

2022

RÈGLEMENTS DE LA LIGUE



Ligue de soccer Centre-Du-Québec
Coordonnatrice Jade Ritche
arscq@hotmail.com

Table des matières

1.0	DÉCLARATION	4
2.0	ADMISSIBILITÉ	4
2.1	Conditions	4
2.2	Rôle du répondant à la Ligue	4
2.3	Frais d'inscription et date limite.....	5
2.4	Éligibilité des équipes	6
3.0	QUALIFICATION DES JOUEURS.....	7
3.1.	Éligibilité des joueurs	7
3.2	En cas d'inéligibilité de joueurs	7
3.3	Contrôle des joueurs.....	8
	Équipement des joueurs	8
3.4	Surclassement de joueurs :	8
3.5	Réserve de joueurs : (Clarification des joueurs réserves et essais)	9
4.0	QUALIFICATION D'ARBITRES.....	10
4.1	Niveau d'arbitrage	10
4.2	Recommandation	10
4.3	Grille des tarifs	10
5.0	RESPONSABLE D'ÉQUIPE	10
5.1	Responsabilités	10
5.2	Qualification de l'entraîneur-chef.....	11
5.3	Surveillance des responsables	11
6.0	ORGANISATION GÉNÉRALE	11
6.1	Calendrier	11
6.2	Changement au calendrier	12
6.3	Retard.....	12
6.4	Autres forfaits	13
6.5	Nombre minimum de joueurs.....	13
6.6	Nombre maximum de joueurs	14
6.7	Nombre minimum de joueurs inscrits sur PTS-Ligue.....	14
6.8	Durée des parties et # du ballon.....	14

6.9	Partie non terminée (Orage, éclairage, bris d'équipement du terrain, autres).	14
6.10	Absences des arbitres	15
6.11	Feuille de partie	16
6.12	Statistiques	16
7.0	DISCIPLINE	17
7.1	Conduite des joueurs et des entraîneurs	17
7.2	Joueur blessé.....	18
7.3	Expulsion	18
7.4	Infractions répétitives.....	18
7.5	Retrait volontaire d'une équipe avant la fin de la partie.....	18
7.6	Protêt.....	18
7.7.	Sanctions.....	19
7.8	Expulsion d'un parent :.....	19
8.0	TABLEAU DES INFRACTIONS ET SANCTIONS.....	19
9.0	PÉNALITÉ AU CLUB	20
10.0	LES FINALES DE SAISON.....	20
10.1	Règlements finales de fin de saison	20
11.0	PTS LIGUE (procédure à suivre pour enregistrer statistiques).....	20
	ANNEXES.....	26

DATES IMPORTANTES

JUN	
22 mai	Début de la saison LSCQ 2021
26-27 juin	1 ^{er} rassemblement interpoles soccer à 7 et 9 * lieu à déterminer
JUILLET	
24 juillet au 6 août	Aucune joutes pendant les semaines de la construction
AOÛT	
28 août	Fin de saison
SEPTEMBRE	
3-4 septembre	Séries éliminatoires

1.0 DÉCLARATION

Les présents règlements concernent les différentes activités de la Ligue C.Q et sont rédigés dans le but de faciliter la participation et d'améliorer la sécurité des joueurs.

Les règlements de la F.I.F.A. (Fédération internationale de football association), de la F.S.Q. (Fédération de Soccer du Québec), de l'A.R.S.C.Q. (Association régionale de Soccer Centre du Québec), s'appliquent intégralement à moins de dispositions spécifiques des présents règlements.

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

2.0 ADMISSIBILITÉ

2.1 Conditions

De façon à faire les cédules de la saison le plus tôt possible, chaque Club doit confirmer à la Ligue C.Q. les catégories et le nombre d'équipes qui participeront à la saison, au plus tard le 29 mars de l'année en cours.

Posséder le nombre adéquat de terrains de soccer, aménagés et praticables ou, sur demande du comité exécutif de la LSCQ, fournir une copie du protocole d'entente permettant l'utilisation de terrains de soccer appartenant à un autre organisme. Les terrains devront être disponibles du début à la fin de la saison incluant les séries éliminatoires.

2.2 Rôle du répondant à la Ligue

Identifier un responsable par club qui sera mandaté par celui-ci afin qu'il en soit le répondant officiel à la Ligue de Soccer Centre-du-Québec. Le répondant fera le lien et diffusera l'information entre la Ligue et les équipes de son club. Aucune discussion ou entente ne sera fait avec un entraîneur ou parent.

Toutes correspondances de la Ligue seront adressées à chacun des répondants mandatés par les Clubs.

Voici les différentes tâches

- ⚽ Établir toutes les correspondances avec la Ligue
- ⚽ Responsable des changements de matchs pour son club
- ⚽ Transmettre les commentaires
- ⚽ Soutien à ces équipes pour Pts-Ligue
- ⚽ Responsable des communications avec son Club pour les amendes
- ⚽ Responsable de créer les équipes de son club dans PTS et il doit le faire au plus tard le 5 juin 2021 à défaut de quoi le club recevra une amende de 100\$ par équipe non-crée.
- ⚽ Responsable d'assigner les joutes à domicile de ses équipes sur PTS-Cal en suivant la procédure qui sera décrite et envoyée par la coordonnatrice. Les joutes à domicile seront assignées au plus tard le 20 juin 2021.

2.3 Frais d'inscription et date limite

Pour être reconnue à la Ligue, une organisation devra respecter certaines règles à l'inscription lorsqu'elle enregistre une équipe. Une équipe qui a des paiements en défaut devra les acquitter avant le 30 juin de l'année en cours.

Tous les clubs devront déposer le cahier des charges pour l'inscription de ses équipes et la totalité des frais de fonctionnement avant le 1^{er} juin 2021. La totalité des paiements en défaut de l'année précédente devront aussi être payés avant le 29 mars 2021.

1. **Toutes les équipes** (Soccer 7-9 et 11) = **220\$ par équipe**, ce montant inclus la gestion de la saison, ainsi que les finales de fin de saison. Le site PTS-Ligue affichera la formule des séries de fin de saison.
2. Lors des finales de fin de saison, la Ligue déboursera les frais d'arbitrage.
3. **Frais administratifs :**

Retrait, ajout ou modification d'équipe après la date limite d'inscription prévue

Tous les clubs devront déposer au Responsable des compétitions de la ligue de soccer Centre-Du-Québec, le formulaire d'inscription de chacune de ses équipes (à la date prévue) et la totalité des frais d'inscription (à la date prévue).

Après le 29 mars, toute association locale qui inscrit une équipe (en retard), qui retire une équipe ou qui change une équipe de catégorie et/ou de classe se verra infligée les sanctions suivantes :

- ⚽ **100% des frais d'inscription + 200 \$ par modification, par équipe.**

N.B. : En tout temps, il est possible pour le Comité de la ligue de refuser l'inscription d'une équipe inscrite en retard.

2.4 Éligibilité des équipes et terrains

Soccer à 7 : Enregistrement d'un minimum de (9) joueurs par équipe. Un maximum de 15 joueurs doit être inscrit sur la feuille de match.

Soccer à 7 en classe Locale et A - dimension des terrains :

Longueur (Ligne de touche) : Minimum : 45 m
Maximum : 60 m

Largeur (Ligne de but) : Minimum : 40 m
Maximum : 45 m

Soccer à 9 : Enregistrement d'un minimum de onze (11) joueurs par équipe. Un maximum de 17 joueurs doit être inscrit sur la feuille de match.

Soccer à 9 en classe Locale et A - dimension des terrains :

Longueur (Ligne de touche) : Minimum : 45 m
Maximum : 60 m

Largeur (Ligne de but) : Minimum : 40 m
Maximum : 45 m

Surface de But

Il n'y a pas de surface de but. Seule la surface de réparation est utilisée et délimitée. Surface de réparation, Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 5.50 m de l'intérieur de chaque montant de but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 7.30 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but est appelé surface de réparation. À l'intérieur de chaque surface de réparation est marqué le point de réparation à 7 m du milieu de la ligne de but et à égale distance des montants de buts

La surface de but est obligatoire pour tous les terrains de soccer à 9 en LSCQ.

Soccer à 11 : Enregistrement d'un minimum de quatorze (14) joueurs par équipe. Un maximum de 21 joueurs doit être inscrit sur la feuille de match.

- ⚽ Les listes des joueurs et du personnel de l'équipe sont enregistrées dans PTS-Registrariat avant la première partie. Celle-ci s'affichera alors dans PTS Ligue pour la saison courante.

Le registraire de club doit créer ses équipes dans PTS-Ligue afin que les calendriers puissent être faits par la coordonnatrice de la LSCQ. Les joueurs doivent être entrés par le registraire de club avant le premier match.

- ⚽ Vous devez enregistrer ce personnel dans PTS Registrariat et dans votre équipe sur PTS Ligue pour la saison courante.
- ⚽ La liste des administrateurs du Club (adresse, téléphone, courrier électronique) doit nous être fournie dans le cahier de charge avant le 29 mars de l'année en cours.

3.0 QUALIFICATION DES JOUEURS

3.1. Éligibilité des joueurs

Sont éligibles à jouer dans la Ligue les joueurs qui:

- A.** ont l'âge requis par catégorie selon les règlements de la F.S.Q.;
- B.** ont obtenu leur libération du Club pour lequel ils sont déjà inscrits cette année;
- C.** ont obtenu leur numéro de passeport valide, conformément aux règlements de la ligue et ce, pour la première partie;
- D.** ont signé le bordereau d'affiliation de joueur de la F.S.Q.;
- E.** le nom du joueur doit apparaître sur la liste d'équipe dans PTS ligue;
- F.** le sous-classement sera interdit. Ex. : un joueur de niveau AA ne pourra jouer dans la Ligue C.Q. où les joueurs ont un niveau A ou L.;
- G.** lors des finales, seuls les joueurs réguliers inscrits dans PTS Ligue en date du 15 juillet pourront participer pour cette équipe. Pour tout autre cas, une dérogation de la ligue pourrait être acceptée;
 - ⚽ Une demande écrite devra être envoyée deux semaines avant les finales afin que le coordonnateur ait l'approbation du comité exécutif. Puis celui-ci remettra une copie écrite aux organisateurs des séries et à l'équipe.
 - ⚽ Les joueurs réserves acceptés par le comité devront répondre aux règlements sur les joueurs réserves (voir règlement 3.4).
- A.** Aucun joueur ne peut jouer dans deux équipes lors des finales;
- B.** Tout autre cas d'éligibilité sera évalué par le comité exécutif.

3.2 En cas d'inéligibilité de joueurs

Pour toute infraction au règlement 3.1, les sanctions suivantes seront imposées :

- A.** si une équipe a aligné un joueur inéligible la partie est déclarée forfait en faveur de l'adversaire;
- B.** si une équipe a aligné un joueur qui a été enregistrée sous de fausses représentations, la partie est forfait en faveur de l'adversaire;
- C.** nonobstant les autres sanctions prévues au présent règlement, le club sera pénalisé d'une amende de 50\$ pour une première offense et de 100\$ pour chacune des offenses subséquentes;
- D.** un joueur enregistré avec une équipe ne peut pas s'enregistrer avec une autre équipe durant la même année sans avoir obtenu sa libération ou son transfert;
- E.** les joueurs qui composent une équipe sont ceux dont les noms apparaissent dans PTS-Ligue.

F. À partir du 1er juin, PTS ligue bloque le mouvement des joueurs.

3.3 Contrôle des joueurs

Tout joueur participant à une partie devra être muni de sa carte de joueur de la F.S.Q. Ce passeport devra être remis à l'arbitre avant chaque partie. **Cela, obligatoirement dès le début de la saison.** Pour tout autre raison communiquez avec la ligue pour une autorisation. Nous acceptons une copie imprimée des cartes de joueurs en couleur, une copie des passeports sur téléphone cellulaire ou tablette seront aussi acceptées. Par contre, les cartes de joueurs doivent être en couleur et tous les joueurs incluant les joueurs réserves.

L'entraîneur-chef, le gérant ou le capitaine de l'équipe adverse peut demander de vérifier les cartes de joueurs de l'équipe concurrente et ce, en présence de l'arbitre.

- ⚽ La vérification des cartes de joueur sera faite par l'arbitre avant chaque partie.
- ⚽ Si l'équipe n'a pas ses cartes de joueurs, elle perd par forfait.
- ⚽ Toutes les équipes doivent avoir un responsable d'équipe avec une carte de responsable au début du match, sinon, le **match sera forfait**.
- ⚽ Si celui-ci est expulsé, il pourra être remplacé par une personne de 18 ans et plus. En cas d'incident, l'arbitre devra reporter ces faits sur la feuille de match.

Équipement des joueurs

Aucune dispute quant aux couleurs des tenues ne sera tolérée, l'équipe visiteuse devra changer de chandail ou porter des dossards en cas de conflits de couleurs.

Si l'équipe visiteuse ne possède pas de dossards, l'équipe receveuse doit lui en fournir.

3.4 Surclassement de joueurs :

Définitions :

- ⚽ **Catégorie** : U9, U10, U11, U12, U13, U14, U15, U16, U17, U18 et Senior.
 - ⚽ **Classe** : Locale et A.
 - ⚽ **Joueur régulier** : Joueur assigné à une équipe pour toute la saison.
 - ⚽ **Joueur classé** : Joueur régulier de catégorie égale ou inférieur d'un niveau à celle de l'équipe.
 - ⚽ **Joueur surclassé** : Joueur régulier de catégorie inférieur de deux niveaux à celle de l'équipe.
- A.** Le surclassement de joueur s'applique uniquement lors de l'assignation d'un joueur à une équipe pour toute la durée de la saison régulière ainsi que pour les finales de fin de saison.
- B.** Les joueurs réguliers composent l'équipe apparaissant sur les feuilles de parties dans PTS de façon régulière, sans la mention «R» pour réserviste.
- C.** Un joueur surclassé est un joueur régulier et n'est donc pas un réserviste.

- D. Lors des parties de la saison régulière et des finales de fin de saison, aucun joueur assigné avec une équipe de la Ligue n'est autorisé à jouer pour une autre équipe déjà inscrite de la même classe et de la même catégorie dans la Ligue.
- E. Les parties jouées pour une sélection régionale, provinciale ou nationale « d'essai » ou pour une équipe non amateur ne sont pas considérées pour l'application des règlements de surclassement.
- F. La Ligue autorise le surclassement des joueurs selon les critères suivants :
 - ⚽ **Accepté** : Un simple surclassement (Ex : U10 en U12, U12 en U14, etc.).
 - ⚽ **Restrictif** : Un double surclassement (Ex : U9 en U12, U11 en U14, etc.) est accepté sous les conditions suivantes :
 1. **Remplir et envoyer le formulaire de double surclassement au registraire régional. (Voir annexe)**
 2. **Ajouter une attestation médicale comme quoi le joueur n'encourt aucun danger pour sa santé. (Voir annexe)**
- G. Pour toute infraction aux règlements sur le surclassement d'un joueur, l'équipe fautive est déclarée forfait et elle est passible des sanctions prévues à l'article 3.2.

3.5 Réserve de joueurs : (Clarification des joueurs réserves et essais)

- A. Par définition, les joueurs réserves sont des joueurs réguliers provenant d'une équipe de catégorie inférieure pour combler un déficit de joueurs.
- B. Il est possible d'utiliser des joueurs réserves qui procède à un simple surclassement (accepté) et à un double surclassement (restrictif). Néanmoins, l'entraîneur qui utilise un joueur réserve de deux ans plus jeune que la catégorie (double surclassement) doit avoir en sa possession une autorisation parentale à l'effet qu'il n'encourt aucun danger supplémentaire pour la santé du joueur.
- C. Par définition, les joueurs à l'essai sont des joueurs provenant d'un autre club de catégorie inférieure ou égale pour combler un déficit de joueurs.
- D. Seulement les équipes ayant fait un regroupement de villes pour évoluer en A pourront avoir droit aux joueurs à l'essai comme joueur remplaçant. Une liste de joueurs devra être fournie en début de saison à arscq@hotmail.com et y joindre les joueurs possibles à l'essai qui remplaceront dans cette équipe.

Aussi, il est possible d'utiliser un joueur réserve qui joue dans une classe inférieure. Il est important de préciser qu'un joueur qui évolue en A ne peut pas être joueur réserve en L, peu importe le sexe de celui-ci et même s'il joue dans une catégorie supérieure. (Exemple : un joueur U12MA ne pourrait pas jouer en U14ML, comme une joueuse U14FA ne pourrait pas jouer en U14ML.) Afin d'être un joueur réserve éligible le niveau de jeu et l'âge de celui-ci doit être inférieur ou égal. Les équipes masculines peuvent recourir au service d'un joueur de sexe féminin de catégorie ou de classe équivalente ou inférieur. (Ex : U14FL en U14ML, U14ML en U14MA, U12ML en U14ML, etc.)

- A. L'équipe qui aligne un joueur réserve qui ne respecte pas les conditions présentées aux articles B sera forfait et elle sera passible des sanctions prévues à l'article 3.2.

- B. Dans le cas où un club n'aurait pas d'équipe de réserve dans une catégorie inférieure. Il pourrait être possible que l'équipe concernée puisse emprunter un ou des joueurs de réserves dans l'équipe inférieure d'un autre club désigné. Pour que cela soit possible, il doit y avoir une demande écrite faite à la ligue et cette demande doit être approuvée par le C.A.

4.0 QUALIFICATION D'ARBITRES

4.1 Niveau d'arbitrage

L'arbitre en chef doit posséder un grade District et avoir 2 ans de plus pour arbitrer la catégorie désignée.

4.2 Recommandation

- ⚽ Pour la catégorie U-12, il doit avoir un centre obligatoirement et il est recommandé d'avoir deux arbitres assistants.
- ⚽ Pour les catégories supérieures (U-14, U-16...) il doit y avoir un arbitre en chef et deux arbitres assistants.
- ⚽ Nous recommandons d'assister à la séance de mise-à-niveau d'arbitrage organisée par l'ARSCQ.

4.3 Grille des tarifs

Catégorie	2016	
	Arbitre	Assistant
U9-U10	22\$	
U11-12	26 \$	17 \$
U13-14	31 \$	22 \$
U15-16	36\$	24,50 \$
U17-18	41 \$	27 \$
U 21	46 \$	29 \$
SENIOR	51 \$	32 \$

5.0 RESPONSABLE D'ÉQUIPE

5.1 Responsabilités

Toute équipe est sous la responsabilité d'un entraîneur-chef âgé de plus de 18 ans ou accompagné d'un responsable d'équipe de 18 ans ou plus. Celui-ci devrait être aidé d'un assistant-entraîneur et/ou d'un gérant.

L'un de ces responsables doit être présent lors du colloque. Un représentant par équipe devra être présent au colloque à défaut de quoi l'équipe recevra une amende de 90\$. Le colloque est obligatoire pour toutes les équipes, au moins un représentant par club doit se présenter.

Toutes ces personnes doivent détenir une carte de responsable d'équipe valide pour l'année en cours, et cela dès la première partie, pour avoir le privilège de diriger l'équipe (être au banc des joueurs durant la partie). Cette carte devra être remise à l'arbitre avant chaque partie. **Cela, obligatoirement dès le premier match.** Pour toutes autres raisons, communiquez avec la ligue pour une autorisation.

Il est recommandé d'assigner deux entraîneurs en début de saison.

5.2 Qualification de l'entraîneur-chef

Au moins un des responsables d'une équipe A ou L de la LSCQ doit avoir au minimum une formation d'entraîneur (animateur enfant, jeune ou senior, S1, S2, S7) ou avoir assisté au colloque de la ligue. Le colloque est tout de même obligatoire pour les équipes A, même si l'entraîneur détient une formation.

Une amende de 90\$ sera imposée à l'équipe fautive.

5.3 Surveillance des responsables

Compte tenu de la grande influence des responsables d'équipe sur leurs joueurs, ces responsables peuvent faire l'objet d'une évaluation par la ligue à l'occasion des parties tenues par les équipes. Les arbitres officiant les parties seront tenus alors d'acheminer leurs observations à la ligue.

6.0 ORGANISATION GÉNÉRALE

Les changements de joueurs seront acceptés sur une touche offensive, un but ou un coup de pied de but ainsi qu'à la mi-temps.

6.1 Calendrier

Le calendrier des parties sera établi au plus tard, le 7 mai de l'année en cours.

Les parties de la Ligue seront jouées :

U12 FL	U12 ML	U12 MA	U12 FA	Senior F
U14 MA	U14 FA	U14 FL	14 ML	
U16 F	U16 M			
U10FA	U10MA			
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Dimanche

En aucun temps, une partie ne peut être mise à l'horaire après 21h00. Du lundi au vendredi, les parties ne peuvent commencer avant 18h30, sauf lors d'un congé civique ou scolaire. De plus, le calendrier doit respecter les prescriptions du règlement de sécurité. Les matchs des U10 à U12A se joueront le weekend durant l'école. Le U10FA le samedi, le U12FA le samedi, le U10MA le dimanche et le U12MA.

Les horaires recommandés sont les suivants :

Aux mois de mai et au mois d'août, les matchs débiteront à 18h30, alors qu'au mois de juin et juillet, ils débiteront à partir de 19h00.

6.2 Changement au calendrier

Pour une raison exceptionnelle, un changement peut être accepté au calendrier.

En cas de mauvaise condition climatique, une partie peut être remise. Dans ce cas, le répondant de l'équipe qui reçoit doit aviser le responsable de l'autre équipe au moins 2 heures avant le début de la partie **ainsi qu'aviser le coordonnateur des arbitres pour sa région**. Passé ce délai, ce sont les arbitres qui, sur le terrain ont l'autorité pour remettre la partie. Dans tous les cas, aucun entraîneur ne peut céder une nouvelle partie. Seul le responsable de la ligue en a le pouvoir. Un forfait sera appliqué.

Pour une raison exceptionnelle et valable autre que celle précédemment mentionnée, un changement peut être accepté au calendrier des parties. La demande doit être faite au responsable de la Ligue deux (2) semaines avant la partie et le responsable cédera une nouvelle partie avec entente de l'autre équipe. Le formulaire de demande de changement de match doit être complété et envoyé 15 jours avant le match concerné, sinon la demande ne sera pas prise en considération et la joute ne sera pas re-cédulée (voir annexe). Le Club receveur a la responsabilité d'avertir les arbitres des changements survenus et de s'assurer de la disponibilité ultérieure du terrain. S'il n'y a pas d'entente, l'équipe qui ne se présentera pas à la partie, au jour et à l'heure dite perdra la partie par forfait.

Toutes les parties reportées devront avoir été jouées au plus tard le 20 août.

Soyez attentifs aux sorties scolaires : il faut le mentionner au coordonnateur de la ligue avant le 2 juin 2021, sinon il se peut que votre demande soit rejetée.

6.3 Retard

Si une équipe ne se présente pas à une partie ou n'a pas le nombre minimum requis de joueurs (7 joueurs minimum) pour commencer un match quinze (15) minutes après l'heure fixée de début de match, l'arbitre annule la partie et la ligue déclarera forfait en faveur de l'équipe présente.

Dans le cas d'une partie perdue par forfait pour insuffisance de joueurs, l'arbitre ne sera pas tenu d'arbitrer une partie amicale et ce, même si les entraîneurs en font la demande.

Une partie perdue par forfait sera au pointage de 4-0.

Si aucune équipe ne se présente sur le terrain, le forfait s'applique aux deux adversaires.

Les cas de forces majeures seront étudiés par le Comité de discipline de la Ligue qui rendra une décision finale.

6.4 Autres forfaits

- A.** Pour la première (1^{ère}) offense, imposition à l'équipe fautive d'une amende de 50\$. Pour la deuxième (2^e) offense, une amende de 75\$. Pour la troisième (3^e) offense, une amende de 100\$. Le quatrième (4^e) forfait d'une équipe équivaut à un forfait général et définitif. Il entraîne la confiscation du bon de garantie de l'organisation.
- B.** Dans le cas d'un forfait attribué à l'équipe local par manque de joueurs, une amende supplémentaire de 100\$ sera chargée à cette équipe et sera versé à l'équipe visiteuse par la ligue à la fin de la saison.
- C.** Durant le dernier quart de la saison, tout forfait susceptible d'influencer le classement final sera jugé au comité de discipline et sera passible de sanction pouvant aller jusqu'à perdre tout droit de participation aux éliminatoires et sera remplacée dans cette compétition par la prochaine équipe en liste.
- D.** Les cas de force majeurs seront étudiés par le comité exécutif de la ligue qui rendra une décision finale.
- E.** Seul le responsable de la Ligue ou son remplaçant désigné détient le pouvoir de remettre une partie ou de la reporter pour force majeure ou de faire un changement au calendrier original avec un préavis d'une semaine.
- F.** La partie doit être reprise dans les quinze (15) jours de la date originalement prévue à moins de raisons jugées valables ou urgentes par le comité exécutif de la ligue. À défaut d'obtempérer, les deux équipes seront déclarées forfaits avec la pénalité prévue à l'article 6.4. a).
- G.** Lors de la demande de remise d'une partie à la ligue (après le dépôt du calendrier officiel), les frais sont de 20\$. Pour la première demande aucun frais ne sera demandé.
- H.** Tout changement de date apporté au calendrier par le coordonnateur de la ligue devra être communiqué (courriel ou fax) aux équipes et répondants concernés par écrit au moins quatre-vingt-seize (96) heures à l'avance.

6.5 Nombre minimum de joueurs

Une équipe ayant commencé une partie et ne pouvant plus présenter **HUIT (8)** joueurs (incluant le gardien) sur le terrain pour le soccer à onze (11) sera déclarée forfait et ce, sans être pénalisée (amende).

Une équipe ayant commencé une partie et ne pouvant plus présenter **SIX (6)** joueurs (incluant le gardien) sur le terrain pour le soccer à **NEUF (9)** sera déclarée forfait et ce, sans être pénalisée (amende).

Une équipe ayant commencé une partie et ne pouvant plus présenter **CINQ (5)** joueurs (incluant le gardien) sur le terrain pour le soccer à **SEPT (7)** sera déclarée forfait et ce, sans être pénalisée (amende).

6.6 Nombre maximum de joueurs

Lors d'une partie, le nombre maximum de joueurs inscrit sur la feuille de match est le nombre de **vingt et un (21)** joueurs pour soccer 11, **dix-sept (17)** joueurs pour le soccer 9, **quinze (15)** pour le soccer à 7.

6.7 Nombre minimum de joueurs inscrits sur PTS-Ligue

En soccer à **SEPT (7)** un minimum de 9

En soccer à **NEUF (9)** un minimum de 11

En soccer à **ONZE (11)** un minimum de 14

6.8 Durée des parties et # du ballon

La durée des demies pour les catégories:

U10 2 X 25 min.	U12 2 x 30 min.	U14 2x 35 min.	U16 2x 40 min.	U18 et Senior 2X 45 min.
Ballon #4	Ballon #4	Ballon #5	Ballon #5	Ballon #5

Les ballons de matchs ne sont pas fournis par la Ligue, cette année. Les équipes devront jouer avec ces ballons. Si une équipe ne peut fournir ces ballons, une amende de 5\$ sera imposée. Le contrôle devra être fait par l'arbitre officiant le match.

6.9 Partie non terminée (Orage, éclairage, bris d'équipement du terrain, autres).

Si une partie est arrêtée durant la 1ère demie et ne peut se continuer ensuite, la partie sera considérée comme n'ayant pas été jouée. Les entraîneurs devront communiquer avec le responsable de la Ligue pour reprendre la partie ultérieurement.

L'arbitre doit attendre 15 minutes avant de déclarer le match annulé.

Si une partie est arrêtée par un arbitre durant la 2^{ème} demie et ne peut être complétée pour quelques raisons que ce soit, la partie sera comptabilisée aux statistiques comme ayant été jouée avec le pointage présent au moment de l'arrêt de la partie.

Si une partie arrêtée à la mi-temps ne peut être reprise pour la 2^{ème} demie, cette partie sera considérée comme ayant été jouée au complet et sera comptabilisée aux statistiques avec le pointage présent au moment de l'arrêt de la partie.

Lors d'une différence de 7 points, seule l'équipe perdante peut accepter de terminer le match. Aucune équipe ne peut quitter le terrain. Sauf sur la signature de l'entraîneur de l'équipe perdante sur la feuille de match.

L'arbitre continuera d'officier la partie en ne comptabilisant plus les buts. Cependant, toutes les avertissements et expulsions devront être inscrits sur la feuille de match. Dans le cas où un ou les équipes tenteraient de faire de l'anti-jeu, ou commettre des comportements compromettant l'intégrité physique de joueurs, l'arbitre peut mettre fin au match et devra en rendre compte sur la feuille de match.

Au niveau A, il n'y aura aucune différence de buts avant de mettre fin à un match.

Cette année aucune statistique ne sera comptabilisée dans PTS dans les catégories U12 et moins. Il n'y aura pas de classements pour les catégories précédentes, par contre il y aura un petit tournoi en fin de saison pour toutes les équipes de ces catégories.

6.10 Absences des arbitres

En cas d'absence de l'arbitre désigné, un des deux (2) juges de touche, ayant les qualifications requises, prendra la responsabilité de la partie.

Si aucun arbitre qualifié ne se présente à un match, le match pourra se jouer si les deux entraîneurs se mettent d'accord en début de match sur l'identité de la personne qui arbitrera le match. Les deux entraîneurs doivent signifier leur accord en signant tout deux leurs noms sur la feuille de match dans la section observation de l'arbitre. Il est recommandé que chacun des entraîneurs arbitre une demie chacun. Le comité de la Ligue considèrera qu'un match qui débute dans ses conditions prouve l'accord des deux (2) entraîneurs même si cela n'est pas signifié sur la feuille de match. Dès que le match aura débuté, il ne sera alors plus possible de mettre un protêt relatif à l'arbitrage et les entraîneurs ont l'obligation de faire parvenir la feuille de match à la Ligue dans un délai raisonnable.

Si un (1) ou les deux (2) entraîneurs ne veulent pas jouer le match, il sera annulé et repris sur le terrain de l'équipe visiteuse aux frais de l'équipe locale.

Il est de la responsabilité des équipes d'aviser la Ligue dans un délai maximal de trois (3) jours suivant la date du match.

6.11 Feuille de partie

Les entraîneurs-chefs de chaque équipe reçoivent au début de la saison, une quantité suffisante de feuilles de partie.

L'entraîneur doit indiquer sur la feuille de parties, les joueurs surclassés (**mention R = réserve**) ou joueurs suspendus (**mention S**), **sous peine d'amende de 10\$.** **Si les feuilles de matchs ont bien été entrés dans PTS, PTS l'inscrit par lui-même sur vos feuilles de matchs.**

Les passeports devront être placés dans le même ordre que la liste des joueurs inscrit sur la feuille de match, pour faciliter la vérification de l'arbitre.

Au moins quinze (15) minutes avant la partie, l'arbitre reçoit la feuille de partie complétée et il vérifie les informations générales. Il procède ensuite à la vérification des passeports et note par un crochet les joueurs présents dont il a vérifié le passeport. Il s'assure que le nombre maximum de joueurs participants est respecté. **"Référence art. 6.6."**

Un joueur qui arrive après le début de la partie est autorisé à jouer immédiatement à condition que son nom apparaisse sur la feuille de partie et doit se prêter à la vérification de son passeport avant le début de la seconde demie.

A la fin de la partie, le nom des joueurs absents est définitivement rayé par l'entraîneur et validé par l'arbitre. Ce dernier complète la feuille de partie en inscrivant le résultat de la partie, les compteurs de la partie, les protêts, s'il y a lieu, et s'assure de la signature des entraîneurs-chefs et des officiels ainsi que du numéro de passeport de ceux-ci. La copie de la feuille de partie est remise immédiatement à chaque entraîneur-chef.

L'arbitre doit décrire sur les feuilles de partie, la nature de toute infraction entraînant un carton rouge et remplir un rapport disciplinaire accompagnant la feuille de match et ce dans les 72 heures suivant la fin de la partie.

6.12 Statistiques

1. La copie de la feuille de match originale doit être conservée par l'arbitre en chef et doit être transmis à la ligue. Les statistiques seront comptabilisées par les entraîneurs pour toutes les catégories et seront homologuées par la coordonnatrice avec les feuilles de

matches originales. En U12 et moins, les statistiques ne seront pas visibles dans PTS-Ligue, mais seront tout de même entrées dans PTS.

2. Toutes les équipes doivent dans **les 48 heures compléter** sur PTS Ligue les résultats de la partie. Suite à ce délai, **une amende de 5\$** sera appliquée à l'équipe fautive **par jour de retard, pour un maximum de \$50.00**.

Les points sont attribués aux équipes de la façon suivante:

- a. victoire: trois (3) points
- b. nulle: Un (1) point
- c. défaite : zéro (0) point
- d. forfait : moins un (-1) point pointage (4-0)

En cas d'égalité des points au classement final de la saison régulière, la méthode de classement des positions est la suivante (par ordre de priorité):

- A. le nombre de partie gagné;
- B. le nombre de points des deux équipes l'une contre l'autre; nul en cas de triple égalité.
- C. la différence des buts-pour/buts-contre lors de la saison régulière;
- D. en donnant avantage à l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts au total lors de la saison régulière;
- E. en faisant jouer une partie barrage entre les équipes ex aequo, partie qui doit déterminer un gagnant (deux (2) prolongations et tirs du point de réparation si nécessaire). La détermination du jour, du terrain et de l'heure où sera jouée cette partie sera faite par le coordonnateur de la Ligue.
- F. lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou déclarée forfait général en cours de saison, les buts marqués et alloués, et les points acquis par les autres équipes à la suite de leurs parties contre cette équipe sont annulés.
- G. Lors du départage des équipes, s'il y a trois équipes, lorsqu'une est éliminé du processus, l'application des règles pour les équipes restantes se fera à partir du début.

7.0 DISCIPLINE

7.1 Conduite des joueurs et des entraîneurs

En tout temps, avant, durant et après une partie, les joueurs et les entraîneurs doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Pendant une partie, les joueurs remplaçants doivent se maintenir assis sur le banc des joueurs, les entraîneurs et les responsables limités à un maximum de trois (3), assis ou debout, derrière le banc.

Chaque équipe doit obligatoirement avoir une de ces trois personnes, au banc, en tout temps durant la partie.

Si un participant reçoit une sanction d'un carton rouge, une amende de 20\$ sera émise à l'équipe fautive.

7.2 Joueur blessé

L'organisation qui reçoit, a la responsabilité de faire évacuer tout blessé grave vers un médecin ou un hôpital. **Tout incident doit être inscrit sur la feuille de partie.**

7.3 Expulsion

Un joueur ou un responsable d'équipe qui reçoit un carton rouge est automatiquement expulsé pour la partie en cours et la partie suivante. Il doit immédiatement quitter le site de la compétition. **Si la personne expulsée ne quitte pas dans un délai de 5 minutes, l'équipe sera forfait.**

L'arbitre doit remplir la section "observation de l'arbitre" sur la feuille de partie, ainsi que remplir un rapport disciplinaire qu'il enverra au responsable de la ligue ainsi qu'à son assignateur de club et au directeur à l'arbitrage à l'adresse arbitrage.arscq@hotmail.com.

7.4 Infractions répétitives

Chaque responsable d'équipe a la responsabilité de compiler les infractions des joueurs et d'appliquer la sanction des infractions selon le "**TABLEAU DES INFRACTIONS OU SANCTIONS**".

7.5 Retrait volontaire d'une équipe avant la fin de la partie

Une équipe ne peut sous aucun motif et en aucune circonstance se retirer de l'aire de jeu et ainsi entraver le bon déroulement de la partie, sous peine **d'une amende de cinquante (50\$) dollars** et perd automatiquement la partie.

7.6 Protêt

Seul un responsable (entraîneur-chef ou gérant) peut déposer un protêt en versant **une somme de cinquante (50\$), qui pourrait être couvert par le dépôt de garantie**, et qui n'est remboursée que si le protêt fait l'objet d'une décision favorable. Les protêts admissibles sont ceux qui concernent le respect des présents règlements ainsi que l'ignorance par un arbitre d'un règlement du jeu (faute technique) ayant désavantagé une équipe de façon importante. Un protêt à l'encontre du seul jugement de l'arbitre est irrecevable.

Le protêt peut être déposé au plus tard quarante-huit (48) heures après la fin de la partie au cours de laquelle est survenu l'événement qui en fait l'objet; le cachet de la poste fait foi du respect du délai, les congés et jours fériés étant exclus. Si le protêt est envoyé par courrier électronique, l'heure et le jour de l'envoi du message fait foi du délai.

Le protêt est déposé par une mention sur la feuille de partie, signée par le responsable et l'arbitre. Il peut aussi être déposé: par lettre adressée au directeur du comité de discipline, mise à la poste ou remise en main propre au destinataire dans le délai prévu.

Le protêt est acheminé au Président de la Ligue de soccer Centre-du-Québec qui le transmet au comité de discipline. Ce dernier rend une décision par écrit dans les quinze (15) jours qui suivent la réception du protêt.

7.7. Sanctions

Toute infraction à l'une ou l'autre des dispositions des présents règlements est passible d'une sanction. Les sanctions sont fixées par le comité exécutif de la LSCQ.

Lorsque la sanction comporte une amende, l'organisation est officiellement avisée de payer cette amende plus les frais d'envoi, dans le délai de dix (10) jours suivant la réception de l'avis. Passé ce délai, si l'amende n'a pas été payée, le montant est prélevé sur son bon de garantie.

7.8 Expulsion d'un parent :

Lorsqu'un parent a une attitude agressive envers un arbitre ou un joueur adverse, et que l'arbitre en a pris connaissance.

L'arbitre doit aviser l'entraîneur de l'équipe du parent, que le parent doit quitter le terrain de jeu. L'entraîneur doit faire quitter le parent dans les cinq minutes suivant l'avis. Si le parent ne quitte pas le terrain (endroit où est situé le terrain), l'équipe sera forfait.

8.0 TABLEAU DES INFRACTIONS ET SANCTIONS

À l'intérieur du calendrier normal annuel des parties de toutes les catégories qui sont sanctionnées par la Ligue, en y incluant les parties de séries éliminatoires et de séries finales, un joueur, un entraîneur, un assistant-entraîneur, un gérant ou un parent assistant comme responsable qui cumule:

3 cartons jaunes ou 1 carton rouge:	1 partie suspendue
5 cartons jaunes :	2 parties suspendues
6 cartons jaunes ou 2 cartons rouges :	3 parties suspendues
7 cartons jaunes :	4 parties suspendues
3 cartons rouges :	5 parties suspendues

Attention : Un carton rouge est passible d'une amende de 20\$

La sanction devra être exécutée dans la ou les parties consécutives suivant l'infraction ou l'avis émis par le statisticien.

9.0 PÉNALITÉ AU CLUB

Toute personne reliée à une équipe ne se conformant pas à une décision du comité exécutif, laquelle a été prise en vertu des pouvoirs qui lui sont conférés par les présents règlements est immédiatement pénalisée d'une amende de 25\$ pour la première offense et de 50\$ pour chaque offense subséquente, en plus des autres sanctions prévues aux règlements.

Tous les montants dus à la Ligue sont payables dans les trente (30) jours qui suivent leur signification.

- ⚽ Passé ce délai de trente (30) jours, le club fautif de paiement pourra être suspendu par le comité exécutif de toutes activités jusqu'au règlement de la somme due;
- ⚽ Les parties prévues durant la période de suspension seront considérées forfaits en faveur de l'adversaire et les amendes prévues seront imposées.

10.0 LES FINALES DE SAISON

Les finales de saison seront affichées sur PTS Ligue durant la saison.

10.1 Règlements finales de fin de saison

- Aucun joueurs réservistes n'est accepté en finales de saison à moins de faire une demande écrite à la ligue et d'en fournir la raison.
- **En cas d'égalité, des tirs de pénalité (F.I.F.A) suivront, aucune prolongation.**
- Si plusieurs joutes sont disputées une même journée, il y a possibilité que la durée du match soit écourtée.
- Tous les autres règlements sont les mêmes qu'en saison régulière.

11.0 PTS LIGUE (procédure à suivre pour enregistrer statistiques)

Pour **PTS Ligue**, vous aurez tous un code d'utilisateur et un mot de passe ainsi que votre calendrier au colloque le **11 mai** d'où l'importance d'avoir un représentant par équipe.

Vous avez 48 heures après votre match pour enregistrer le résultat du match. Sinon, il y a **une amende de 5\$ par match.**

Procédure à suivre pour enregistrer vos statistiques dans PTS Ligue :

Avant une joute

- Vous devez faire imprimer votre feuille de match.
- Assurez-vous de cocher tous les joueurs/joueuses qui seront présents.
- N'oubliez pas de cocher les entraîneurs et toutes personnes qui seront présentes sur le banc.
- Vous devez vous rendre sur PTS-Ligue à l'adresse URL suivante : www.tsisports.ca
- Ensuite vous cliquez sur l'onglet ligue.
- Dans le menu, vous devez dérouler jusqu'à ce que vous voyiez le logo de la ligue Centre-Du-Québec (sur la page couverture de ce document).
- Ensuite, vous devrez entrer votre code d'utilisateur et votre mot de passe et cliquer sur login.
- Vous êtes maintenant sur votre compte. Vous devez cliquer sur l'onglet entraîneur, ensuite sélectionner imprimer feuilles et sélectionner la joute dont il est question.
- Vous devez cocher toutes les personnes présentes sur le banc.
- Insérez votre feuille de match dans le photocopieur. Assurez-vous de faire des tests sur des feuilles vierges pour savoir de quel sens entrer les pointillés dans le photocopieur. Cliquez sur imprimer.
- Il se peut que la mise en page de PTS soit différente, mais le principe reste le même.

The screenshot shows the TSI Sports website interface. At the top, the address bar contains www.tsisports.ca/tsi/. The navigation menu includes 'Ligues', 'Profil', 'Produits', and 'Tournoi'. Below the menu, there is a promotional graphic for mobile access with the text: "TSI SPORTS VOUS PERMET D'ACCÉDER FACILEMENT À VOTRE PORTAIL DE GESTION SPORTIVE EN LIGNE À TRAVERS N'IMPORTE QUEL APPAREIL MOBILE, TABLETTE, ORDINATEUR PORTABLE OU DE BUREAU". A Sage Silver logo is also present with the text: "Partenaire de développement SILVER". The footer contains the copyright notice: "© Droit d'auteur TSI Sports Inc. 2013".

The bottom section of the screenshot shows the login area for PTS-LIGUE. It features a red header with the TSI Sports Inc. logo and the slogan "LIVE YOUR PASSION". The login form includes fields for "Utilisateur" (User) and "Mot de passe" (Password), and a "LOG IN" button. Social media icons for LinkedIn, Twitter, and Facebook are visible. Below the login area, there is a navigation bar with links: "CLASSEMENTS CALENDRIERS SÉRIES FS STATS INFO ÉQUIPE ARCHIVE".

http://www.tsisports.ca/league.html

Fichier Edition Affichage Favoris Outils ?

Favorites Galerie de composants W...

TSI Sports - Leagues

Home Profile Products Tournaments **Leagues** Contact us Select your language English

ETE 2014 SUMMER [HIVER 2013-2014 WINTER](#) [ARCHIVE](#)

AAA	 LSEQ	 Centre Prof	 PREMIERE LIGUE de soccer du Québec	 FLSQ				
COUPE	 Coupe O-35	 Coupe Promotion	 Coupe Quebec	 METRO CUP	 PREMIERE LIGUE de soccer du Québec	 FLSQ		
AA	 CONCORDIA	 LAC ST-LOUIS	 LIZ 2	 LLL	 QUEBEC METRO	 LSNE Ligue de Soccer Nord-Est	 SOCCER NORD-EST	
A + Loc	 LANAUDIERE SENIOR	 BASSIN DE CHAMBLY	 BOUCHERVILLE	 C.S.V.R.	 CENTRE DU QUEBEC	 DEVELOPPEMENT QC	 INTER-VILLES	
	 LAURENTIDES	 LAVAL	 LEVIS LES CHUTES	 LRSRS	 LSM	 LSRQ		

http://www.tsisports.ca/soccer/ligue/index.htm

Fichier Edition Affichage Favoris Outils ?

Favoris Galerie de composants W...

PTS-LEAGUE

Home

PTS-LIGUE DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML LOGOUT Français English

VIS TA PASSION
TISI SPORTS INC.
LIVE YOUR PASSION

CLASSEMENTS CALENDRIERS SÉRIES FS STATS INFO ÉQUIPE ARCHIVE

FEUILLES DE MATCHS **ENTRAÎNEUR** PTS-RESERVATIONS AIDE

JOUeurs / ÉQUIPE
INFO ÉQUIPE
STATISTIQUE MATCH
PRATIQUE
IMPRIMER FEUILLES
AMENDES
COURRIEL
MOT DE PASSE
RAPP.DISCIPLINAIRES

Catégorie	Match No.	Date	Heure	Receveur	Résultat	Visiteur	Terrain
-----------	-----------	------	-------	----------	----------	----------	---------

2008 TISI SPORTS Inc. All rights reserved

http://www.tsisports.ca/soccer/ligue/index.htm

Fichier Edition Affichage Favoris Outils ?

Favoris Galerie de composants W...

PTS-LEAGUE

Home

PTS-LIGUE DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML LOGOUT Français English

VIS TA PASSION
TISI SPORTS INC.
LIVE YOUR PASSION

CLASSEMENTS CALENDRIERS SÉRIES FS STATS INFO ÉQUIPE ARCHIVE

FEUILLES DE MATCHS ENTRAÎNEUR PTS-RESERVATIONS AIDE

Équipe: 4103030-2014E - DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML (M Loc U-14)

DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML (M U-14 Loc)

Joueurs (15)

Passeport	Joué	Joueurs	Type	Muté
012502	<input type="checkbox"/>	BOURGEOIS, SIMON Non validé		
017970	<input type="checkbox"/>	BOUTIN, CHRISTOPHE Non validé		
019398	<input type="checkbox"/>	COURCHESNE, WILSON Non validé		
426114	<input type="checkbox"/>	FRANCOEUR, LEONARDO Non validé		
430717	<input type="checkbox"/>	GRISE, WILLIAM Non validé		
430883	<input type="checkbox"/>	JETTE, JASON		
668339	<input type="checkbox"/>	LEPAGE, ANTOINE Non validé		

Match(s)

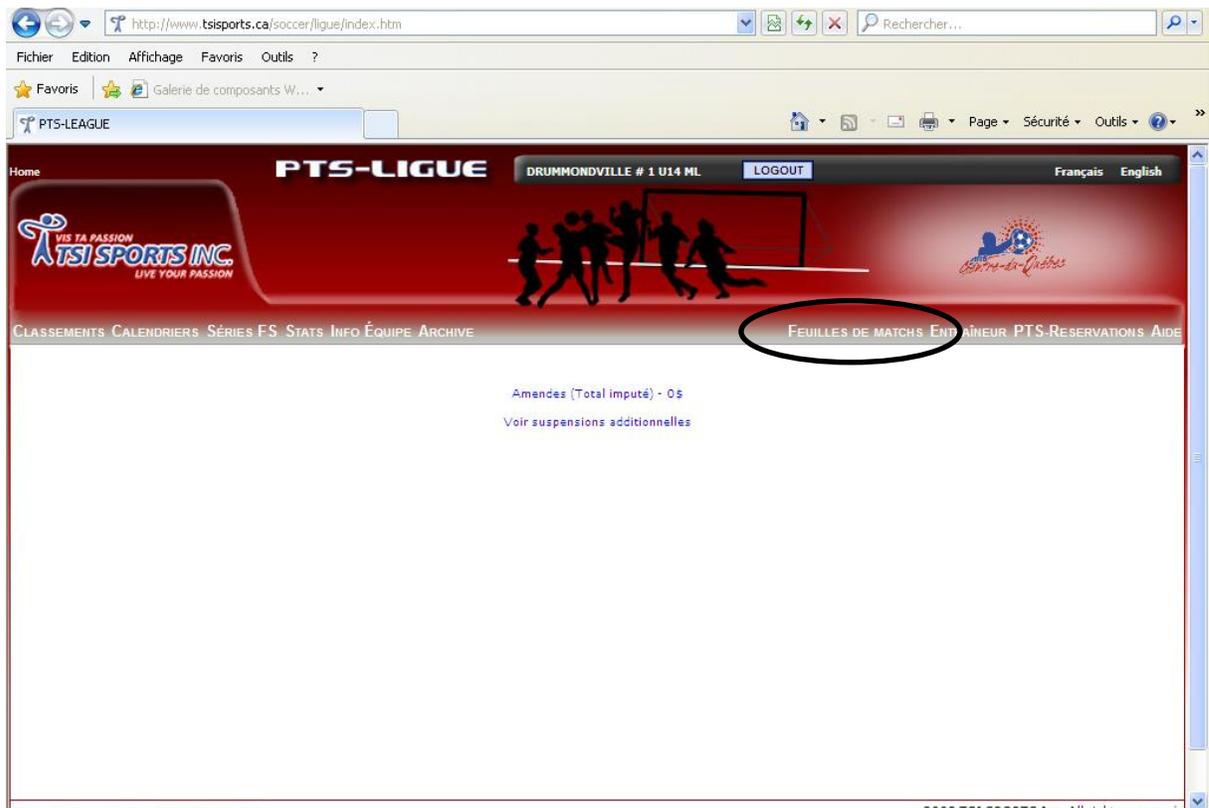
- M0048 Jeu 2014-05-22 18:30 DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML vs ST-LÉONARD
- M0050 Mer 2014-05-28 18:30 NICOLET U-14 M L vs DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML
- M0054 Jeu 2014-06-05 19:00 DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML vs Phéonix
- M0061 Jeu 2014-06-12 19:00 DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML vs YGC PLESSISVILLE
- M0063 Jeu 2014-06-19 19:00 St-Germain U14 vs DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML
- M0068 Jeu 2014-06-26 19:00 DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML vs St-gregoire
- M0071 Jeu 2014-07-03 19:00 DRUMMONDVILLE # 2 U14 ML vs DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML
- M0074 Jeu 2014-07-10 19:00 ST-LÉONARD vs DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML
- M0079 Jeu 2014-07-17 19:00 DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML vs NICOLET U-14 M L
- M0084 Jeu 2014-07-24 19:00 Phéonix vs DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML
- M0089 Jeu 2014-08-07 18:30 YGC PLESSISVILLE vs DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML
- M0090 Lun 2014-08-11 18:30 DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML vs St-Germain U14
- M0097 Jeu 2014-08-14 18:30 St-gregoire vs DRUMMONDVILLE # 1 U14 ML

Terminé

Intranet local 100%

Après une joute

- À la fin de chaque joute vous devez entrer vos statistiques dans PTS-Ligue.
- Vous devez faire la même procédure que précédemment expliquée et vous rendre sur votre compte.
- Un coup entré sur votre compte vous devez cliquer sur l'onglet feuille de matchs et ensuite sélectionner le match qui a été joué.
- Vous entrerez ensuite sur la liste de vos joueurs. À l'aide de la copie de feuille de match que l'arbitre vous a remis, vous devez cocher les joueurs présents, entrer leurs buts et cartons. **SUPER IMPORTANT D'ENTRER LA FEUILLE DE MATCH ADÉQUATEMENT, À DÉFAUT DE QUOI LE CLUB RECEVRA DES AMENDES.**
- Votre feuille de match doit être entrée dans les 48 hrs après la joute, à défaut de quoi des amendes seront aussi imposées.
- Prenez donc l'habitude de les rentrer à la suite de vos joutes ! 😊



The screenshot shows a web browser window displaying the PTS-LIGUE website. The page header includes the logo for TSI Sports Inc. and navigation links for 'CLASSEMENTS', 'CALENDRIERS', 'SÉRIES FS', 'STATS', 'INFO ÉQUIPE', 'ARCHIVE', 'FEUILLES DE MATCHS', 'ENTRAÎNEUR', 'PTS-RESERVATIONS', and 'AIDE'. The main content area features a table with columns: 'Catégorie', 'Match No.', 'Date', 'Heure', 'Receveur', 'Résultat', 'Visiteur', and 'Terrain'. A large empty oval is drawn around the table area. Below the table, a text box contains the following message:

Habituellement, ici vous verrez vos matchs joués. Vous devrez cliquer sur ce match et entrer les statistiques correspondants à celui-ci. Étant donné que la saison n'est pas commencée, voici la raison pour laquelle nous ne voyons aucun match.

Finalement, vous n'avez plus aucunes raisons de ne pas avoir vos feuilles de match et d'entrer vos statistiques à la suite de ceux-ci, car vous avez la démarche ici pour le faire. Si jamais vous vous considérez comme une personne peu fiable et bien veuillez attirer un parent ou quelqu'un qui sera en charge d'imprimer les feuilles de matchs et d'entrer les statistiques adéquatement et dans les délais demandés sur PTS-Ligue.

PTS-REF

À la fin de chaque joute l'arbitre assigné en chef pour votre match ira homologuer votre joute dans le système PTS-Ligue. Vous devez tout de même entrer vos statistiques dans les 48 heures, par contre si l'arbitre l'a fait avant vous, il se peut que vous n'ayez rien à faire, mais tout simplement valider l'information. Il est important de conserver vos copies de feuilles de matchs et les arbitres ont le mot d'ordre de garder toutes les feuilles de matchs originales aussi en cas de problèmes. Si erreur il y a lieu, veuillez communiquer avec moi et je ferai les vérifications nécessaires.

ANNEXES

FORMULAIRE DE CHANGEMENT DE MATCH

Ligue de Soccer du Centre-du- Québec

Procédure à suivre :

1. Avoir un motif valable de changement de match.
2. Remplir le formulaire ci-présent.
3. Envoyer ce formulaire (de façon informatique) 15 jours avant la date originale du match au coordonnateur de la ligue afin qu'il soit approuvé. Une fois ce délai passé, le changement de match sera automatiquement refusé.
4. Dans le cas d'un changement de date, l'équipe receveuse aura la tâche de proposer deux dates de reprise du match.

Information du requérant :

Club requérant	
Date de la demande	
Motif du changement	

Information du match original :

# match		Date		Heure	
Receveur					
Visiteur					
Terrain					

Changement : Entrer seulement le changement

Date		Heure	
Terrain			

- 📧 Envoyer le tout par courriel électronique à arscq@hotmail.com, 15 jours avant la date originale du match.

Jade Ritcher,

Coordonnatrice LSCQ



FORMULAIRE D'AUTORISATION MÉDICALE - PARENTALE



INFORMATION DU JOUEUR	
Nom : <input type="text"/>	Prénom : <input type="text"/>
DDN : <input type="text"/>	
# membre ID : <input type="text"/>	Club : <input type="text"/>
AUTORISATION PARENTALE	
Je <input type="text"/> autorise le joueur/joueuse, de catégorie <input type="text"/> à s'affilier avec l'équipe <input type="text"/> de catégorie d'âge <input type="text"/> .	
<hr/> <input type="text"/>	<hr/> <input type="text"/>
Signature obligatoire du parent	Date
AUTORISATION MÉDICALE	
<input type="text"/> <hr/> Nom du médecin	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"><i>Espace du médecin</i></div> <ul style="list-style-type: none">• Vous pouvez également joindre un billet du médecin
L'autorisation est donnée au joueur / joueuse de catégorie d'âge <input type="text"/> de s'affilier avec l'équipe de catégorie d'âge <input type="text"/> .	
<hr/> <input type="text"/>	<hr/> <input type="text"/>
Signature du médecin	Date
Extrait article 5.2 des règles de fonctionnement	
<p>Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories supérieures à la sienne. Il ne peut être accordé que pour un joueur de U10 à U16. L'ARS pourra accorder le double surclassement sur réception des documents suivants : formulaire de demande de surclassement, autorisation parentale et autorisation médicale à l'effet que le joueur n'encourt aucun danger supplémentaire pour sa santé ainsi que le formulaire d'affiliation.</p> <p>Modifié octobre 2011</p>	