



RÈGLEMENTS

PREMIÈRE LIGUE DE SOCCER JUVÉNILE DU QUÉBEC (PLSJQ)
LIGUE DE DÉVELOPPEMENT PROVINCIAL (LDP)

Table des matières

SECTION I - RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS	3
1. GESTION ET POUVOIR	3
2. DEMANDE D'ADHÉSION DES CLUBS ET INSCRIPTION DES ÉQUIPES.....	3
SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS	3
3. ENGAGEMENTS FINANCIERS	3
SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION	4
4. CATÉGORIES	4
5. COMPOSITION DES CATÉGORIES	4
6. STRUCTURE ET CALENDRIER	5
7. CHANGEMENTS AU CALENDRIER PUBLIÉ ET REMISES DE MATCH	7
8. ENTRAÎNEURS ET AUTRES MEMBRES DU PERSONNEL	8
9. JOUEURS.....	9
10. PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE	11
11. ARBITRES	11
12. RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES.....	12
13. COULEURS	13
14. BALLONS.....	14
15. TERRAIN.....	14
16. MATCHS PERDUS PAR FORFAIT/DÉFAUT	15
17. RÈGLES DU JEU	16
18. CLASSEMENT	18
SECTION IV - RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE.....	18
19. LES RÈGLES DU JEU ET LA GESTION DES SANCTIONS APPLICABLES À TOUS LES NIVEAUX	19
20. PROTÊTS ET PLAINTES	19
21. PROCÉDURE DISCIPLINAIRE.....	19
22. DIVERS	20
LEXIQUE.....	21

SECTION I - RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

1. GESTION ET POUVOIR

1.1 La Première ligue de soccer juvénile du Québec (PLSJQ / ci-après nommée « la ligue ») et la ligue de développement provincial (LDP / ci-après nommée « la ligue ») sont sous la juridiction de Soccer Québec.

1.2 Seul le conseil d'administration de Soccer Québec a le pouvoir de modifier le présent règlement.

1.3 La direction générale est l'autorité décisionnelle pour tout ce qui a trait à ce règlement, et a ainsi le pouvoir d'appliquer toute modification temporaire qu'elle juge nécessaire.

1.4 Chaque ligue est administrée par un coordonnateur du secteur des compétitions, qui relève du directeur des compétitions et de l'arbitrage.

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

2.1 Seuls les clubs bénéficiant d'une reconnaissance de niveau « national » ou « provincial » peuvent inscrire une équipe au sein des ligues provinciales juvéniles (LDP ou PLSJQ), conformément aux modalités prévues au document « Demande d'adhésion / cahier des charges ».

2.2 Les clubs doivent soumettre le document « Demande d'adhésion / cahier des charges » en respectant les échéances qui y sont prévues.

2.3 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 ».

2.4 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 avec les règlements de Soccer Québec, sauf si elles répondent à une situation particulière valable uniquement pour la saison concernée.

SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS

3. ENGAGEMENTS FINANCIERS

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

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

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

SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

4. CATÉGORIES

4.1 La ligue s'adresse aux catégories suivantes, autant féminines que masculines : U15, U16 et U17.

4.2 Réservé

5. COMPOSITION DES CATÉGORIES

5.1 Un mécanisme de promotion et de relégation s'applique entre les catégories, conformément aux modalités prévues dans le cahier des charges en vigueur de la ligue. Pour qu'une équipe soit admissible au processus de promotion ou de relégation donnant accès à la ligue, son club doit détenir la licence provinciale, qui constitue la reconnaissance minimale requise. La composition des catégories U15 à U17 est déterminée en fonction de ce mécanisme et du respect de ce critère de reconnaissance.

5.1.1 Le processus de promotion-relégation entre la PLSJQ et la LDP s'applique uniquement si une ou plusieurs équipes admissibles de la LDP souhaitent être promues en PLSJQ. Si aucune des équipes concernées n'exprime d'intérêt pour la montée en PLSJQ, aucune relégation de la PLSJQ vers la LDP n'aura lieu.

5.1.2 Les équipes de la LDP admissibles au processus de promotion doivent, par l'entremise de la direction de leur club, informer Soccer Québec de leur intention d'accepter ou de refuser de prendre part au match de barrage, et ce, dans un délai de 48 heures suivant la réception de la communication officielle.

5.1.3 Lorsqu'une équipe de la LDP admissible à un match de barrage pour accéder à la PLSJQ choisit de ne pas y participer, elle demeure en LDP pour la saison suivante. Dans ce cas, l'équipe ou les équipes concernées de la PLSJQ les mieux classées conservent automatiquement leur place.

5.1.4 Les équipes de la PLSJQ invitées à un match de barrage peuvent refuser d’y participer. Leur club doit en informer Soccer Québec dans les 48 heures suivant la réception de la communication officielle. En cas de refus, l’équipe sera automatiquement reléguée en LDP. Dans ce cas, les équipes admissibles les mieux classées de la LDP, qui ont accepté de participer au processus de barrage, pourront être promues directement en PLSJQ.

5.1.5 Les duels entre les équipes dans le cadre du processus de promotion-relégation se disputent en un seul match. Cette rencontre a lieu sur le terrain de l’équipe ayant évolué en PLSJQ lors de la saison en cours. Les règlements applicables sont ceux en vigueur pendant la saison régulière de la PLSJQ.

5.1.6 Les gagnants des matchs de barrage évolueront en PLSJQ la saison suivante, tandis que les perdants joueront en LDP.

5.1.7 Une équipe provenant de la LDP qui gagne son match de barrage doit obligatoirement monter en PLSJQ la saison suivante. En cas de refus, le club concerné s’expose aux sanctions prévues dans la Politique des frais et amendes de Soccer Québec.

5.2 Une fois la période d’inscription complétée, Soccer Québec se réserve le droit, à sa seule discrétion, d’évaluer la composition des catégories et de prendre les mesures qu’elle juge nécessaires pour assurer le bon fonctionnement de la ligue. Ces mesures peuvent inclure, sans s’y limiter, la répartition des équipes en différents groupes, le jumelage de certaines catégories ou l’ajustement du mécanisme de promotion et de relégation.

5.3 Pour qu’une catégorie soit en opération, un nombre minimal de six (6) équipes participantes est exigé.

5.4 Chaque catégorie est composée d’une (1) seule division.

6. STRUCTURE ET CALENDRIER

6.1 Pour les catégories U15, U16 et U17, la compétition se déroule en deux phases: le championnat et les finales de fin de saison. Les finales de fin de saison sont organisées uniquement si une catégorie comprend deux groupes ou plus.

6.2 La période allouée à la compétition se situe entre le début avril et la fin octobre. Des matchs pourraient donc devoir se jouer dans un centre intérieur.

6.3 La ligue fait cependant relâche pendant deux semaines en juillet. La période de repos concorde avec les vacances estivales de la construction décrétées par l’Office de la construction du Québec.

6.4 Le début, la fin, et donc la durée de la compétition, ainsi que le nombre de matchs que disputera une équipe dépendent du nombre d'équipes dans sa catégorie.

6.5 Dans la confection des calendriers des catégories U15, U16 et U17, chaque équipe doit jouer :

- au moins une fois contre toutes les autres équipes ou, à tout le moins, contre les équipes de son groupe si des groupes sont formés ;
- le même nombre de matchs contre chacun de ses adversaires (si possible, un nombre pair) ;
- le même nombre de matchs à domicile et à l'extérieur contre un même adversaire (un écart d'un match est permis) ;
- le même nombre de matchs à domicile qu'à l'extérieur (un écart d'un match est permis).

6.6 Finales de fin de saison

6.6.1 Après le championnat, des finales de fin de saison sont tenues pour les catégories U15, U16 et U17 seulement si la catégorie comprend deux groupes ou plus.

6.6.2 Les finales de fin de saison se disputent dans un format à trois matchs : deux demi-finales et une finale, dans le cas où il y a au moins 3 groupes. Si la catégorie est composée de deux groupes alors le format sera un match : une finale.

6.6.3 Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire, on procédera à deux périodes de prolongation dont la durée est spécifiée à l'article 17.5. Si l'égalité persiste après la prolongation, on procédera à une séance de tirs au but selon les règlements de la FIFA.

6.6.4 Dans le cas de deux groupes, les deux équipes en première position de leur groupe au classement du championnat sont qualifiées. Dans le cas de trois groupes, les équipes terminant en première position de chaque groupe ainsi que la meilleure équipe classée au deuxième rang sont qualifiées.

6.6.5 Pour déterminer la meilleure équipe classée au deuxième rang dans une catégorie comprenant trois groupes, l'équipe ayant obtenu le plus haut ratio de points par match (points/matchs joués) est priorisée.

En cas d'égalité au ratio points/match entre deux équipes ou plus, les critères suivants sont appliqués, dans l'ordre, pour départager les équipes :

1. le plus grand différentiel de buts (buts marqués moins buts accordés) ;
2. le plus grand ratio de buts marqués par match ;
3. la meilleure fiche disciplinaire (voir article 18.4) ;
4. un tirage au sort.

6.6.6 Les matchs de finale ont lieu sur un site déterminé par Soccer Québec.

6.6.7 Le vainqueur d'une finale est considéré comme le champion de la catégorie concernée.

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

6.8 Sauf accord entre les clubs concernés et sous réserve d'approbation de la ligue :

- le coup d'envoi d'un match ne peut pas être prévu après 21 h ;
- 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 19 h ; et
- le coup d'envoi d'un match joué le samedi, le dimanche ou un jour férié ne peut pas être prévu avant 12 h.

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

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

6.10 Si dans une catégorie donnée, l'article 6.5 ne peut pas être respecté concernant le nombre minimal de matchs, la ligue se réserve le droit d'ajouter des matchs amicaux obligatoires en début de saison. Ces derniers sont joués selon les mêmes règlements et standards que les matchs officiels.

6.11 Dans l'intérêt général, la ligue peut imposer des modifications qu'elle juge nécessaires dans l'élaboration des calendriers. La structure de la compétition sera déterminée une fois le nombre exact d'équipes connu.

7. CHANGEMENTS AU CALENDRIER PUBLIÉ ET REMISES DE MATCH

7.1 Seule la ligue détient le pouvoir de faire un changement au calendrier ou de remettre un match.

7.2 Toute équipe ayant des joueurs retenus pour une sélection régionale, provinciale ou nationale comme prévu à l'article 29.5 des règles de fonctionnement peut demander à la ligue 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 doit confirmer par écrit la remise du match.

7.3 Aucune demande de changement de date n'est 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 sont imposés.

7.4 Toute demande de changement d'heure qui respecte ce règlement et les modalités du document « Demande d'adhésion / cahier des charges » est approuvée par la ligue si elle est acceptée par l'adversaire, l'arbitrage et qu'elle est effectuée au moins trois (3) jours ouvrables avant le match. Passé ce délai, la ligue se donne le droit de refuser la demande. Pour chaque changement d'heure, des frais d'administration sont imposés.

7.5 Toute demande de changement de terrain qui respecte ce règlement et les modalités du document « Demande d'adhésion / cahier des charges » est approuvée par la ligue si elle est effectuée au moins trois (3) jours ouvrables avant le match. Passé ce délai, la ligue se donne le droit de refuser la demande ; si elle l'accepte, des frais d'administration sont imposés.

7.6 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. Si le match est rejoué, il l'est sur le terrain de l'équipe receveuse, sauf si elle est fautive, ce qui est déterminé par la ligue, en quel cas le match est rejoué sur le terrain de l'équipe visiteuse.

7.6.1 Si le terrain n'est pas disponible ou praticable à l'heure prévue d'un match, un délai peut être accordé à l'équipe receveuse si les arbitres et l'adversaire le lui accordent ou si le responsable de la compétition l'impose. Dans un tel cas, le club receveur dédommagera financièrement les arbitres en fonction de leur rémunération et au prorata du délai.

Ajouté novembre 2022

7.7 Lorsqu'un match doit être rejoué, les deux (2) clubs concernés ont, sauf sur avis contraire de la ligue, 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. Sauf sur permission de la ligue, le match doit être rejoué au moins sept (7) jours après la transmission de l'entente. Si aucune entente n'est possible ou si elle n'est pas transmise dans les délais, la ligue décide de la date et de l'heure du match. L'équipe receveuse a alors quarante-huit (48) heures pour informer la ligue du terrain du match.

7.8 Toute demande de changement d'horaire après la publication du calendrier final doit d'abord faire l'objet d'une entente entre les deux clubs, puis être transmise à Soccer Québec pour approbation, avec la date, l'heure et le terrain proposés. À défaut d'entente ou d'approbation, la demande est automatiquement rejetée et l'horaire initial demeure en vigueur.

Modifié octobre 2025

8. ENTRAÎNEURS ET AUTRES MEMBRES DU PERSONNEL

8.1 Éligibilité et obligations

8.1.1 Pour être éligible à prendre place dans la zone technique, tout entraîneur ou membre du personnel doit montrer aux arbitres sa carte d'affiliation électronique.

8.1.2 Pour être éligible, l'entraîneur d'une équipe doit se conformer à l'article 35.4.1 des règles de fonctionnement et répondre aux exigences indiquées dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges ».

8.1.3 Tout entraîneur qui ne répond pas aux obligations concernant le stage annuel des entraîneurs, telles que définies chaque année par le secteur du développement de Soccer Québec, doit payer les frais de recyclage, faire un travail compensatoire et payer les frais de correction. Le délai pour remettre ce travail est communiqué aux entraîneurs. Si le travail n'est pas jugé convenable par le secteur du développement, le processus se répète (incluant et le travail à effectuer et les frais de correction à payer) jusqu'à la satisfaction du secteur du développement.

8.1.4 Si une équipe se présente sans entraîneur éligible, elle perd le match par défaut.

8.5 Expulsions et suspensions

8.5.1 Tout entraîneur ou autre membre du personnel 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.

8.5.2 Aucun entraîneur ou autre membre du personnel 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.

8.5.3 Toute infraction aux articles 8.5.1 et 8.5.2 est rapportée par l'arbitre à la ligue, qui peut infliger une amende et/ou une suspension et/ou une défaite par défaut.

9. JOUEURS

9.1 Éligibilité et obligations

9.1.1 Afin d'être éligible à prendre part à un match avec une équipe, un joueur doit être affilié à ce club, ne pas être suspendu, respecter la réglementation concernant l'âge et l'utilisation des joueurs et l'article 35.9 des règles de fonctionnement, avoir son nom inscrit sur la feuille de match électronique et présenter aux arbitres sa carte d'affiliation électronique.

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

9.1.3 Tout joueur qui se présente après le début du match doit être contrôlé par l'arbitre avant le début de la deuxième période afin de pouvoir prendre part au match. Tout joueur qui n'est pas contrôlé avant le début de la deuxième période ne peut pas prendre part au match.

9.1.4 Les joueurs à l'essai.

9.1.4.1 Seules les équipes régionales peuvent utiliser des joueur.euse.s à l'essai joueurs affiliés à un club ayant la reconnaissance régionale ou soccer qualité peuvent être utilisés comme joueurs à l'essai. Les équipes régionales sont des équipes appartenant à une ARS qui ne comporte aucun club ayant la reconnaissance provinciale ou nationale.

9.1.4.2 Seuls les joueurs affiliés à un club ayant la reconnaissance régionale ou soccer qualité peuvent être utilisés comme joueur.euse.s à l'essai.

9.1.4.3 Avant d'utiliser un.e joueur.euse à l'essai, une équipe régionale doit obtenir l'autorisation écrite du club prêteur et de la ligue.

9.1.4.4 Une équipe régionale peut utiliser un nombre illimité de joueurs.euse.s à l'essai.

9.1.4.5 Une équipe régionale qui ne respecte pas les articles 9.1.4.1 à 9.1.4.4 perdra le match par défaut.

9.2 Contrôle supplémentaire

9.2.1 L'arbitre peut contrôler l'identité d'un joueur avant, pendant et après le match, à son initiative, à la demande de tout membre du personnel qui figure sur la feuille de match électronique ou d'un représentant de la ligue.

9.2.2 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 période.

9.2.3 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.

9.3 Si un joueur ne respecte pas les articles 9.1.1 à 9.2.3, il est alors considéré comme inéligible : son équipe perd 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.

9.4 Expulsion et suspensions

9.4.1 Tout joueur 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.

9.4.2 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.

9.4.3 Toute infraction aux articles 9.4.1 et 9.4.2 est rapportée par l'arbitre à la ligue, qui peut infliger une amende et/ou une suspension et/ou une défaite par défaut.

9.4.4 Pour tout joueur expulsé entre la fin d'une période et le début de la suivante, même s'il 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 période, et ce dès le début de la période suivante.

10. PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE

10.1 Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match électronique un maximum de dix-huit (18) joueurs en plus de trois (3) membres du personnel dûment affiliés avec carte d'affiliation électronique. Seules ces personnes sont autorisées à prendre place dans la zone technique, si elles se conforment aux articles 8.1.1 et 9.1.1, en plus d'un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu.

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

10.3 Toute personne présente dans la zone technique, autre que celles mentionnées à l'article 9.1, en est exclue par l'arbitre, s'il s'en rend compte ou s'il en est avisé par l'équipe adverse, et il en fait part à la ligue. L'équipe fautive est pénalisée d'une amende et pourrait perdre par défaut.

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

11. ARBITRES

11.1 En cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre assistant ayant le plus d'expérience prend sa place. Cependant, si un seul officiel est présent, la décision de jouer le match ou non reste à son unique discrétion.

11.2 Réserve

11.3 Si un ou des remplaçants doivent être envoyés, un délai minimal de trente (30) minutes et maximal d'une (1) heure est généralement accordé, selon la provenance de l'équipe visiteuse. Toutefois, la ligue peut ajuster ce délai au besoin. Ce délai peut également être prolongé si les officiels présents et les deux (2) équipes y consentent. Si, malgré cela, le match ne peut débiter dans le délai convenu, il est alors annulé et sera rejoué selon les modalités prévues.

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

11.5 L'arbitre doit aviser la ligue de toute irrégularité au plus tard le premier jour ouvrable suivant le match. Pour les matchs qui ne sont pas joués dans leur intégralité, l'arbitre doit aviser la ligue le jour même. Un arbitre qui ne respecte pas cette consigne reçoit une amende.

11.6 Les régions sont responsables de l'assignation des officiels des catégories U14, y compris l'assignation des matchs hors concours organisés entre deux (2) clubs différents, alors que Soccer Québec l'est pour les catégories U15 et plus.

11.7 La rémunération des arbitres et les modalités de facturation sont celles prévues à la Politique administrative des frais et amendes et/ou dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges » de la compétition.

12. RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

12.1 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 de Soccer Québec.

12.2 La feuille de match électronique dûment remplie et les documents définis aux articles 8.1.1 et 9.1.1 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.

12.3 Les procédures de vérification des feuilles de match et d'homologation des matchs se trouvent dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges ». Les équipes doivent les connaître.

12.4 Jusqu'à quinze (15) minutes après la fin d'un match, 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 lors de l'homologation. Toute personne autorisée par la ligue, dont tout arbitre assigné au match, peut également exiger de vérifier l'identité de toute personne et ce, dans le même délai prescrit.

12.5 Si, pour une raison ou autre, une feuille de match papier est utilisée, il est de la responsabilité de l'équipe de s'assurer de demander à l'arbitre de retirer 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 période, car toute personne inscrite sur la feuille de match sera considérée comme ayant participé au match. Une équipe qui ne respecte pas cette consigne peut recevoir une amende et/ou perdre le match par défaut.

12.6 Le club receveur doit fournir aux deux (2) équipes les services d'un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu. Durant le match, il 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 est aux frais de cette dernière.

12.7 Tout joueur doit porter l'écusson de la ligue sur le bras droit, sous l'épaule, s'il y a lieu.

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

12.9 Une équipe qui retarde le début d'un match, mais qui est autrement en mesure de le débiter, est 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 perd par défaut.

12.10 Une équipe qui ne respecte pas les articles 12.2, 12.6, 12.7 et 12.8 reçoit une amende.

13. COULEURS

13.1 Chaque équipe doit avoir deux (2) jeux (maillot, short, bas) pour les joueurs de champ et les gardiens qui n'entrent pas en conflit l'un avec l'autre pour les maillots et les bas, tel que spécifié dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges ».

13.2 Un club doit soumettre à la ligue une photo de ses équipements (joueur de champ et gardien), et attendre une approbation écrite avant de procéder à toute commande car des modifications sont exigées si les consignes indiquées dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges » ne sont pas respectées.

13.3 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.

13.4 Les couleurs de l'équipe receveuse apparaissent sur la feuille de match. Cette équipe est tenue de porter ces couleurs, sinon une amende est infligée. L'équipe visiteuse doit porter des couleurs qui permettent, sans risque de confusion, de la distinguer de l'autre équipe.

13.5 S'il y a un conflit concernant la couleur des maillots et/ou des bas, l'équipe qui n'a pas respecté le point 13.4 doit le/s changer ou, à défaut, elle perd le match par défaut. Aucun dossard n'est permis. Un arbitre qui laisse jouer une équipe avec des dossards est pénalisé, et l'équipe fautive perd par défaut.

13.6 Les arbitres doivent avoir en leur possession deux (2) maillots de couleur différente et porter une couleur qui n'entre pas en conflit avec les maillots des joueurs de champ des deux (2) équipes et, si possible, des gardiens de but.

13.7 Le gardien de but doit porter des couleurs le distinguant des joueurs de champ des deux (2) équipes et, dans la mesure du possible, des arbitres et du gardien de l'autre équipe. En cas de conflit de couleur entre les gardiens de but et l'arbitre, celui-ci doit 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 doi(ven)t changer de maillot, si cela est possible. S'il y a un conflit de couleur entre les deux (2) gardiens, l'un d'eux doit changer son équipement, si cela est possible. En outre, les gardiens d'une même équipe doivent porter les mêmes couleurs et avoir un numéro distinct, pour un match donné.

14. BALLONS

14.1 L'équipe receveuse doit fournir deux (2) 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 reçoit une amende. Dans un tel cas, le club visiteur fournit les ballons de match.

15. TERRAIN

15.1 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 indiquées dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges ». Sauf sur dérogation donnée par la ligue, les terrains doivent mesurer au minimum soixante (60) mètres de large sur cent (100) mètres de long. Si ces exigences ne sont pas conformes, un match peut être remis ou perdu par défaut, et le club local reçoit une amende pour chaque infraction.

15.2 L'arbitre fait état sur la feuille de match électronique de tout manquement aux articles 14.1 et 15.1. L'équipe fautive sera alors pénalisée d'une amende pour chaque infraction.

15.3 La ligue, 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.

15.4 La ligue peut exiger qu'un terrain ne soit plus utilisé si elle juge que les installations ne répondent pas aux exigences de l'article 15.1. Le club concerné doit alors transférer ses matchs à domicile sur un terrain conforme, à défaut de quoi la ligue 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 est conforme.

15.5 Si une des deux (2) équipes juge qu'un terrain n'est pas conforme aux lois du jeu ou impraticable, elle doit indiquer clairement et lisiblement ses motifs sur une feuille et la remettre signée à l'arbitre avant le début du match. L'arbitre avise l'autre équipe, qui doit indiquer sur la même feuille si elle approuve ou non les dires de l'adversaire et la signer. La décision de jouer ou non le match est toutefois à la discrétion de l'arbitre. Ce dernier doit envoyer à la ligue une copie de la feuille dans les vingt-quatre (24) heures suivant le match, soit par courriel (copie numérisée ou photo), soit par télécopie. La ligue étudie le cas et prend les mesures appropriées.

16. MATCHS PERDUS PAR FORFAIT/DÉFAUT

16.1 Une équipe perd par forfait/défaut, que le match soit complété ou non, et est sanctionnée selon les modalités prévues à la Politique administrative des frais et amendes, cela étant sans possibilité de protêt ni 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 l'impose (défaut) ;
- d) refuse de changer de terrain à la demande de la ligue (défaut) ;

- e) aligne six (6) joueurs ou moins, pour quelque raison que ce soit (défaut) ;
- f) fait jouer un joueur frauduleusement (défaut) ;
- g) 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 électronique (défaut) ;
- h) fait jouer un joueur sans respecter la section 9 (Joueurs) de ce règlement (défaut);
- i) ne peut se conformer au règlement sur les couleurs de son équipement (défaut) ;
- j) a plus de dix-huit (18) joueurs sur la feuille de match et/ou sur le terrain et la zone technique (défaut), qu'ils soient en uniforme de match ou non, qu'ils soient aptes à jouer ou non ;
- k) 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);
- l) enfreint tout autre article de règlement (de la ligue, de Soccer Québec, de Canada Soccer ou de la FIFA) non mentionné ci-haut susceptible de valoir une défaite par forfait ou défaut, dont le cas est étudié par la ligue.

16.2 Une équipe est immédiatement exclue de la ligue et doit payer tous les frais prévus à la Politique administrative des frais et amendes si elle cumule trois (3) forfaits et/ou défauts au total ou si elle cumule deux (2) forfaits pour matchs non joués.

16.3 Les cas de force majeure sont étudiés par la ligue, qui rend une décision finale dans les cinq (5) jours ouvrables après réception de tous les documents relatifs au cas.

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

17. RÈGLES DU JEU

17.1 Les lois du jeu de la FIFA sont en vigueur, sauf les spécifications contraires prévues au présent règlement et/ou aux autres règlements de Soccer Québec.

17.2 Une équipe qui joue avec plus de onze (11) joueurs, durant tout le match ou une partie de celui-ci, reçoit une amende et pourrait perdre par défaut.

17.3 Pour toutes les catégories, une équipe peut procéder à cinq (5) remplacements en cours de match. Lorsqu'il y a une prolongation, les équipes peuvent se prévaloir d'un (1) remplacement supplémentaire. 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 entre les périodes lors des pauses et, s'il y a lieu, au début de la prolongation. Ils ne sont pas autorisés entre les deux (2) périodes de prolongation ; pour ce, il faut alors utiliser l'un des remplacements permis.

17.4 La durée de chaque match est déterminée selon le tableau suivant :

Catégories	Périodes	Pause
U14	3 · 25'	8'
U15-U16	2 · 40'	10'
U17	2 · 45'	15'

17.5 La durée de la prolongation, lorsque nécessaire, est de deux (2) périodes à jouer au complet selon le tableau suivant :

Catégories	Prolongation
U14	2 · 5'
U15-U16	2 · 10'
U17	2 · 15'

Il n'y a pas de pause entre les deux (2) périodes de prolongation.

17.6 Pour être considéré valide, un match, incluant la prolongation, s'il y a lieu, doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75%) du temps réglementaire, selon le tableau suivant :

Catégories	Match	Prolongation
U14	56'	7'
U15-U16	60'	15'
U17	67'	22'

Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans tout autre cas, le responsable de la compétition décide de la validité du match. Par *force majeure*, on entend tout événement hors du contrôle de l'humain.

17.7 Selon les consignes de Soccer Québec à cet effet, l'arbitre octroie des pauses d'eau lorsque la température est élevée. L'un ou l'autre entraîneur peut également en faire la demande avant le match. La décision de l'accorder est toutefois à la discrétion de l'arbitre, qui doit suivre les consignes à cet effet. Elles ont lieu lors d'un arrêt de jeu environ à la moitié de chaque période. Elle dure 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'assurent de son bon déroulement.

17.8 Lorsqu'un joueur présente des signes ou symptômes de commotion cérébrale à la suite d'un impact à la tête, le match doit être interrompu pour permettre une évaluation médicale. Le professionnel de la santé présent est autorisé à retirer le joueur du terrain, après en avoir informé l'arbitre. Le joueur retiré ne peut pas revenir en jeu. Ce remplacement, dit remplacement pour commotion cérébrale, n'est pas comptabilisé parmi les remplacements réguliers. Une seule substitution de ce type est permise par équipe et par match. Lorsqu'un tel remplacement est effectué, l'équipe adverse obtient automatiquement un remplacement supplémentaire, utilisable librement.

18. CLASSEMENT

18.1 Réserve

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

18.3 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 (3) buts ; sinon, ses buts sont conservés. Dans tous les cas, les buts marqués par l'équipe fautive sont supprimés et cette dernière perd un (1) point au classement.

18.4 Le classement du championnat est déterminé selon les critères suivants :

- 1) Plus grand nombre de points
- 2) Plus grand différentiel de buts
- 3) Plus grand nombre de buts marqués
- 4) Plus grand nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes concernées
- 5) Plus grand différentiel de buts résultant des matchs entre les équipes concernées
- 6) Plus grand nombre de buts marqués résultant des matchs entre les équipes concernées
- 7) Meilleure fiche disciplinaire
- 8) Tirage au sort

Si les équipes n'ont pas disputé le même nombre de matchs, les critères sont alors calculés en fonction du nombre de matchs joués, lorsque nécessaire. Par exemple, le *nombre de points* devient *points/match*.

La meilleure fiche disciplinaire est l'équipe ayant le plus petit coefficient selon la formule suivante :
$$[(\# \text{ expulsions suite à un carton rouge direct} \cdot 3) + (\# \text{ expulsions suite à 2 cartons jaunes} \cdot 2) + (\# \text{ cartons jaunes excluant ceux ayant mené à une expulsion} \cdot 1)] / \# \text{ matchs}$$

18.5 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 ; et
- les sanctions (cartons et suspensions) encourues par les adversaires de l'équipe au cours de ses matchs sont maintenues.

SECTION IV - RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE

Voir les articles de la section 31 des règles de fonctionnement.

19. LES RÈGLES DU JEU ET LA GESTION DES SANCTIONS APPLICABLES À TOUS LES NIVEAUX (LOCAL, RÉGIONAL, INTERRÉGIONAL, PROVINCIAL, NATIONAL ET PROFESSIONNEL DIVISION 3)

19.1 Lors d'une compétition de soccer à 11, les règles du jeu édictées dans les Lois du jeu ainsi que l'interprétation des Lois et directives pour arbitres publiées par la FIFA, dans leur édition la plus récente avant le début de la compétition concernée, sont en vigueur. Ces règles de fonctionnement et les règlements spécifiques de chaque compétition peuvent aussi prévoir des modifications dans leur application, dans le respect des « remarques relatives aux Lois du Jeu » publiées dans les Lois du jeu.

20. PROTÊTS ET PLAINTES

20.1 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.

20.2 Le montant du dépôt est systématiquement facturé au club réclamant sur réception.

20.3 La procédure et le délai de dépôt d'un protêt peuvent être modifiés par la ligue afin de répondre à une situation urgente.

20.4 Le protêt doit être déposé par le président, le directeur général ou le directeur technique du club réclamant.

20.5 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, soit par le comité provincial de discipline.

20.6 Si les articles 20.1, 20.3 et 20.4 ne sont pas respectés, le protêt est irrecevable.

21. PROCÉDURE DISCIPLINAIRE

21.1 En tout temps et pour toute infraction aux règlements de la ligue ou de Soccer Québec, ou lorsqu'elle le juge nécessaire, la ligue ou Soccer Québec peut convoquer un joueur, une personne reliée à une équipe ou un club à une audition disciplinaire et appliquer les sanctions qu'elle juge appropriées.

21.2 Les décisions de la ligue peuvent être portées en appel auprès de l'instance qui a juridiction.

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

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

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

22. DIVERS

22.1 Tout cas non prévu aux présents règlements est tranché par la ligue ou Soccer Québec qui se référeront aux règlements de Soccer Québec et/ou de l'ACS et/ou de la FIFA.

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

LEXIQUE

Les définitions apparaissant dans ce lexique sont à titre informatif pour faciliter la lecture et la compréhension des divers règlements.

ACTIVITÉ DE CLUB

Une activité de club désigne tout événement ou programme, reconnu par Soccer Québec ou l'ARS, mis en place et encadré par le club pour ses membres.

AFFILIATION

Désigne le processus d'enregistrement des joueurs, arbitres, entraîneurs, administrateurs, évaluateurs et tout autre membre ou intervenant aux fins de déterminer le « membership » de Soccer Québec.

ANNÉE D'AFFILIATION

Désigne la période qui s'étend du 1 mai au 30 avril de l'année suivante.

ARBITRE

Désigne toute personne dûment affiliée et reconnue comme évaluateur, instructeur, arbitre-assistant, 4e officiel ou arbitre avec Soccer Québec pour l'année d'activité en cours qui a suivi avec succès une formation reconnue et adaptée au niveau de jeu.

CANADA SOCCER

Désigne l'Association canadienne de soccer (ACS).

ASSOCIATION RÉGIONALE DE SOCCER (ARS)

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

ATHLÈTE INVITÉ

Désigne un.e athlète d'un autre club qui participe de manière temporaire, pendant la période d'essais, aux activités d'un club sans être officiellement inscrit.e ou affilié.e au club concerné. L'objectif est d'évaluer ses compétences et son potentiel d'intégration avant de décider de son engagement définitif.

CARTE D'AFFILIATION / LICENCE AU SENS DE LA FIFA

Document officiel de Soccer Québec permettant l'identification d'un membre.

CATÉGORIE

Désigne les groupes d'âge selon lesquels les joueurs sont divisés pour les fins des activités, et ce, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif pour un sexe donné.

CHAMPIONNAT

- a. Compétition se déroulant entre équipes faisant partie d'un même classement et dont le vainqueur est proclamé champion, ou entre équipes réparties en deux (2) ou plusieurs groupes et dont l'une des équipes, selon la procédure établie dans les règlements, est proclamée championne.
- b. Série de matchs se déroulant entre équipes faisant partie d'un même calendrier mais sans classement ni vainqueur.

CLUB

Désigne un organisme incorporé ou administré par un organisme lui-même administré en vertu de la Loi sur les cités et villes (RLRQ, c. C-27.1) ou du Code municipale (RLRQ, c. C-19) qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux politiques opérationnelles adoptées par le conseil d'administration.

CLUB D'APPARTENANCE

Désigne le club auquel un joueur est affilié de façon continue depuis au moins trois années d'affiliation consécutives.

COMPÉTITION

Désigne toutes les activités de soccer, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif, les ligues, les parties hors-concours, les festivals-rassemblements incluant tout type de tournois sanctionnés.

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Désigne le conseil d'administration de Soccer Québec.

CONTREVENANT

Désigne toute personne physique ou morale accusée d'avoir enfreint les règlements ou les politiques d'une ligue, d'une ARS, de Soccer Québec, de Canada Soccer, de la CONCACAF ou de la FIFA.

CORRESPONDANCE OFFICIELLE

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

DÉFAUT/FORFAIT

Le forfait désigne une défaite à la suite de la renonciation à participer à un match ou à une compétition alors que le défaut désigne une défaite suite au manquement aux règlements qui entraîne l'annulation d'un match ou d'une compétition ou défaite déclarée après un match ou une compétition suite au manquement aux règlements.

DÉMÉNAGEMENT

Désigne un changement de résidence principale d'un-e athlète, nécessitant une mise à jour de son adresse officielle dans la base de données informatique du registrariat.

DIVISION

Dans un niveau de compétition, une catégorie peut être divisée en groupes différents, répartis par niveaux décroissants et appelés division.

DOMICILE

Désigne l'endroit où réside en permanence une personne. Une personne ne peut avoir plus d'une adresse résidentielle à la fois aux fins du domicile.

DOUBLE SURCLASSEMENT

Désigne un joueur assigné à une équipe de trois (3) ou quatre (4) catégories d'âge supérieures à la sienne.

ENCEINTE DU SITE DE COMPÉTITION

Désigne la surface de jeu et la zone technique.

ENTRAÎNEUR

Désigne une personne affiliée et titulaire d'un diplôme reconnue par Canada Soccer et la FSQ. L'entraîneur est un officiel au sens de la FIFA.

ÉQUIPE

Désigne une sélection de joueurs d'un club ou d'un regroupement de soccer pour un match donné.

ÉQUIPE ACTIVE

Désigne une équipe qui participe dans une compétition ou activité dûment reconnue et sanctionnée par une ARS, par Soccer Québec ou par Canada Soccer, dans une catégorie et un niveau de compétition tels que définis par les présents règlements.

SOCCKER QUÉBEC

Désigne la Fédération de Soccer du Québec.

FESTIVAL/RASSEMBLEMENT

Désigne un événement regroupant des équipes de même catégorie et de même niveau de compétition provenant d'organisations différentes tenu ou non à l'intérieur 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 un niveau de compétition, une catégorie peut être divisée en groupes de niveaux égaux et appelés groupe.

INTERMÉDIAIRE

Personne physique ou morale qui représente, gratuitement ou contre rémunération, des joueurs et/ou des clubs dans le cadre de négociations ayant pour but de conclure un contrat de travail ou qui représente des clubs dans des négociations ayant pour but de conclure un accord de transfert.

JOUEUR.EUSE À L'ESSAI

Désigne un joueur d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer d'une autre ligue.

JOUEUR.EUSE PERMIS.E

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.

JUVÉNILE

Désigne les catégories d'âge de moins de 18 ans inclusivement.

LIBÉRATION

Désigne le processus permettant à un club ou un regroupement de soccer d'autoriser un joueur amateur affilié pour l'année d'affiliation 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 permettant un calendrier régulier de matchs.

LIGUE DE DÉVELOPPEMENT INTERRÉGIONALE

Désigne la structure pour une compétition connue sous le nom de Ligue de développement interrégionale ou LDIR.

LIGUE DE DÉVELOPPEMENT PROVINCIALE

Désigne la structure pour une compétition connue sous le nom de Ligue de développement provinciale ou LDP.

LIGUE 1 QUÉBEC

Désigne la ligue, faisant partie de la structure senior provinciale, de niveau professionnel division 3 connue sous le nom de L1QC.

LIGUE 2

Désigne une ligue faisant partie de la structure senior provinciale.

LIGUE 3

Désigne une ligue faisant partie de la structure senior provinciale

LIGUE ESPOIR (U19M/U21F)

Désigne une ligue faisant partie de la structure senior provinciale

LIGUES PROVINCIALES

Fait référence aux ligues administrées directement par Soccer Québec, incluant la Ligue 1, la Ligue 2, la Ligue 3, la Ligue Espoir, la LDP et la PLSJQ.

LISTE D'ÉQUIPE INITIALE

La liste d'équipe Initiale est un document obligatoire pour les ligues provinciales et peut être imposé par les ARS dans les ligues régionales et interrégionales.

MOUVEMENT DE JOUEUSE OU DE JOUEUR

Les mouvements de joueur.euse.s se réfèrent à tous transferts d'athlètes entre clubs.

MUTÉ

Statut attribué à un.e athlète dans le cadre de son transfert vers un nouveau club.

NON-MUTÉ

Statut attribué à un.e athlète transféré.e vers un nouveau club, sans qu'il.elle soit compté.e parmi les muté.e.s de celui-ci.

OFFICIEL

Désigne les arbitres, les assistants-arbitres, les évaluateurs, les commissaires, les dirigeants de compétition, les membres du comité exécutif et les membres du conseil d'administration de Soccer Québec, d'une ligue provinciale ou interrégionale, d'une Association régionale, les membres d'un comité ou d'une commission reconnue par Soccer Québec, ainsi que le personnel de Soccer Québec ou d'une Association régionale dans le cadre de leurs fonctions.

PARTIE

Désigne une des entités impliquées dans une action.

PÉRIODE D'ESSAIS

La période d'essais est une période de temps définie durant laquelle les joueur.euse.s ont la possibilité de participer à des activités auprès de différents clubs dans le but d'intégrer officiellement une de leurs équipes.

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 Soccer Québec

- Les officiels et tout individu élu ou nommé au conseil d'administration, à un comité ou commission reconnu par un membre ordinaire ou associé.

PERSONNEL D'ÉQUIPE

Désigne tous les entraîneurs et les gérants d'une équipe.

PLSJQ

Désigne la structure pour une compétition provinciale connue sous le nom de Première ligue de soccer juvénile du Québec.

PLAIGNANT

Désigne la personne qui dépose une plainte.

PLAINTÉ

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

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 qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux politiques opérationnelles adoptées par le conseil d'administration.

SÉLECTION

Désigne un regroupement de joueurs affiliés au sein d'un club ou d'un regroupement de soccer aux fins de représenter une Association régionale, une ligue, Soccer Québec ou Canada Soccer.

SENIOR

Désigne la catégorie supérieure à juvénile.

STATUT

Désigne la classification des joueurs et des équipes soit amateur ou professionnelle.

SURCLASSEMENT

Désigne un joueur assigné à une équipe d'une (1) ou deux (2) catégories d'âge supérieures à la sienne.

TERRITOIRE

Désigne une division de la carte géographique de la province définie par résolution du conseil d'administration de Soccer Québec en ce qui a trait au territoire des ARS et à leurs zones. La liste des territoires de Soccer Québec et la liste non-exhaustive des municipalités étant rattachées à chacun de ces territoires est jointe à titre d'Annexe 1 aux règlements généraux.

TOURNOI

Désigne un événement sanctionné selon les niveaux de compétition reconnus 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.

VÉTÉRANS

Désigne la catégorie où les joueurs et les joueuses, au 1er janvier qui précède la saison, ont 35 ans ou plus.

ZONE TECHNIQUE

La zone technique est la surface où prennent place les remplaçants et les entraîneurs pendant un match. Elle s'étend de part et d'autre de la ligne médiane, séparément pour chaque équipe, sur une largeur maximale de cinq 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.

ZONE

Aux fins de la composition du conseil d'administration, les zones territoriales sont les suivantes :

- Zone 1 : Abitibi-Témiscamingue / Lanaudière / Laurentides / Laval / Outaouais.
- Zone 2 : Centre-du-Québec / Estrie / Richelieu-Yamaska / Rive-Sud / Sud-Ouest
- Zone 3 : Bourassa / Montréal / Lac St-Louis
- Zone 4 : Côte-Nord / Est-du-Québec / Mauricie / Québec / Saguenay-Lac-St-Jean.

ZONES DE COMPÉTITION INTERRÉGIONALES

Les zones interrégionales (LDIR) reconnues sont :

- Bourassa / Montréal
- Lac St-Louis / Outaouais
- Estrie / Richelieu-Yamaska / Rive-Sud / Sud-Ouest / Centre du Québec
- Québec / Côte-Nord / Est du Québec / Saguenay Lac St-Jean
- Lanaudière / Laurentides / Laval / Mauricie