



RÈGLEMENTS

LIGUE DE SOCCER ÉLITE DU QUÉBEC

SECTION I - RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS	4
1. DEMANDE D'ADHÉSION DES CLUBS ET INSCRIPTION DES ÉQUIPES.....	4
2. RÉSERVÉ.....	4
3. INSCRIPTION DES JOUEURS ET ÉLIGIBILITÉ.....	4
SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS.....	4
4. ENGAGEMENTS FINANCIERS.....	4
5. FRAIS DE DÉPLACEMENTS	5
SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION.....	5
6. STRUCTURE DE LA LIGUE ÉLITE.....	5
7. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES SENIOR.....	5
8. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES JUVÉNILES.....	6
9. ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER	6
10. CHANGEMENTS AU CALENDRIER	7
11. ENTRAÎNEURS.....	8
12. JOUEURS.....	9
13. JOUEURS RÉSERVES OU SURCLASSÉS.....	10
14. PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE	11
15. ARBITRES	11
16. RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES.....	12
17. COULEURS	12
18. BALLONS	13
19. TERRAIN.....	13
20. RETARD	14
21. MATCHS PERDUS PAR FORFAIT/DÉFAUT.....	14
22. RÉSERVÉ.....	14
23. RÈGLES DU JEU	14
24. CLASSEMENT	15
SECTION IV - RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE	16
25. CARTONS JAUNES ET ROUGES	16
26. PROTÊTS ET PLAINTES.....	17
27. RÉSERVÉ.....	17
28. PROCÉDURE DISCIPLINAIRE	17
29. DIVERS	18

SECTION I- RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

1. DEMANDE D'ADHÉSION DES CLUBS ET INSCRIPTION DES ÉQUIPES

1.1 Les clubs doivent soumettre le document « Demande d'adhésion / cahier des charges », disponible sur le site Internet indiqué au préalable, dûment complété au plus tard le premier décembre précédant l'année pour laquelle ils s'inscrivent.

Modifié octobre 2016

1.2 Pour les exigences, conditions d'adhésion et modalités d'inscription des équipes, les clubs doivent se référer au document « Demande d'adhésion / cahier des charges ».

Modifié octobre 2016

1.3 RÉSERVÉ

1.4 Les exigences, conditions et modalités indiquées dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges » sont d'application jusqu'au terme de la saison pour laquelle il a été soumis. Elles n'ont cependant pas de valeur si elles sont en contradiction les règlements de la Fédération, sauf si elles répondent à une situation particulière valable uniquement pour la saison concernée.

Modifié octobre 2016

2. RÉSERVÉ

3. INSCRIPTION DES JOUEURS ET ÉLIGIBILITÉ

3.1 RÉSERVÉ

3.2 Dès la date limite de remise de la liste d'équipe, qui est indiquée dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges », tout joueur inscrit sur cette dernière est comptabilisé dans le total des joueurs de l'équipe jusqu'à la fin de la saison, y compris s'il ne joue pas ou s'il est retiré de la liste avant ou pendant la saison. En senior, seuls les joueurs ayant joué au moins un match sont comptabilisés.

Modifié octobre 2016

3.3 Chaque club est responsable de s'assurer de l'affiliation et de l'éligibilité de ses joueurs en conformité avec les règlements de la Fédération.

3.4 À partir de la date mentionnée dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges », un club dont le nombre de joueurs de l'une de ses équipes est inférieur ou supérieur au nombre prescrit par l'article 35.9.4 des règles de fonctionnement se verra infliger une amende prévue la Politique administrative des frais et amendes.

Modifié octobre 2016

SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS

4. ENGAGEMENTS FINANCIERS

4.1 Les divers frais, les montants et les modalités de paiement figurent dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges ».

4.2 RÉSERVÉ

4.3 RÉSERVÉ

4.4 RÉSERVÉ

4.5 RÉSERVÉ

4.6 En plus des coûts énumérés dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges », la Fédération peut imposer des obligations financières additionnelles dans l'intérêt général de la Ligue.

Modifié octobre 2016

5. FRAIS DE DÉPLACEMENTS

5.1 RÉSERVÉ

5.2 RÉSERVÉ

5.3 Sauf indication contraire, tous les montants dus à la Ligue élite sont payables dans les trente (30) jours qui suivent leur signification. Passé ce délai, les mesures administratives prévues aux règlements de la Fédération suivent leur cours.

Modifié octobre 2016

SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

6. STRUCTURE DE LA LIGUE ÉLITE

6.1 La Ligue élite s'adresse aux catégories suivantes :

Juvenile féminin : U15, U16, U17

Juvenile masculin : U15, U16, U17 et U18

Senior féminin : U19, U21 et senior

Senior masculin : U21 et senior

Modifié octobre 2016

6.2 Les champions des catégories U15, U17 et seniors représenteront le Québec aux Championnats canadiens des clubs dans leur catégorie respective.

Modifié octobre 2016

6.3.1 Conformément aux règlements régis par l'Association canadienne de soccer (ACS), pour pouvoir participer au championnat canadien des clubs, un joueur doit être :

a) citoyen canadien ;

b) résident permanent (tel que défini par le Gouvernement du Canada) ; ou

c) demandeur d'un statut de réfugié.

6.3.2 Une dérogation à l'article 6.3.1 pourra être accordée par l'ACS pour les joueurs juvéniles si la demande est faite avant le 15 juillet et que les critères établis sont respectés.

7. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES SENIOR

7.1 La catégorie senior est composée d'une (1) seule division divisée en deux (2) groupes de sept (7) équipes chacun regroupant celles y ayant évolué la saison précédente, à l'exception de la dernière de chaque groupe. Elle sera complétée par les promus définis aux articles 35.1.3 et 35.1.3.7 des règles de fonctionnement.

Modifié octobre 2016

7.2 RÉSERVÉ

7.3 RÉSERVÉ

7.4 RÉSERVÉ

7.5 Les modalités de promotion / relégation entre la Ligue élite, la classe AA et la Coupe promotion sont définies à l'article 35.1.3 des règles de fonctionnement.

7.6 RÉSERVÉ
Modifié octobre 2016

7.7 La catégorie U21 est composée d'une (1) seule division. Pour les modalités concernant les promotions U17-U19 féminin, U18-U21 masculin, U19-U21 féminin et U21-senior, la relégation et les barrages, voir les articles 35.1.3.5 et 35.1.3.6 des règles de fonctionnement.
Modifié octobre 2016

8. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES JUVÉNILES

8.1 RÉSERVÉ

8.2 Catégorie U15

8.2.1 La catégorie U15 est composée d'une (1) seule division et est définie selon les modalités prescrites aux articles 35.10.1 et 35.10.2 des règles de fonctionnement.
Modifié octobre 2016

8.3 Catégorie U16 à U18

8.3.1 Les catégories U16 à U19 seront composées d'une seule division regroupant les équipes ayant évolué dans la catégorie d'âge inférieure la saison précédente à l'exception des deux derniers. Elles seront rejointes par les promus définis à l'article 35.1.3 des règles de fonctionnement.
Modifié octobre 2016

8.3.2 RÉSERVÉ

8.3.3 RÉSERVÉ

8.3.4 RÉSERVÉ

8.4 RÉSERVÉ

8.5 Pour qu'une catégorie soit en opération, un nombre minimal de six (6) équipes participantes est exigé. Dans le cas contraire, la direction générale de la Fédération prendra les décisions appropriées.

9. ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER

9.1 RÉSERVÉ

9.2 Il n'est pas permis de demander de ne pas jouer à certaines dates.

9.3 Sauf accord entre les clubs concernés et sous réserve d'approbation de la Ligue élite, le coup d'envoi d'un match ne peut pas être prévu après 21h.

9.4 RÉSERVÉ

9.5 Sauf accord entre les clubs concernés et sous réserve d'approbation de la Ligue élite, le coup d'envoi d'un match joué entre le lundi et le vendredi (à l'exception des jours fériés) ne peut pas être prévu avant 19h00. Sauf accord entre les clubs concernés et sous réserve d'approbation de la Ligue élite, le coup d'envoi d'un match joué le samedi, le dimanche ou un jour férié ne peut pas être prévu avant 12h00.

9.6 RÉSERVÉ

9.7 Dans le cas d'un match de la Ligue élite impliquant des équipes de clubs distants de plus de cent cinquante (150) km, sauf accord entre les clubs concernés ou si la Ligue élite le juge nécessaire :

- le match ne peut avoir lieu du lundi au jeudi ;
- le dimanche et les jours fériés, le coup d'envoi doit être prévu au plus tard à 18h.

Modifié octobre 2016

9.8 RÉSERVÉ

9.9 Selon le nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories, le nombre de matchs à jouer est déterminé par la Ligue élite, qui doit tenir compte des exigences suivantes :

- Chaque équipe doit jouer au moins une fois contre toutes les autres équipes ;
- Chaque équipe doit jouer le même nombre de matchs (si possible, un nombre pair) contre chacune des autres équipes ;
- Contre un même adversaire, chaque équipe doit jouer le même nombre de matchs à domicile qu'à l'extérieur (un écart d'un match est permis) ;
- Chaque équipe doit jouer le même nombre de matchs à domicile qu'à l'extérieur (un écart d'un match est permis) ; et
- un minimum de dix-huit (18) matchs par championnat.

Modifié octobre 2016

9.10 RÉSERVÉ

9.11 Si dans une catégorie donnée, l'article 9.9 ne peut pas être respecté, la Ligue élite se réserve le droit d'ajouter des matchs amicaux obligatoires en début de saison. Ces derniers seront joués selon les mêmes règlements et standards que les matchs officiels.

9.12 Quand un club a plusieurs matchs à domicile le même jour, tous doivent avoir lieu sur le même terrain et se jouer en ordre croissant des catégories (des plus jeunes aux plus vieux). Les coups d'envoi de deux rencontres successives doivent être séparés de minimum 2h00 et de maximum 2h30. Les clubs peuvent cependant demander une dérogation à la Ligue élite, qui pourra ou non l'accorder.

9.13 Dans l'intérêt général, la Ligue élite peut imposer des modifications qu'elle jugera nécessaire dans l'élaboration des calendriers.

10. CHANGEMENTS AU CALENDRIER

10.1 Seule la Ligue élite détient le pouvoir de remettre un match ou de faire un changement au calendrier.

10.2 Aucune demande de changement de date ne sera acceptée en dehors des cas prévus par les règlements ou tel que spécifié dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges ». Dans ce dernier cas, des frais d'administration seront imposés. Seule la Ligue détient le pouvoir de remettre un match suite à des circonstances qu'elle juge exceptionnelles.

10.3 RÉSERVÉ

10.4 RÉSERVÉ

10.5 Toute équipe ayant des joueurs retenus pour une sélection provinciale ou nationale comme prévu à l'article 29.5 des règles de fonctionnement peut demander à la Ligue élite le report de son match au moins trois (3) jours ouvrables avant celui-ci (ou moins si la sélection est officialisée à l'intérieur de ce délai). Si elle accepte la demande, la Ligue élite doit confirmer par écrit la remise du match.

10.6 Changement d'heure et/ou de terrain

10.6.1 Toute demande de changement d'heure qui respecte ce règlement et les modalités du document « Demande d'adhésion / cahier des charges » sera approuvée par la Ligue élite si elle est acceptée par l'adversaire et effectuée au moins trois jours ouvrables avant le match. Passé ce délai, la Ligue élite se donne le droit de refuser la demande. Pour chaque changement d'heure, des frais d'administration seront imposés.

10.6.2 Toute demande de changement de terrain qui respecte ce règlement et les modalités du document « Demande d'adhésion / cahier des charges » sera approuvée par la Ligue élite si elle est effectuée au moins trois jours ouvrables avant le match. Passé ce délai, la Ligue élite se donne le droit de refuser la demande ; si elle l'accepte, des frais d'administration seront imposés.

10.7 Terrain non disponible ou non praticable

10.7.1 Quand un match n'a pas été joué parce que le terrain n'était pas disponible ou praticable, l'équipe receveuse pourrait perdre le match par défaut.

10.7.2 Si le match doit être rejoué, il le sera sur le terrain de l'équipe receveuse, sauf si elle est fautive, ce qui sera déterminé par la Ligue élite, en quel cas le match sera rejoué sur le terrain de l'équipe visiteuse.

10.7.3 Après avoir reçu l'avis de la Ligue élite à cet effet, les deux (2) équipes ont deux (2) semaines pour s'entendre sur la date, l'heure et le terrain où doit être rejoué le match et en informer la Ligue élite. Sauf accord de la Ligue élite, le match doit être rejoué au moins sept (7) jours après la transmission de l'entente.

10.7.4 Si aucune entente n'est possible ou si elle n'est pas transmise dans les délais, la Ligue élite décidera de la date et de l'heure du match. L'équipe receveuse aura alors quarante-huit heures pour informer la Ligue élite du terrain du match.

10.8.1 RÉSERVÉ

10.8.2 RÉSERVÉ

10.8.3 RÉSERVÉ

11. ENTRAÎNEURS

11.1 Carte d'affiliation et taux de présence Modifié octobre 2016

11.1.1 Pour être éligible à prendre place dans la zone technique, tout entraîneur ou membre du personnel doit présenter aux arbitres sa carte d'affiliation ou, à défaut, une autorisation écrite émise par le secteur des compétitions de la Fédération accompagnée d'une pièce d'identité avec photo permettant son identification. Dans ce dernier cas l'arbitre devra alors le rapporter à la ligue et des frais d'administration seront imposés. Si une équipe se présente sans entraîneur éligible, elle perd le match par défaut.

Modifié octobre 2016

11.1.2 L'entraîneur de l'équipe doit se conformer à l'article 35.4.1 des règles de fonctionnement.

11.1.3 RÉSERVÉ

Modifié octobre 2016

11.2 Pour être éligible, l'entraîneur d'une équipe doit détenir au minimum la certification requise par l'article 35.4.1 des règles de fonctionnement et répondre aux exigences indiquées dans le document « Demande d'adhésion et cahier des charges ».

11.3 Expulsions et suspensions

11.3.1 Tout entraîneur ou dirigeant expulsé d'un match doit immédiatement quitter l'enceinte et se diriger vers les estrades, ne plus accéder à l'enceinte ni entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match jusqu'à son terme. Après celui-ci, il peut retourner à son vestiaire, mais sans entrer en communication avec les arbitres et l'équipe adverse.

Modifié octobre 2016

11.3.2 Aucun entraîneur ou dirigeant suspendu ne peut, avant, pendant ou après le match, prendre place dans la zone technique et accéder au terrain, ni entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match sauf avec son équipe à l'extérieur du terrain et de la zone technique après la fin du match.

Modifié octobre 2016

11.3.3 Toute infraction aux articles 11.3.1 et 11.3.2 sera rapportée par l'arbitre à la Ligue élite, qui prendra les mesures disciplinaires appropriées.

11.4 Tout entraîneur qui ne répond pas aux obligations de recyclage, telles que définies chaque année par le secteur technique de la Fédération, devra payer les frais de recyclage, faire un travail compensatoire et payer les frais de correction. Le délai pour remettre ce travail sera communiqué aux entraîneurs. Si le travail n'est pas jugé convenable par le secteur technique, le processus se répètera (incluant et le travail à effectuer et les frais de correction à payer) jusqu'à satisfaction du secteur technique.

Modifié octobre 2016

12. JOUEURS

12.1 Les joueurs qui composent une équipe sont ceux qui sont assignés à cette dernière.

Modifié octobre 2016

12.2 RÉSERVÉ

12.3 Identification des joueurs

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

12.3.2 Pour être éligible, un joueur, entraîneur ou dirigeant doit présenter aux arbitres sa carte d'affiliation ou, à défaut, une autorisation écrite émise par le secteur des compétitions de la Fédération accompagnée d'une pièce d'identité avec photo permettant son identification. S'il participe à un match sans avoir respecté l'une ou l'autre de ces directives, son équipe perd le match par défaut et pourra être traduite devant le responsable de la compétition.

Modifié octobre 2016

12.3.3 Avant chaque match, l'arbitre est tenu de vérifier l'identité de tous les joueurs dont le nom figure sur la feuille de match. Cette vérification s'effectue en présence des joueurs concernés et d'un membre de chacune des équipes.

12.3.4 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 (et son nom est rayé de la feuille de match).

12.3.5 Un arbitre peut contrôler l'identité des joueurs avant, pendant et après le match, à son initiative ou à la demande de tout membre du personnel qui figure sur la feuille de match.

Modifié octobre 2016

12.3.6 Si le joueur est sur le terrain au moment de la demande de contrôle, le match n'est pas interrompu mais le contrôle a lieu immédiatement après sa sortie du terrain, en match (remplacement, exclusion, blessure ou autre) ou à la fin de la mi-temps.

12.3.7 Toute personne à contrôler doit immédiatement se rapporter à l'arbitre ou à un arbitre assistant (selon le cas) afin de procéder à la vérification.

12.3.8 Si un joueur ne respecte pas les articles 12.3.1 à 12.3.7, il est considéré comme inéligible : son équipe perdra le match par défaut. Le joueur et l'entraîneur de l'équipe pourraient aussi être traduits devant le comité de discipline de la ligue, qui prendra les sanctions appropriées.

Modifié octobre 2016

12.4 RÉSERVÉ

12.5 Sont éligibles à jouer dans la Ligue, les joueurs qui ont respecté tous les critères, conditions et règlements établis par la Fédération et la Ligue élite.

Modifié octobre 2016

12.6 RÉSERVÉ

12.7 RÉSERVÉ

12.8 Les équipes sont pleinement responsables de l'application des règlements et ne peuvent en ce sens invoquer une erreur de la part des arbitres pour le non-respect de tout article de règlement.

Modifié octobre 2016

12.9 RÉSERVÉ

12.10 Expulsions et suspensions

12.10.1 Tout joueur d'une équipe d'une catégorie juvénile expulsé d'un match doit immédiatement quitter la surface de jeu ou la zone technique, selon le cas, et se diriger vers les estrades, ne plus accéder à l'enceinte, même après le match, et ne peut plus entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match, sauf avec son équipe une fois le match terminé.

Modifié octobre 2016

12.10.2 Aucun joueur suspendu ne peut, avant, pendant ou après le match, prendre place dans la zone technique et accéder au terrain, ni entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match sauf avec son équipe à l'extérieur du terrain et de la zone technique après la fin du match.

Modifié octobre 2016

12.10.3 Toute infraction aux articles 12.10.1 et 12.10.2 sera rapportée par l'arbitre à la Ligue élite, qui prendra les mesures disciplinaires appropriées.

12.10.4 Pour tout joueur expulsé entre la fin de la première mi-temps et le début de la deuxième mi-temps, même si l'un ou l'autre est remplaçant, l'équipe concernée doit jouer avec autant de joueurs en moins par rapport au nombre qu'elle avait sur le terrain à la fin de la première mi-temps, et ce dès le début de la deuxième mi-temps.

Modifié octobre 2016

13. JOUEURS RÉSERVES OU SURCLASSÉS

13.1 En plus des joueurs assignés à l'équipe, une équipe peut utiliser des joueurs réserves.

13.2 L'utilisation de joueurs réserves et surclassés doit se faire selon les règlements de la Fédération.

Modifié octobre 2016

13.3.1 RÉSERVÉ

13.3.2 RÉSERVÉ

13.4 RÉSERVÉ

13.5 RÉSERVÉ

13.6 Les joueurs à l'essai et permis ne sont pas autorisés dans la Ligue élite.

14. PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE

14.1 Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match un maximum de dix-huit (18) joueurs en plus de trois (3) entraîneurs ou dirigeants dûment affiliés avec carte d'affiliation. Seules ces personnes sont autorisées à prendre place dans la zone technique, si elles se conforment aux articles 11.1.1 et 12.3.2, en plus d'un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu.

14.2 Le professionnel de la santé doit détenir une carte professionnelle ou une carte d'étudiant émise par son Ordre professionnel, qu'il devra présenter à l'arbitre si celui-ci l'exige. À défaut, une amende (pour absence de personnel médical) sera infligée.

14.3 Toute personne présente dans la zone technique, autre que celles mentionnées à l'article 14.1, en sera exclue par l'arbitre, s'il s'en rend compte ou s'il en est avisé par l'équipe adverse, et il en fera part à la ligue. L'équipe fautive sera pénalisée d'une amende et pourrait perdre par défaut.

Modifié octobre 2016

14.4 Toute équipe n'ayant au moins pas douze (12) joueurs en tenue de match de leur équipe et aptes physiquement à jouer recevra une amende.

Modifié octobre 2016

15. ARBITRES

15.1 En cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre assistant ayant le plus d'expérience prendra la responsabilité du match. Par contre, si un seul arbitre est présent, la décision de jouer le match ou non restera à son unique discrétion ; il doit toutefois communiquer avec la ligne d'urgence de la Ligue élite afin de vérifier si cette dernière est en mesure d'y envoyer un ou des remplaçants (voir 15.1.1). Dans un tel cas, un délai minimal de trente (30) minutes et maximal d'une (1) heure, selon la provenance de l'équipe visiteuse, sera imposé par la ligue. Le délai peut être augmenté si le ou les arbitres présents et les deux équipes y sont favorables. Si après le délai convenu le match ne peut débuter, il est déclaré annulé et sera rejoué selon les modalités établies.

Modifié octobre 2016

15.1.1 Si aucun arbitre n'est présent au terrain quarante-cinq (45) minutes avant un match, l'équipe locale doit communiquer avec la ligne d'urgence de la Ligue élite. Si les trois (3) arbitres du match ne sont pas arrivés trente (30) minutes avant un match, l'un des arbitres doit communiquer avec la ligne d'urgence de la Ligue élite.

Modifié octobre 2016

15.2 RÉSERVÉ

15.3 Les procédures concernant l'homologation des matchs et l'envoi des rapports disciplinaires seront communiquées aux arbitres avant le début de la saison. Les amendes prévues seront infligées si ces procédures ne sont pas suivies.

15.4 L'arbitre doit mentionner lors de l'homologation de son match le nom et le numéro de carte d'affiliation de toute personne (joueur ou personnel) ayant présenté une autorisation écrite d'y participer et/ou ayant été ajouté à la main sur la feuille de match papier et dont le nom n'est pas dans la liste de la feuille de match électronique.

Modifié octobre 2016

15.5 L'arbitre doit aviser la Ligue élite de toute irrégularité le premier jour ouvrable suivant le match. Pour les matchs qui ne sont pas joués dans leur intégralité, l'arbitre doit aviser la Ligue élite dès le jour du match.

Modifié octobre 2016

15.6 La Fédération est responsable de l'assignation des officiels de la compétition, y compris l'assignation des matchs hors concours organisés entre deux clubs différents.

Modifié octobre 2016

15.7 L'arbitre et les arbitres assistants doivent inscrire lisiblement sur la feuille de match leur nom et leur numéro d'enregistrement. Un arbitre ou un arbitre assistant qui ne se conforme pas à cette directive sera pénalisé conformément à la politique d'assignation des officiels de la Fédération.

15.8 Les rémunérations des arbitres et les modalités de facturation sont celles prévues à la Politique administrative des frais et amendes de la Fédération et/ou dans le document « Demande d'adhésion / Cahier des charges » de la compétition.

Modifié octobre 2016

16. RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

16.1 RÉSERVÉ

16.2 Feuille de match

16.2.1 La feuille de match dûment remplie et les documents définis aux articles 11.1 et 12.3 de tous les joueurs, entraîneurs et dirigeants inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'arbitre au moins trente (30) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

16.2.2 Toute personne inscrite sur la feuille de match sera considérée comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de s'assurer de demander à l'arbitre de rayer de la feuille de match le nom de toute personne qui ne se présente pas à un match et ce, avant le coup d'envoi de la deuxième mi-temps.

16.3 Jusqu'à la signature de la feuille de match qui a lieu après celui-ci, tout membre du personnel d'une équipe peut demander à l'arbitre de vérifier l'identité de toute personne 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 et en faire part à la Ligue via la feuille de match ou la procédure d'homologation. Toute personne autorisée par la Ligue élite, dont tout arbitre assigné au match, peut également exiger de vérifier l'identité de toute personne et ce, en tout temps.

Modifié octobre 2016

16.4 Le club receveur doit fournir aux deux (2) équipes les services d'un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu qui a pour fonction première de traiter les urgences. Ce dernier doit être présent au moins une (1) heure avant l'heure prévue du coup d'envoi et rester jusqu'à la fin du match et davantage si nécessaire. Le matériel utilisé par l'équipe visiteuse sera aux frais de cette dernière. À défaut de s'y conformer, le club local recevra une amende prévue à la Politique administrative des frais et amendes.

Modifié octobre 2016

17. COULEURS

17.1.1 Avant la date prescrite dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges », les clubs doivent entrer les couleurs de leurs équipements dans le système informatique.

17.1.2 Les couleurs de l'équipe receveuse apparaîtront sur la feuille de match. Cette équipe est tenue de porter ces couleurs. L'équipe visiteuse doit porter des couleurs qui permettent, sans risque de confusion, de la distinguer de l'autre équipe.

17.1.3 Dans le seul cas de conflit de couleurs d'équipements, l'équipe qui n'a pas respecté le point 17.1.2 doit changer d'équipement ou, à défaut, porter des chasubles (dossards). Si elle n'est pas en mesure de se conformer à cette directive, elle perdra le match par défaut.

17.2 Le gardien de but doit porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre. L'arbitre devra avoir en sa possession deux maillots de couleur différente et en cas de conflit de couleur entre les gardiens de but et l'arbitre, l'arbitre devra changer de maillot. Advenant l'impossibilité pour l'arbitre de présenter un maillot de couleur distincte, le(s) gardien(s) dont la couleur de maillot est en conflit avec la couleur de maillot de l'arbitre doit(vent) changer de maillot ou porter un chasuble (dossard).

17.3 Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul capitaine à la fois et ce dernier doit porter un brassard au bras gauche. Une équipe qui ne respecte pas cette directive se verra imposer une amende prévue à la Politique administrative des frais et amendes.

Modifié octobre 2016

17.4 Tout joueur doit porter l'écusson de la LSEQ sur le bras droit, sous l'épaule. À défaut de s'y conformer, le club fautif recevra une amende prévue à la Politique administrative des frais et amendes.

Modifié octobre 2016

18. BALLONS

18.1 Le club local doit obligatoirement fournir deux ballons en bon état pour chaque match. Les ballons à utiliser sont indiqués dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges ». À défaut de s'y conformer, le club fautif se verra imposer une amende prévue à la Politique administrative des frais et amendes.

Modifié octobre 2016

18.2 RÉSERVÉ

19. TERRAIN

19.1 Le terrain doit être régulièrement et visiblement tracé, avoir des buts réglementaires munis de filets en bon état, posséder quatre (4) drapeaux de coin réglementaires, avoir des installations sanitaires adéquates et trois (3) vestiaires distincts avec douches pour les équipes et les officiels. En outre, les clubs doivent se conformer aux exigences et conditions d'adhésion à cet effet indiquées dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges ». Sauf sur dérogation donnée par la Ligue élite, les terrains doivent mesurer au minimum soixante (60) mètres de large sur cent (100) mètres de long.

19.2 L'arbitre fera état sur la feuille de match de tout manquement aux articles 18.1 et 19.1 et l'équipe fautive sera pénalisée d'une amende prévue à la Politique administrative des frais et amendes.

19.3 RÉSERVÉ

19.4 La Ligue élite, l'arbitre, le propriétaire ou le gestionnaire d'un terrain sont les seuls habilités à déclarer un terrain impraticable et/ou à en interdire l'utilisation.

Modifié octobre 2016

19.5 La Ligue élite peut exiger qu'un terrain ne soit plus utilisé si elle juge que les installations ne répondent pas aux exigences de l'article 19.1. Le club concerné devra alors transférer ses matchs à domicile sur un terrain conforme, à défaut de quoi la Ligue élite les annulera et infligera une défaite par défaut, en plus d'appliquer les autres mesures prévues aux règlements. Ledit terrain pourra être réutilisé une fois qu'il sera conforme.

Modifié octobre 2016

19.6 Si une des deux (2) équipes juge qu'un terrain n'est pas conforme aux lois du jeu, elle doit indiquer ses motifs sur la feuille de match des deux (2) équipes avant le début du match. La décision de jouer ou non le match est toutefois à la discrétion de l'arbitre. Ce dernier doit envoyer à la Ligue élite une copie de la feuille de match papier dans les vingt-

quatre (24) heures suivant le match, soit par courriel (copie numérisée), soit par télécopie. La Ligue élite étudiera le cas et prendra les mesures appropriées.

Modifié octobre 2016

20. RETARD

20.1 Une équipe qui retarde le début d'un match, mais qui serait autrement en mesure de le débiter, sera sanctionnée selon les modalités prévues à la Politique administrative des frais et amendes. De plus, si l'arbitre juge que la coopération de l'équipe n'est pas adéquate afin de permettre au match de débiter le plus rapidement possible, il peut annuler le match et l'équipe fautive perdra par défaut.

Modifié octobre 2016

21. MATCHS PERDUS PAR FORFAIT/DÉFAUT

21.1 Une équipe perdra par forfait/défaut, que le match soit complété ou non, et sera sanctionnée selon les modalités prévues à la Politique administrative des frais et amendes, et ceci est sans possibilité d'appel, si elle :

- a) ne se présente pas à un match (forfait);
- b) se retire d'un match (défaut);
- c) n'a pas sept (7) joueurs et un entraîneur adulte éligibles pour commencer à l'heure prévue du coup d'envoi, même si l'équipe adverse ne se présente pas (sauf si les arbitres et l'adversaire lui accordent un délai ou si la Ligue élite l'impose (défaut);
- d) refuse de changer de terrain à la demande de la Ligue élite (défaut);
- e) aligne six (6) joueurs ou moins, pour quelque raison que ce soit (défaut);
- f) fait jouer un joueur frauduleusement (défaut);
- g) fait jouer un joueur qui n'est pas inscrit sur la feuille de match (défaut);
- h) n'est plus, durant le match, en mesure d'avoir dans la zone technique un membre du personnel adulte inscrit sur la feuille de match (défaut);
- i) fait jouer un joueur sans respecter l'article 12.3 de ce règlement (défaut);
- j) fait jouer un joueur inéligible ou suspendu (défaut);
- k) enfreint les règlements sur les joueurs réserve ou surclassés (défaut);
- l) ne peut se conformer au règlement sur les couleurs de son équipement (défaut);
- m) excède le nombre maximal de joueurs mutés autorisés (défaut);
- n) a plus de 18 joueurs sur la feuille de match et/ou sur le terrain et la zone technique (défaut);
- o) elle est responsable, en partie ou en totalité, de l'arrêt prématuré du match en vertu de l'article 30.8 des règles de fonctionnement (défaut);
- p) enfreint tout autre règlement non mentionné ci-haut susceptible de valoir une défaite par forfait/défaut, dont le cas sera étudié par la Ligue élite.

21.1.1 Une équipe est immédiatement exclue de la Ligue élite et doit payer tous les frais prévus à la Politique administrative des frais et amendes si elle cumule trois forfaits et/ou défauts au total ou si elle cumule deux forfaits pour matchs non joués.

21.2 Les cas de force majeure seront étudiés par la Ligue élite, qui rendra une décision finale dans les cinq (5) jours ouvrables après réception de tous les documents relatifs au cas.

21.3 Tous les matchs prévus au calendrier pendant la période de suspension d'une équipe sont perdus par défaut.

22. RÉSERVÉ

23. RÈGLES DU JEU

23.1 Les Lois du jeu de la FIFA sont en vigueur, sauf les spécifications contraires prévues au présent règlement et/ou aux autres règlements de la Fédération.

Modifié octobre 2016

23.2 Pour toutes les catégories, une équipe peut procéder à cinq (5) remplacements en cours de match. Le joueur remplaçant doit au préalable remettre le carton prévu à cet effet et obtenir la permission de l'arbitre. Les remplacements sont cependant illimités à la mi-temps et, s'il y a lieu, au début de la prolongation. Ils ne sont pas autorisés entre les deux périodes de prolongation ; pour ce, il faut alors utiliser l'un des cinq (5) remplacements permis.

Modifié octobre 2016

23.3 La durée de chaque match est de deux (2) mi-temps de quarante-cinq (45) minutes. La durée prolongation, lorsque nécessaire, est de deux périodes de quinze (15) minutes à jouer au complet.

Modifié octobre 2016

23.4 Pour être considéré valide, un match doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75%) du temps réglementaire, soit soixante-sept (67) minutes. Si elle est nécessaire, la prolongation doit également durer au moins soixante-quinze pour cent (75%) du temps prévu, soit vingt-deux (22) minutes. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans tout autre cas, le responsable de la compétition décidera de la validité du match.

Modifié octobre 2016

23.5 L'un ou l'autre entraîneur peut demander avant le match qu'il y ait une pause d'eau lorsque la température est élevée. La décision de l'accorder est toutefois à la discrétion de l'arbitre. Elle aura lieu lors d'un arrêt de jeu environ à la moitié de chaque mi-temps. Elle durera 1 minute. Les joueurs ne doivent pas sortir du terrain et les remplaçants doivent rester près de leur banc. L'arbitre et l'arbitre assistant du côté des zones techniques s'assureront de son bon déroulement.

24. CLASSEMENT

24.1.1 Un match gagné est rétribué par trois (3) points, un match nul par un (1) point et un match perdu par zéro (0) point.

24.1.2 Tout match non joué perdu par forfait donne un score de 3-0 en faveur de l'autre équipe. En cas de défaut par abandon du jeu au cours d'un match ou si le défaut est prononcé après le match, le score est porté à 3-0 en faveur de l'autre équipe si elle a marqué moins de trois buts. Sinon, 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 point au classement.

24.2 RÉSERVÉ

24.3 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) tirage au sort.

24.4 RÉSERVÉ

24.5 Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou déclare forfait général en cours d'épreuve :
-il est procédé à l'annulation des résultats de tous ses matchs, joués ou non joués ;
-les points obtenus contre cette équipe sont retirés ;
-les buts de ses matchs ne sont plus comptabilisés au classement des buteurs ;
-les sanctions (cartons et suspensions) encourues par les adversaires de l'équipe au cours de ses matchs sont maintenues.

Modifié octobre 2016

24.6 RÉSERVÉ

SECTION IV - RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE

25. CARTONS JAUNES ET ROUGES

25.1 Une suspension automatique d'un (1) match est infligée par série de trois cartons jaunes.
Modifié octobre 2016

25.2 Quiconque reçoit deux (2) cartons jaunes au cours d'un même match est exclu et automatiquement suspendu pour un (1) match. Les cartons jaunes ne sont pas ajoutés au cumul des cartons uniquement l'exclusion (carton rouge). Si un joueur reçoit un carton rouge direct après avoir reçu auparavant un carton jaune, les deux sont ajoutés au cumul des cartons.
Modifié octobre 2016

25.3 Quiconque reçoit un carton rouge est automatiquement suspendu pour un match.
Modifié octobre 2016

25.3.1 La liste de toute personne ayant reçu une suspension supplémentaire suite à un rapport d'arbitre sera affichée sur le site de la ligue. Y figureront le nom du joueur, son club, son équipe, le numéro de match de même que le nombre de matchs de suspension.

25.4.1 Toute suspension automatique encourue en cours de championnat doit être purgée en championnat. Si elle ne peut être purgée durant l'année en cours, elle sera prolongée sur le championnat de l'année qui suit l'année de l'infraction, mais uniquement dans les cas d'expulsion directe (carton rouge) et/ou de matchs additionnels.

25.4.2 Si la suspension se prolonge sur l'année suivante, le joueur ou le membre du personnel doit purger tous ses matchs avec son équipe d'assignation. S'il n'est assigné à aucune équipe de la Ligue élite, il doit purger sa suspension avec une équipe où il est éligible. Tous les matchs de suspension doivent être purgés avec la même équipe. Un joueur ou un membre du personnel ne peut prendre part à un match avec quelque équipe que ce soit de la Ligue élite avant d'avoir purgé sa suspension.
Modifié octobre 2016

25.5 RÉSERVÉ

25.6 Aucune sanction automatique ne peut être portée en appel.

25.7 Des sanctions financières, dont les montants sont prévus à la Politique des frais et amendes, sont imposées aux équipes pour les cartons jaunes et rouges.
Modifié octobre 2016

25.8.1 Le cumul des cartons se calcule séparément pour chacune des catégories. Les cartons sont cumulatifs quelle que soit la fonction occupée par le fautif.

25.8.2 Toute personne suspendue pour un ou plusieurs carton(s) reçu(s), ou suite à une expulsion s'il s'agit d'un membre du personnel, doit purger la suspension avant de prendre part à un match de championnat à l'intérieur d'une même saison, toutes équipes confondues de la Ligue élite, tant que la suspension n'aura pas été purgée avec l'équipe avec laquelle la suspension a été encourue.
Modifié octobre 2016

25.8.3 RÉSERVÉ

25.9 Lorsqu'un match est perdu par défaut, tous les cartons décernés sont maintenus.
Modifié octobre 2016

25.10 En cas de remise du match, pour quelque raison que ce soit, sauf dans un cas de forfait annoncé à l'avance par la Ligue élite, la suspension est d'office reportée au match de championnat suivant joué par l'équipe avec laquelle le joueur ou le membre du personnel doit purger sa suspension.

Modifié octobre 2016

25.11 Les cartons reçus durant les matchs amicaux prévus à l'article 9.11 ne sont pas comptabilisés dans le cumul des cartons de la compétition. Toutefois, s'ils mènent à une suspension, celle-ci devra être purgée lors des matchs amicaux suivants et elle pourra être étendue à la compétition si la Ligue élite le décide.

Modifié octobre 2016

25.12 Les clubs sont responsables de comptabiliser eux-mêmes le nombre de cartons jaunes et rouges reçus par leurs joueurs et membres du personnel, le système informatique utilisé par la Fédération n'a que valeur de support.

Modifié octobre 2016

25.13 Sans préjudice des autres sanctions réglementaires, l'arrivée tardive de la feuille de match et/ou du rapport d'arbitre ne peut différer l'application de toute sanction.

25.14 Qu'elle ait reçu ou non des cartons jaunes et/ou rouge avec ou sans suspension automatique, toute personne peut se voir infliger une suspension suite à un rapport d'arbitre.

Modifié octobre 2016

26. PROTÊTS ET PLAINTES

26.1 Sauf les exceptions prévues dans les articles suivants, la procédure à suivre pour le dépôt d'un protêt est celle de l'article 32 des règles de fonctionnement.

Modifié octobre 2016

26.2 Le montant du dépôt sera systématiquement facturé au club réclamant sur réception.

26.3 RÉSERVÉ

26.4 RÉSERVÉ

26.5 à 26.7 RÉSERVÉ

26.8 La procédure et le délai de dépôt d'un protêt peuvent être modifiés par la Ligue élite pour répondre à une situation urgente.

Modifié octobre 2016

26.9 Le protêt doit être déposé par le président, le directeur technique ou l'un des délégués LSEQ du club réclamant.

26.10 Alors qu'un protêt désigne la contestation par une équipe du résultat final d'un match afin d'en faire changer l'issue, une plainte est une dénonciation, par toute personne qui en a été la victime ou le témoin, de la conduite d'un contrevenant. La plainte sera, selon le cas, traitée soit par la Ligue élite, soit par le comité provincial de discipline.

27. RÉSERVÉ

28. PROCÉDURE DISCIPLINAIRE

28.1 En tout temps et pour toute infraction aux règlements de la Ligue élite ou lorsqu'elle le juge nécessaire, cette dernière peut convoquer un joueur, une personne liée à une équipe ou un club à une audition disciplinaire et appliquer les sanctions qu'elle juge appropriées.

28.2 Les décisions de la Ligue élite peuvent être portées en appel auprès de l'instance qui a juridiction.

28.3 RÉSERVÉ

28.3.1 RÉSERVÉ

28.3.2 RÉSERVÉ

28.3.3 RÉSERVÉ

28.3.4 RÉSERVÉ

28.3.5 RÉSERVÉ

28.4 Les suspensions infligées par la Ligue élite ne peuvent se confondre avec celles prévues comme automatiques par les articles précédents des présents règlements.

28.5 Lorsqu'une suspension infligée par la Ligue élite ne peut être purgée en totalité dans le cadre des activités de la Ligue élite, le reste de la suspension sera purgée au début de la saison d'activités suivante de la Ligue élite. Le joueur pourra être dans ce cas autorisé à jouer entre-temps.

28.6 RÉSERVE

28.7 La procédure disciplinaire de la LSEQ est décrite dans le document «Demande d'adhésion / cahier des charges».

29. DIVERS

29.1 Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par la Ligue élite qui se référera aux règlements de la Fédération, de l'ACS et de la FIFA.

Modifié octobre 2016

29.2 À moins d'indication contraire dans le présent règlement, les infractions et les amendes seront celles prévues dans la Politique administrative des frais et amendes

Modifié octobre 2016

ANNEXE

Les définitions apparaissant dans cette annexe prévalent pour tous les règlements de la Fédération et se retrouvent à l'article 1.5 des règlements généraux.

AFFILIATION

Désigne le processus d'enregistrement des dirigeants, joueurs, arbitres, entraîneurs, administrateurs, évaluateurs et tout autre membre ou intervenant aux fins de déterminer le membership de la Fédération.

ANNÉE D'ACTIVITÉ

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.

ASSIGNATION D'UN JOUEUR

Action d'attribuer un joueur dans une équipe.

ASSOCIATION CANADIENNE (ACS)

Désigne l'Association canadienne de soccer.

ASSOCIATION RÉGIONALE DE SOCCER (ARS)

Désigne une Association régionale de soccer comme représentante de la Fédération auprès des intervenants de soccer dans son territoire déterminé par le Conseil. C'est l'organisme qui voit à l'application des règlements de la Fédération sur son territoire.

CARTE D'AFFILIATION

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.

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.

CLASSE

Désigne les différents niveaux d'activités de soccer sous différentes formes, incluant le futsal en fonction de l'organisme qui doit les sanctionner ou sur l'envergure que la Fédération désire lui accorder. La Fédération reconnaît les classifications suivantes selon un ordre hiérarchique croissant :

1° Locale : toute activité sanctionnée par une ARS regroupant des équipes internes à un club, à une municipalité, à une zone.

2° A : toute activité sanctionnée par une ARS regroupant des équipes de différents clubs provenant principalement de la même région;

3° AA : toute activité reconnue comme telle par la Fédération, à la demande d'une ou de plusieurs ARS regroupant des équipes de différents clubs ou regroupements de soccer provenant d'une ou de plusieurs ARS;

4. AAA : toute activité sanctionnée par la Fédération et faisant partie de la structure provinciale pour une compétition de niveau élite regroupée dans la LSEQ (ligue élite)

5e Professionnelle : toute activité sanctionnée par la Fédération et l'ACS et faisant partie de la structure provinciale pour une compétition de niveau professionnel division 3 regroupée au Québec dans la PLSQ (Première Ligue);

6° Inter-Provinciale : toute activité sanctionnée par l'ACS, à la demande de plus d'une province, regroupant des équipes de différents clubs provinciaux provenant de plus d'une province;

7° Nationale : toute activité sanctionnée par l'ACS regroupant des équipes de différents clubs provenant de la confédération CONCACAF;

8° Internationale : toute activité sanctionnée par l'ACS, la CONCACAF, ou la FIFA regroupant des équipes de différents clubs provenant de plus d'une confédération.

CLUB

Désigne un organisme incorporé qui a demandé son adhésion et qui respecte les critères prévus aux présents règlements et qui regroupe des équipes de différentes catégories.

COMITÉ EXÉCUTIF

Désigne le comité exécutif de la Fédération de soccer du Québec.

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.

CONSEIL

Désigne le conseil d'administration de la Fédération de soccer du Québec.

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 ou de l'ACS.

CORRESPONDANCE OFFICIELLE

Désigne toute preuve valide d'envoi ou de réception des documents incluant les transmissions, avec preuve de transmission, par télécopieur ou par courrier électronique.

DIVISION

Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge 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.

ÉQUIPE

Désigne un regroupement de joueurs d'un club ou d'un regroupement de soccer.

ÉQUIPE ACTIVE

Désigne une équipe qui participe dans une ligue dûment reconnue et sanctionnée par une ARS ou par la Fédération dans une catégorie et classe telles que définies par les présents règlements.

FÉDÉRATION

Désigne la Fédération de soccer du Québec, également désignée par le sigle FSQ.

FESTIVAL

Désigne un événement regroupant des équipes de même catégorie et de même classe provenant d'organisations différentes tenu en dehors des activités d'une ligue.

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 une classe de compétition, une catégorie d'âge peut être divisée en groupes de niveaux égaux et appelés groupe.

INDEMNITÉ DE PRÉFORMATION

Désigne les rémunérations établies par la Fédération remises ou exigées par un club ou regroupement de soccer quand un de leur joueur change de club ou de regroupement de soccer.

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, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié.

JOUEUR DESCENDU

Désigne un joueur d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un match ou à plusieurs matchs avec une équipe de son club ou regroupement de soccer de classe inférieure à celle de l'équipe à laquelle il est assigné.

JOUEUR MUTÉ

Joueur qui change de club.

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 regroupements de soccer.

JOUEUR RÉSERVE

Désigne un joueur du même club ou regroupement de soccer qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club ou regroupement de soccer, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de classe égale ou supérieure à sa classe d'affiliation et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe.

JUVÉNILE

Désigne les catégories d'âge de moins de 18 ans inclusivement, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif.

LIBÉRATION

Désigne le processus permettant à un club ou un regroupement de soccer d'autoriser un joueur amateur affilié pour la saison en cours d'évoluer pour un autre club ou un autre regroupement de soccer.

LIGUE

Désigne un regroupement d'équipes de même ou de plusieurs catégories d'âge permettant à ces équipes d'établir un calendrier régulier de matchs.

LIGUE DE SOCCER ÉLITE DU QUÉBEC

Désigne la structure provinciale pour une compétition connue sous le nom de ligue élite ou LSEQ.

NIVEAU ÉLITE

Classe AAA.

OFFICIEL

Désigne les arbitres, les assistants-arbitres, les évaluateurs, les commissaires ou dirigeants de compétition, les membres du comité exécutif, les membres du conseil de la Fédération, d'une ligue AAA ou AA, d'une Association régionale, les membres d'un comité ou commission reconnu par la Fédération, ainsi que tout le personnel de la Fédération ou d'une Association régionale dans le cadre de leurs fonctions.

PARTIE

Désigne une des entités impliquées dans une action.

PERSONNE

Désigne les membres ou les entités physiques ou morales suivantes:

- les ARS, ligues, clubs, regroupements de soccer et équipes accréditées
- les ligues reconnues par les ARS
- les arbitres, les joueurs, dirigeants, entraîneurs et instructeurs œuvrant au sein des organismes accrédités par la Fédération
- les officiels et tout individu élu ou nommé au conseil d'administration, à un comité ou commission reconnu par un membre ordinaire ou associé.

PREMIÈRE LIGUE DE FUTSAL DU QUÉBEC

Désigne la structure provinciale en futsal pour une compétition connue sous le nom de Première ligue de futsal ou PLFQ.

PREMIÈRE LIGUE DE SOCCER DU QUÉBEC

Désigne la structure provinciale pour une compétition de niveau professionnel division 3 connue sous le nom de Première ligue ou PLSQ.

PLAIGNANT

Désigne la personne qui dépose une plainte.

PLAINTE

Dénonciation, par toute personne qui en a été la victime ou le témoin, de la conduite d'un contrevenant.

PROTÊT

Désigne la contestation par une équipe, du résultat final d'un match afin d'en faire changer l'issue.

REGROUPEMENT DE SOCCER

Désigne un regroupement d'équipes ou d'individus ne rencontrant pas les critères définissant un club reconnu par une Association régionale.

SAISON D'ÉTÉ

Désigne la période qui s'étend du 1^{er} mai au 16 octobre de la même année.

SAISON D'HIVER

Désigne la période qui s'étend du 17 octobre au 30 avril de l'année suivante.

SÉLECTION

Désigne un regroupement de joueurs déjà enregistrés au sein d'un club ou d'un regroupement de soccer aux fins de représenter une Association régionale, une ligue ou la Fédération.

SENIOR

Désigne la catégorie d'âge supérieure à juvénile, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif.

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 le conseil en ce qui a trait au territoire des Associations régionales et en ce qui a trait à leurs zones.

TOURNOI

Désigne un événement sanctionné selon les classes reconnues 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) clubs ou les deux (2) regroupements de soccer et le joueur.

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 mètres chacune et vers l'avant jusqu'à un 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 mètres de part et d'autre des places assises et vers l'avant jusqu'à un mètre de la ligne de touche.



FEDERATION DE SOCCER DU QUÉBEC

955, avenue Bois-de-Boulogne, bureau 210
Laval (Québec) H7N 4G1

T. 450 975 3355 | F. 450 975 1001
courriel@federation-soccer.qc.ca

www.federation-soccer.qc.ca