selon les fonctions qu'il occupait au moment de l'expulsion (soit en tant qu'entraîneur ou joueur).

- Un joueur est suspendu comme joueur et un entraîneur en tant qu'entraîneur.
- Dans le cas où le joueur est également entraîneur dans la même équipe, il sera suspendu à la fois comme joueur et entraîneur. La suspension peut être plus longue selon les décisions prises par le commissaire de la Ligue.

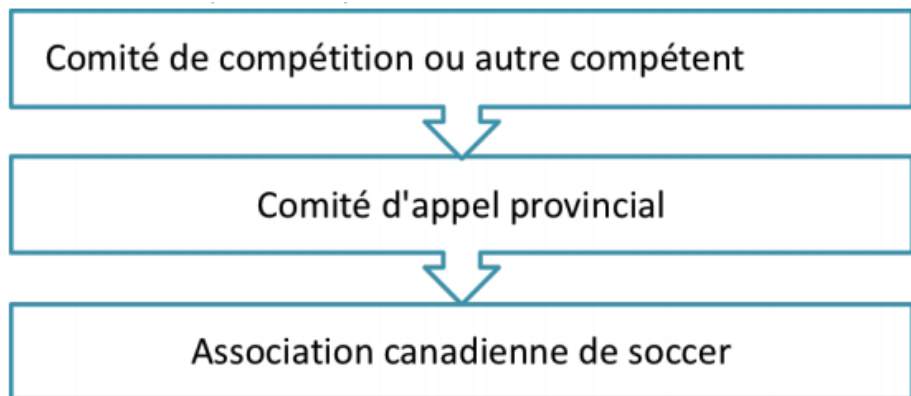
Ex. : Un entraîneur qui reçoit un carton rouge (1 match de suspension) le 1^{er} juin doit attendre le prochain match (de l'équipe avec laquelle il a reçu le carton rouge) pour purger son match de suspension. Si son prochain match avec cette équipe est le 11 juin, il ne peut entraîner son équipe ou une autre équipe.

29.3 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 PLAINTES

Schéma du processus disciplinaire



Pour connaître les procédures en lien avec :

- Dépôt d'un protêt
 - Coût pour le dépôt d'un protêt 50,00\$
- Dépôt d'une plainte disciplinaire
 - Coût pour le dépôt d'une plainte 50,00\$
- Appel d'une décision du coordonnateur de la Ligue
 - Coût pour une demande d'appel 50,00\$
 - Sur un forfait appliqué
 - Sur une sanction appliquée

SECTION 9 – ANNEXES

30 TABLEAU DES AMENDES

Article	Description	Amende
10.2	Couleur des équipements à la 2 ^e offense	50,00\$
12.16	Manquements	
	1 ^{ère} offense	500,00\$
	2 ^e offense	1 000,00\$
	3 ^e offense	1 500,00\$
15.1	Équipe non prête à l'heure	
	1 ^{ère} offense	25,00\$
	2 ^e offense	50,00\$

25.1	Amende pour les défauts/forfaits	
	1 ^{ère} offense	300,00\$
	2 ^e et 3 ^e offense	500,00\$
24.2	Défaut à plus de 100 km	
	Si l'équipe receveuse déclare forfait (montant 3X selon l'article 24,1)	Montant triple
	Si aucun match retour	+ 50,00\$
	Si l'équipe n'avise pas pour le forfait (montant 2X selon l'article 24,1)	Montant double
24.3	Défaut fin de saison, ne pas s'être présenté à son match à partir du 1 ^{er} août	100,00\$
24.6	Défaut en finale (montant en plus de l'article 24.1)	100,00\$
28.7	Amende carton rouge	25,00\$
28.8	Cumul des cartons par équipe	
	20 Cartons jaunes	50,00\$
	Par tranche de 10 cartons jaunes supplémentaires	50,00\$
	5 Cartons rouges	50,00\$
	Par tranche de 10 cartons rouges supplémentaires	50,00\$
Section 8	Dépôt d'un protêt	50,00\$
	Dépôt d'une plainte	50,00\$
	Appel d'une décision du coordonnateur de la Ligue	50,00\$

31 TABLEAU DES AMENDES ARBITRES LIGUE QUÉBEC-MÉTRO (LSQM)

Ligue de soccer LSQM

Pour la saison estivale 2023, les Ligues n'exigent plus la réception de 100% des feuilles de match pour faire l'homologation des matchs sur SPORDLE PLAY. En contrepartie voici la politique qui s'applique dès le début de la saison.

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

- **L'arbitrage de son match ;**
- **Compléter la feuille de match électronique sur SPORDLE 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 reçues 48h après qu'elles aient été demandées par l'ARSQ pour vérification ou que le match n'a pas été homologué par l'arbitre dans un délai de 48h après que le club ait reçu la notification du manquement de leur arbitre.

- **Le club** sera notifié automatiquement via l'envoi d'un courriel quotidien
- **L'arbitre** sera notifié automatiquement via SPORDLE PLAY dès que le match n'a pas été homologué dans un délai de 24h.

Lorsqu'une feuille de match est exigée par l'une des Liges, le club ou l'arbitre est responsable de transmettre celle-ci à l'adresse suivante : fdmarsq@gmail.com

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.