

RÈGLEMENTS

Ligues Seniors Provinciales



TABLE DES MATIÈRES

SECTION 1 – RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS	1
1.1 DISPOSITION PRÉLIMINAIRE.....	1
1.1.1 OBJET.....	1
1.1.2 RESPECT DES RÈGLEMENTS	1
1.1.3 CAS NON PRÉVUS	1
1.1.4 ORGANISATION DE LA COMPÉTITION.....	1
1.1.5 LANGUE OFFICIELLE	1
1.1.6 FRAIS, INFRACTIONS ET AMENDES.....	1
1.1.7 ÉCHÉANCIERS	1
1.2 PARTICULARITÉS DE LA LS PRO	1
1.2.1 CATÉGORIES	1
1.2.2 NOMBRE MINIMUM D'ÉQUIPES.....	2
1.2.3 NOMBRE D'ÉQUIPES PAR CLUB	2
1.2.4 ÉQUIPE RESERVE.....	2
1.2.5 DIVISION IMMÉDIATEMENT INFÉRIEURE	2
1.3 ADHÉSION & INSCRIPTION	2
1.3.1 DÉPÔT DE LA DEMANDE	2
1.3.2 CONDITIONS D'ADHÉSION ET INSCRIPTION.....	2
1.3.3 DURÉE ET VALIDITÉ DES EXIGENCES	2
1.3.4 AFFILIATION ET ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS.EUSES.....	3
1.4 RÈGLEMENTS FINANCIERS	3
1.4.1 FRAIS ET MODALITÉS DE PAIEMENT.....	3
1.4.2 OBLIGATIONS FINANCIÈRES SUPPLÉMENTAIRES.....	3
1.4.3 DÉLAI DE PAIEMENT ET SANCTIONS	3
2 SECTION 2 – RÈGLES DE FONCTIONNEMENT	3
2.1 GESTION ET POUVOIR	3
2.1.1 BUDGET	3
2.1.2 CA ET DG DE SQ	3
2.1.2.1 COMPÉTENCES	3
2.1.3 COMITÉ DES GOUVERNEURS.....	4
2.1.3.1 COMPÉTENCES	4
2.1.3.2 COMPOSITION.....	4
2.1.3.3 ASSEMBLÉES, VOTE ET MODALITÉS	4
2.1.4 BUREAU DE LA LS PRO & COMISSAIRE	5

2.1.4.1	Lien avec Soccer Québec	5
2.1.4.2	Compétences	6
2.1.4.3	Composition	7
2.1.4.4	Responsabilité du commissaire	7
2.2	ARBITRAGE	7
2.2.1	<i>COMPÉTENCE</i>	7
2.3	CONDITIONS DE CLUB	8
2.3.1	<i>EXIGENCES PRC</i>	8
2.3.2	<i>EXIGENCES INFRASTRUCTURE</i>	8
2.3.3	<i>CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN DE JEU</i>	8
2.3.4	<i>SANCTIONS POUR NON-CONFORMITÉ</i>	8
2.3.4.1	Autorités compétentes pour déclarer un terrain impraticable	9
2.3.4.2	Retrait d'un terrain non conforme	9
2.3.4.3	Procédure en cas de contestation par une équipe	9
2.3.5	<i>CRITÈRES D'UN STADE CONFORME</i>	9
2.3.6	<i>INSPECTION DES INSTALLATIONS</i>	10
2.3.7	<i>INSTALLATIONS NON HOMOLOGUÉES</i>	10
2.4	EXIGENCES ADMINISTRATIVES ET ORGANISATIONELLES	10
2.4.1	<i>IMMATRICULATION</i>	10
2.4.2	<i>STRUCTURE DE CLUB</i>	10
2.4.3	<i>SIÈGE SOCIAL</i>	10
2.4.4	<i>PERSONNEL ET HEURES DE BUREAU</i>	11
2.4.5	<i>MEMBRES OBLIGATOIRES DE L'ORGANIGRAMME</i>	11
2.4.6	<i>LIEN DIRECT ENTRE LE CLUB ET L'ÉQUIPE DE LA LS PRO</i>	11
2.4.7	<i>CLUB-EMPLOYEUR</i>	11
2.4.8	<i>ATTESTATION DE L'ASSOCIATION RÉGIONALE</i>	11
2.4.9	<i>ENREGISTREMENT DANS LE SYSTÈME DE REGISTRARIAT</i>	11
2.4.10	<i>RESPECT DE POLITIQUES ET PROCÉDURES DE SOCCER QUÉBEC</i>	11
2.5	EXIGENCES JURIDIQUES	12
2.5.1	<i>DÉCLARATION RELATIVE À LA PARTICIPATION AUX COMPÉTITIONS DE CLUBS</i>	12
2.5.2	<i>PROPRIÉTÉ ET CONTRÔLE DES CLUBS</i>	12
2.5.2.1	Déclaration d'absence de conflit d'intérêts	12
2.5.3	<i>ASSURANCES</i>	13
2.5.4	<i>ACCIDENTS DE TRAVAIL</i>	13
2.5.5	<i>PERMIS DE TRAVAIL</i>	13
2.6	EXIGENCES FINANCIÈRES	13

2.6.1	<i>ABSENCE DE DETTES</i>	14
2.6.2	<i>FRAIS ADMINISTRATIFS</i>	14
3	SECTION 3 – RÈGLEMENTS DE COMPÉTITIONS	15
3.1	STRUCTURE DE LA LS PRO	15
3.1.1	<i>QUALIFICATION POUR LES CHAMPIONNATS CANADIENS DES CLUBS</i>	15
3.1.2	<i>LISTE DES PARTICIPANTS</i>	16
3.1.3	<i>COMPOSITION</i>	16
3.1.4	<i>FORMAT DE LA COMPÉTITION</i>	16
3.1.5	<i>ÉQUILIBRE DU CALENDRIER</i>	17
3.1.6	<i>MODIFICATION DU FORMAT DE LA COMPÉTITION</i>	17
3.1.7	<i>CHAMPIONNAT À 2 GROUPES</i>	17
3.1.7.1	Phase 1 – Saison régulière.....	17
3.1.7.2	Phase 2 - Finale	17
3.1.7.3	Classement général	17
3.1.7.4	Promotion et relégation	17
3.1.7.5	Nombre minimal d'équipes.....	18
3.2	CALENDRIER	18
3.2.1	<i>PUBLICATION ET DÉLAIS</i>	18
3.2.2	<i>PRINCIPES GÉNÉRAUX</i>	18
3.2.3	<i>CONTRAINTE DE PROGRAMMATION</i>	18
3.2.4	<i>HORAIRES DE COUP D'ENVOI</i>	19
3.2.5	<i>DÉPLACEMENTS À LONGUE DISTANCE</i>	19
3.2.6	<i>RÉPARTITION DES MATCHS</i>	19
3.2.7	<i>POUVOIR DE MODIFICATION</i>	19
3.2.8	<i>CHANGEMENT AU CALENDRIER</i>	20
3.2.8.1	Autorité.....	20
3.2.8.2	Restrictions	20
3.2.8.3	Cas des sélections	20
3.2.9	<i>CHANGEMENT D'HEURE ET/OU DE TERRAIN</i>	20
3.2.9.1	Changement d'heure.....	20
3.2.9.2	Changement de terrain	20
3.2.10	<i>TERRAIN NON DISPONIBLE OU NON PRATICABLE</i>	21
3.2.10.1	Conséquences.....	21
3.2.10.2	Délai accordé.....	21
3.2.10.3	Terrain de reprogrammation	21
3.2.10.4	Entente de reprogrammation	21

3.2.10.5	En cas de désaccord	21
3.3	CLUB	21
3.3.1	<i>GÉNÉRALITÉS</i>	21
3.3.1.1	Admission.....	21
3.3.1.2	Respect des règlements	21
3.3.1.3	Nom et logo	22
3.3.1.4	Déplacements et frais	22
3.3.2	<i>PERSONNEL</i>	22
3.3.2.1	Administration, finances et sécurité	22
3.3.2.2	Responsables médicaux.....	22
3.3.2.3	Autres.....	22
3.3.2.4	Liste des membres de l'équipe de la ls pro.....	22
3.3.3	<i>CODE DE CONDUITE</i>	23
3.3.3.1	Incidents sérieux.....	23
3.3.3.2	Conduite intolérable.....	23
3.3.3.3	Détérioration du matériel d'autrui.....	23
3.3.3.4	Tenue vestimentaire	23
3.3.4	<i>RELATION AVEC MÉDIA</i>	23
3.3.4.1	Engagements fondamentaux	23
3.3.4.2	Information entre les matchs	23
3.3.4.3	Information du bureau de la ls pro.....	24
3.3.5	<i>GUIDE DE PRESSE</i>	24
3.3.6	<i>SITE INTERNET</i>	24
3.3.7	<i>PHOTOGRAPHE</i>	25
3.4	ENTRAINEUR	25
3.4.1	<i>PREUVE D’AFFILIATION ET TAUX DE PRÉSENCE</i>	25
3.4.1.1	Présence d'un entraîneur éligible	25
3.4.1.2	Certification minimale requise	25
3.4.1.3	Vacance du poste en cours de saison.....	26
3.4.2	<i>EXPULSIONS ET SUSPENSIONS</i>	26
3.4.2.1	Comportement en cas d'expulsion.....	26
3.4.2.2	Interdiction en cas de suspension.....	26
3.4.2.3	Infractions	26
3.4.2.4	Obligations de recyclage.....	27
3.5	JOUEUR	27
3.5.1	<i>COMPOSITION D’ÉQUIPE</i>	27
3.5.2	<i>NOMBRE MINIMAL DE JOUEURS ASSIGNÉS</i>	27

3.5.3	<i>NOMBRE MAXIMAL DE JOUEURS ASSIGNÉS</i>	27
3.5.4	<i>REPLACEMENT D'UN JOUEUR QUITTANT LE CLUB</i>	27
3.5.5	<i>IDENTIFICATION DES JOUEURS</i>	27
3.5.5.1	Inscription sur la feuille de match	27
3.5.5.2	Présentation de la preuve d'affiliation.....	28
3.5.5.3	Vérification de l'identité.....	28
3.5.5.4	Joueurs arrivant en retard	28
3.5.5.5	Contrôle à tout moment	28
3.5.5.6	Modalités de contrôle pendant le match.....	28
3.5.5.7	Obligations de se présenter à l'arbitre	28
3.5.6	<i>SANCTIONS POUR NON-RESPECT DES RÈGLES D'IDENTIFICATION</i>	28
3.5.7	<i>UTILISATION DE JOUEURS SURCLASSÉS</i>	28
3.5.8	<i>INTERDICTION DES JOUEURS À L'ESSAI ET PERMIS</i>	29
3.5.9	<i>JOUEURS RÉSERVES ET LIMITE DU 31 JUILLET</i>	29
3.5.10	<i>CONDITIONS D'ÉLIGIBILITÉ</i>	29
3.5.11	<i>RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES</i>	29
3.5.12	<i>EXPULSIONS ET SUSPENSIONS</i>	29
3.5.12.1	Comportement en cas d'expulsion.....	29
3.5.12.2	Restrictions liées à une suspension	29
3.5.13	<i>SIGNALEMENT DES INFRACTIONS</i>	30
3.5.14	<i>PUBLICITÉ INDIVIDUELLE</i>	30
3.6	PERSONNEL AUTORISÉ	30
3.6.1	<i>NOMBRE MAXIMAL DE PERSONNES AUTORISÉES</i>	30
3.6.1.1	Spécificité pour la Ligue 1	30
3.6.2	<i>IDENTIFICATION DE PROFESSIONNEL DE LA SANTÉ</i>	30
3.6.3	<i>PERSONNES NON AUTORISÉES DANS LA ZONE TECHNIQUE</i>	31
3.6.4	<i>OBLIGATIONS POUR LE CLUB RECEVEUR</i>	31
3.7	ARBITRES	31
3.7.1	<i>NOMBRE D'ARBITRES DÉSIGNÉS PAR LIGUE</i>	31
3.7.2	<i>ABSENCE</i>	31
3.7.2.1	Ligue 1	31
3.7.2.2	Ligues 2, 3 et Espoirs	31
3.7.3	<i>PROCÉDURES DE RAPPORT</i>	32
3.7.4	<i>INSCRIPTION DES AUTORISATIONS SPÉCIALES</i>	32
3.7.5	<i>DÉCLARATION DES IRRÉGULARITÉS</i>	32
3.7.6	<i>ASSIGNATION DES OFFICIELS</i>	32

3.7.7	IDENTIFICATION DES OFFICIELS	33
3.7.8	RÉMUNÉRATION	33
3.7.9	FRAIS DE DÉPLACEMENT	33
3.7.10	APPRÉCIATION DES FAITS (LOI 5).....	33
3.7.11	ERREUR DANS L'APPLICATION DES LOIS DU JEU	33
3.8	ÉQUIPEMENT – MAILLOT	34
3.8.1	COMMUNICATION DES ÉQUIPEMENTS.....	34
3.8.2	PRÉSENCE DES DEUX JEUX DE MAILLOTS	34
3.8.3	RÈGLES POUR L'ÉQUIPE RECEVEUSE ET VISITEUSE	34
3.8.4	GESTION DES CONFLITS DE COULEURS.....	34
3.8.5	TENUE DU GARDIEN DE BUT ET DE L'ARBITRE	34
3.8.6	CAPITAINE ET BRASSARD	35
3.8.7	ÉQUIPEMENTS NON AUTORISÉS	35
3.8.8	VÊTEMENTS PORTÉS SOUS LE SHORT	35
3.8.9	CHANDAILS À MANCHES LONGUES.....	35
3.8.10	NUMÉROTATION DU MAILLOT.....	35
3.8.11	EMPLACEMENT ET TAILLE DU LOGO DU CLUB	35
3.8.12	BADGE OFFICIEL DE LA COMPÉTITION	35
3.8.13	TENUE DES REMPLAÇANTS À L'ÉCHAUFFEMENT	36
3.9	ÉQUIPEMENT – AUTRES	36
3.9.1	BALLON OFFICIELS.....	36
3.9.2	NOMBRE DE BALLONS REMIS À L'ARBITRE	36
3.9.3	PANNEAUX DE REMPLACEMENT	36
3.9.4	TROUSSE DE SECOURS OBLIGATOIRE	36
3.9.5	MATÉRIEL MÉDICAL DES ÉQUIPES.....	36
3.10	SÉCURITÉ DES INSTALLATIONS	37
3.10.1	SÉCURITÉ DU STADE.....	37
3.10.2	SÉCURITÉ DES VESTIAIRES.....	37
3.10.3	PROTECTION DES OFFICIELS ET DES VISITEURS	37
3.10.4	ACCÈS AUX VESTIAIRES ET AU TERRAIN	37
3.10.5	PLAN D'URGENCE	37
3.10.6	INTÉGRITÉ PHYSIQUE DES JOUEURS BLESSÉS.....	37
3.10.7	CONFORMITÉ DES INSTALLATIONS	38
3.10.8	RESPONSABILITÉS DU CLUBS RECEVEUR	38
3.11	RETARD	38

3.11.1	RETARD AU COUP D'ENVOI	38
3.12	MATCH PERDU PAR FORFAIT/DEFAUT.....	38
3.12.1	CAS ENTRAÎNANT UN FORFAIT OU DÉFAUT	38
3.12.2	EXCLUSIONS DE LA LS PRO APRS ACCUMULATION DE FORFAITS.....	39
3.12.3	CAS DE FORCE MAJEURE	39
3.12.4	MATCHS DURANT UNE SUSPENSION	39
3.12.5	FORFAIT DÉCLARÉ À L'AVANCE.....	39
3.12.6	REPRISE DU MATCH.....	40
3.12.7	PARTICIPATION INTERDITE LE JOUR D'UN FORFAIT	40
3.12.8	INCIDENCES D'UNE EXCLUSION OU D'UN FORFAIT GÉNÉRAL	40
3.12.9	AMENDE POUR FORFAIT GÉNÉRAL.....	40
3.12.10	AMENDE ET INDEMNITÉ POUR CLUB LÉSÉ	40
3.12.11	AMENDE POUR UN FORFAIT INFLIGÉ APRÈS LE MATCH.....	40
3.12.12	RÉSULTAT D'UN MATCH PERDU PAR FORFAIT.....	41
3.13	MATCH.....	41
3.13.1	LOIS DU JEU	41
3.13.2	REPLACEMENTS	41
3.13.3	RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA LIGUE 1	41
3.13.4	REPLACEMENT POUR COMMOTION CÉRÉBRALE	41
3.13.5	DURÉE DES MATCHS.....	42
3.13.6	DURÉE MINIMALE POUR VALIDER UN MATCH	42
3.13.7	PAUSES D'EAU.....	42
3.14	ORGANISATION DES MATCHS	42
3.14.1	FEUILLE DE MATCH.....	42
3.14.1.1	Participation présumée	43
3.14.1.2	Vérification d'identité	43
3.14.2	REMPLEÇANTS.....	43
3.14.3	PERSONNEL OBLIGATOIRE	43
3.14.4	ZONE TECHNIQUE	43
3.14.5	IMPRÉVUS ET RATURES	44
3.14.6	IDENTIFICATION DES JOUEURS	44
3.14.7	PARTICIPATION D'UN JOUEUR AU MATCH	44
3.14.8	COPIE POUR L'ANNONCEUR ET LES MÉDIAS	44
3.14.9	VÉRIFICATION D'IDENTITÉ EN COURS DE MATCH	44
3.14.10	INFORMATIONS D'APRÈS-MATCH	45
3.14.11	TRANSMISSION	45

3.14.12	<i>SIGNATURE</i>	45
3.14.13	<i>FORFAIT OU MATCH REMIS</i>	45
3.14.14	<i>AMENDES POUR NOMBRE DE JOUEURS</i>	45
3.14.15	<i>PROTOCOLE D'AVANT MATCH</i>	45
3.14.15.1	Respect de l'heure du coup d'envoi.....	45
3.14.15.2	Compositions des équipes	46
3.14.15.3	Entrée en zone technique	46
3.14.15.4	Entrée sur le terrain	46
3.14.15.5	Photographies officielles	46
3.14.16	<i>MATCHS AMICAUX</i>	46
3.14.16.1	Annonce.....	46
3.14.16.2	Délais.....	46
3.14.16.3	Match au Québec.....	46
3.14.16.4	Match hors Québec.....	47
3.14.16.5	Joueurs.....	47
3.14.16.6	Feuille de match	47
3.14.16.7	Demande de remise de match	47
3.14.16.8	Priorité des matchs officiels	47
3.14.16.9	Règlements applicable.....	47
3.14.16.10	Cartons	47
3.14.16.11	Publicité	47
3.14.17	<i>PUBLICITÉ</i>	48
3.14.17.1	Limites	48
3.14.17.2	Caractère de la publicité	48
3.14.17.3	Pouvoir de Soccer Québec	48
3.14.17.4	Accords qui engagent le club	48
3.14.17.5	Publicité pendant le match	48
3.14.17.6	Publicité sur les équipements.....	48
3.15	CLASSEMENT	48
3.15.1	<i>BARÈME DE POINTS</i>	48
3.15.2	<i>MATCH PERDU PAR FORFAIT OU ABANDON</i>	48
3.15.3	<i>CRITÈRES DE CLASSEMENT</i>	49
3.15.4	<i>ÉGALITÉ PARFAITE</i>	49
3.15.5	<i>EXCLUSION OU FORFAIT GÉNÉRAL</i>	49
3.16	PROMOTION / RELÉGATION	50
3.16.1	<i>ACCÈS À LA LS PRO (LIGUE 3)</i>	50
3.16.2	<i>ACCÈS À LA LIGUE 2</i>	50

3.16.3	ACCÈS À LA LIGUE 1	50
3.16.4	CRITÈRES D'ÉLIGIBILITÉ POUR LES BARRAGES D'ACCESSION À LA LS PRO.....	50
3.16.5	CALCUL DU TIERS D'UNE LIGUE.....	50
3.16.6	SÉLECTION DES ÉQUIPES	51
3.16.7	REPÊCHAGE.....	51
3.16.8	MATCHS DE BARRAGE.....	51
3.16.9	FORMAT DES BARRAGES.....	51
3.16.10	DÉTERMINATION DU VAINQUEUR.....	51
3.16.11	ACCESSIBILITÉ	51
3.16.12	PROMOTION ET RELÉGATION LIGUE 1 ET LIGUE 2	52
3.16.13	RETOUR DES RELÉGUÉS	52
3.16.14	RÉPARTITION EN DEUX GROUPES - SENIOR.....	52
3.16.15	ÉGALITÉ DE RATIO.....	52
3.16.16	FORFAIT EN BARRAGE.....	52
3.16.17	REFUS DE MONTER.....	52
3.16.18	DÉPARTAGE – ÉGALITÉ DE RATIO ENTRE ÉQUIPES DE LIGUES DIFFÉRENTES	53
4	SECTION 4 – RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE	53
4.1	RÈGLES DU JEU	53
4.2	COMITÉ DE DISCIPLINE (PREMIÈRE INSTANCE).....	53
4.2.1	COMPÉTENCES.....	53
4.2.2	RÉUNION SUR CONVOCATION.....	53
4.2.3	UTILISATION DE LA VIDÉO DANS LES CAS DISCIPLINAIRES	54
4.2.3.1	Compétence.....	54
4.2.3.2	Champ d'application	54
4.2.3.3	Source et admissibilité de la vidéo	54
4.2.3.4	Dispositions finales.....	54
4.2.4	VISIO CONFÉRENCE ET APPEL TELEPHONIQUE.....	54
4.2.5	REPRÉSENTATION PAR UN TIERS	54
4.2.6	NOTIFICATION DES DÉCISIONS.....	55
4.2.7	PORTÉE DES SUSPENSIONS.....	55
4.2.8	POSSIBILITÉ D'APPEL.....	55
4.2.9	DÉLAI D'APPEL	55
4.2.10	APPEL SUSPENSIF	55
4.2.11	SUSPENSION CONTESTÉE	55
4.3	COMITÉ D'APPEL.....	56
4.3.1	COMPÉTENCES.....	56

4.3.2	<i>PROTÈTS ET PLAINTES</i>	56
4.3.3	<i>URGENCE</i>	56
4.3.4	<i>DÉPOSITAIRE DU PROTÊT</i>	56
4.3.5	<i>DÉFINITIONS : PROTÊT VERSUS PLAINTÉ</i>	56
4.3.6	<i>PROCÉDURE DISCIPLINAIRE</i>	56
4.3.7	<i>DROIT D'APPEL</i>	57
4.3.8	<i>NON-CONFUSION DES SUSPENSIONS</i>	57
4.3.9	<i>SUSPENSION PARTIELLE</i>	57
4.3.10	<i>RÉFÉRENCE COMPLÉMENTAIRE</i>	57
4.4	CARTON JAUNE / CARTON ROUGE	57
4.4.1	<i>PRINCIPE</i>	57
4.4.2	<i>APPRÉCIATION DE L'ARBITRE</i>	57
4.4.3	<i>ERREUR D'IDENTIFICATION</i>	57
4.4.4	<i>AMENDE</i>	58
4.4.5	<i>EXCLUSION POUR DEUX CARTONS JAUNES</i>	58
4.4.6	<i>EXCLUSION DIRECTE APRÈS CARTON JAUNE PRÉALABLE</i>	58
4.4.7	<i>OBLIGATIONS ET INTERDICTIONS AU MOMENT DE L'EXCLUSION</i>	58
4.4.8	<i>MATCH ARRÊTÉ</i>	58
4.4.9	<i>ARRIVÉE TARDIVE DES INFORMATIONS</i>	58
4.4.10	<i>REPORT DES CARTONS JAUNES À LA SAISON SUIVANTE</i>	59
4.4.11	<i>RESPONSABILITÉ DES CLUBS</i>	59
4.4.12	<i>COMMUNICATION</i>	59
4.4.13	<i>TRANSFERT EN COURS DE SAISON</i>	59
4.4.14	<i>PERSONNEL D'ÉQUIPE</i>	59
4.5	SUSPENSIONS	59
4.5.1	<i>CUMUL DE CARTONS JAUNES</i>	59
4.5.2	<i>EXCLUSION POUR DEUX CARTONS JAUNES</i>	60
4.5.3	<i>CARTON ROUGE DIRECT</i>	60
4.5.4	<i>APPLICATION DE LA SUSPENSION AUTOMATIQUE</i>	60
4.5.5	<i>OBLIGATION DE PURGER LA SUSPENSION AVEC UNE ÉQUIPE</i>	60
4.5.6	<i>PORTÉE DES MATCHS DE SUSPENSION</i>	60
4.5.7	<i>JOURNÉE DE SUSPENSION</i>	60
4.5.8	<i>MATCH REMIS</i>	61
4.5.9	<i>OBLIGATIONS ET INTERDICTIONS EN CAS DE SUSPENSION</i>	61
4.5.10	<i>REPORT D'UNE SUSPENSION À LA SAISON SUIVANTE</i>	61

4.6	PROCÉDURES DISCIPLINAIRES	61
4.6.1	<i>PRINCIPE</i>	61
4.6.2	<i>INFRACTION GRAVE</i>	61
4.6.3	<i>ABSENCE DE SANCTION SUPPLÉMENTAIRE</i>	62
4.6.4	<i>PROPOSITION TRANSACTIONNELLE</i>	62
4.6.5	<i>AVIS ET CONVOCATION</i>	62
4.6.6	<i>RÉPONSE À LA PROPOSITION TRANSACTIONNELLE</i>	62
4.6.7	<i>COMPORTEMENT INAPPROPRIÉ</i>	62
4.7	TRICHERIES MAJEURES	63
4.7.1	<i>DOPAGE</i>	63
4.7.1.1	<i>PRINCIPE</i>	63
4.7.1.2	<i>RESPONSABILITÉ DES CLUBS</i>	63
4.7.1.3	<i>CONTRÔLES</i>	63
4.7.1.4	<i>SANCTIONS</i>	63
4.8	FALSIFICATION DE LA COMPÉTITION	63
4.8.1	<i>DÉFINITION</i>	63
4.8.2	<i>INSTANCE COMPÉTENTE</i>	63
4.8.3	<i>EXEMPLES DE FAITS DE FALSIFICATION</i>	63
4.8.4	<i>DEVOIR D'INFORMATION</i>	64
4.8.5	<i>SANCTIONS</i>	64
4.9	DIVERS	64
4.9.1	<i>CAS NON PRÉVUS PAR LES RÈGLEMENTS</i>	64
4.9.2	<i>INFRACTIONS ET AMENDES APPLICABLES</i>	64
5	LEXIQUE	65

SECTION 1 – RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

1.1 DISPOSITION PRÉLIMINAIRE

1.1.1 OBJET

La LS PRO est composée de clubs québécois et est sous la juridiction de Soccer Québec et liée par le présent règlement.

1.1.2 RESPECT DES RÈGLEMENTS

Les règlements de la FIFA, de la CONCACAF, de l'Association canadienne de soccer (ACS) et de Soccer Québec s'appliquent intégralement, à moins de dispositions contraires spécifiées dans le présent document.

1.1.3 CAS NON PRÉVUS

Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par le commissaire de la LS PRO qui se référera aux règlements de Soccer Québec, de l'ACS, de la CONCACAF et de la FIFA.

1.1.4 ORGANISATION DE LA COMPÉTITION

L'organisation de la compétition est de la compétence exclusive de Soccer Québec.

1.1.5 LANGUE OFFICIELLE

La langue officielle pour la rédaction des règlements et pour la correspondance officielle est le français.

1.1.6 FRAIS, INFRACTIONS ET AMENDES

À moins d'indication contraire dans le présent règlement, les frais, les infractions et les amendes seront celles prévues dans la Politique des frais et amendes ainsi qu'au Cahier des charges de la LS PRO.

1.1.7 ÉCHÉANCIERS

À moins d'indication contraire dans le présent règlement, les échéanciers seront ceux prévus dans la Politique des frais et amendes ainsi qu'au Cahier des charges de la LS PRO.

1.2 PARTICULARITÉS DE LA LS PRO

1.2.1 CATÉGORIES

La LS PRO ne peut être organisée que dans les catégories senior masculin et senior féminin.

1.2.2 NOMBRE MINIMUM D'ÉQUIPES

La LS PRO ne peut être organisée que si au moins six (6) clubs y participent.

1.2.3 NOMBRE D'ÉQUIPES PAR CLUB

Un club ne peut pas avoir plus d'une équipe par catégorie dans la LS PRO.

1.2.4 ÉQUIPE RESERVE

Le club doit engager en Ligue ESPOIRS une équipe réserve de même sexe que son équipe de la Ligue 1 ou Ligue 2 lors de la saison à laquelle il participe.

1.2.5 DIVISION IMMÉDIATEMENT INFÉRIEURE

La division immédiatement inférieure à la Ligue 1 est la ligue 2. La division immédiatement inférieure à la ligue 2 est la ligue 3. La division immédiatement inférieure à la ligue 3 est la division Interrégionale senior.

1.3 ADHÉSION & INSCRIPTION

1.3.1 DÉPÔT DE LA DEMANDE

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

1.3.2 CONDITIONS D'ADHÉSION ET INSCRIPTION

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 ».

1.3.3 DURÉE ET VALIDITÉ DES EXIGENCES

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.

1.3.4 AFFILIATION ET ÉLIGIBILITÉ DES JOUEURS.EUSES

Chaque club est responsable de s'assurer de l'affiliation et de l'éligibilité de ses joueurs.euses en conformité avec les règlements de Soccer Québec.

1.4 RÈGLEMENTS FINANCIERS

1.4.1 FRAIS ET MODALITÉS DE PAIEMENT

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

1.4.2 OBLIGATIONS FINANCIÈRES SUPPLÉMENTAIRES

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 LS PRO.

1.4.3 DÉLAI DE PAIEMENT ET SANCTIONS

Sauf indication contraire, tous les montants dus à la LS PRO 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.

2 SECTION 2 – RÈGLES DE FONCTIONNEMENT

2.1 GESTION ET POUVOIR

2.1.1 BUDGET

Le budget alloué à la LS PRO et à son organisation fait partie intégrante du budget de Soccer Québec.

2.1.2 CA ET DG DE SQ

2.1.2.1 COMPÉTENCES

Le conseil d'administration de Soccer Québec:

- a) Adopte ou non les modifications au présent règlement, proposées par le comité des gouverneurs de la LS PRO
- b) Adopte les budgets d'opération alloués à la LS PRO.

La direction générale de Soccer Québec est :

- a) Es l'autorité décisionnelle pour tout ce qui a trait à la LS PRO concernée par ce règlement
- b) Adopte ou non les projets et propositions présentés par le comité des gouverneurs de la LS PRO.

2.1.3 COMITÉ DES GOUVERNEURS

2.1.3.1 COMPÉTENCES

Le comité des gouverneurs de la LS PRO est un organe à vocation consultative. Il soumet des projets de développement et d'affaires et propose des modifications de règlements à l'autorité décisionnelle de la LS PRO.

2.1.3.2 COMPOSITION

Le comité des gouverneurs est composé des membres suivants :

Avec droit de vote :

- a) Le président de chaque club ou membre mandaté ayant une équipe dans la ligue 1.
- b) Un président ou un membre mandaté d'un club ayant une équipe dans la ligue 2 sélectionné par l'autorité décisionnelle.
- c) Un président ou un membre mandaté d'un club ayant une équipe dans la ligue 3 sélectionné par l'autorité décisionnelle.

Sans droit de vote :

- a) Le directeur des compétitions de Soccer Québec
- b) Le commissaire de la LS PRO

2.1.3.3 ASSEMBLÉES, VOTE ET MODALITÉS

2.1.3.3.1 Fréquence et lieu

Le comité des gouverneurs se réunit au moins deux fois par an. Les assemblées ont lieu au siège de Soccer Québec.

2.1.3.3.2 Convocation pour les assemblées ordinaires

L'avis de convocation doit être transmis à tous les membres par le commissaire au moins quinze jours ouvrables avant la date prévue de l'assemblée.

2.1.3.3.3 Assemblées spéciales

Le commissaire peut convoquer toute assemblée supplémentaire du comité des gouverneurs à sa convenance. Il doit pour se faire envoyer un avis de convocation pour une assemblée qui aura lieu au plus tôt cinq jours ouvrables après l'envoi de cet avis.

2.1.3.3.4 Représentation des Clubs

Le président de chaque club ou membre mandaté doit assister à chaque assemblée du comité des gouverneurs. En cas de force majeure, s'il ne peut être présent, il doit se faire remplacer par un autre représentant du club à qui il aura remis une autorisation écrite valable uniquement pour le jour de l'assemblée.

2.1.3.3.5 Président de l'assemblée

L'assemblée est présidée par le commissaire.

2.1.3.3.6 Quorum

Le quorum est établi à la majorité absolue des membres ayant droit de vote.

2.1.3.3.7 Vote par correspondance

Le vote par correspondance n'est pas admis.

2.1.3.3.8 Vote par procuration

Le vote par procuration n'est pas admis.

2.1.3.3.9 Modalité du vote

Le vote se fait à main levée à moins que le vote secret ne soit demandé par le commissaire de la ligue.

2.1.3.3.10 Majorité requise

Sauf stipulations particulières, les propositions sont acceptées à la majorité absolue des votes valables. Pour déterminer ceux-ci, les votes blancs et nuls sont déduits du nombre total des votes émis. En cas de parité, la proposition est rejetée.

2.1.3.3.11 Adoption des propositions

Les projets et propositions acceptés par le comité des gouverneurs sont ensuite transmis à la direction générale de Soccer Québec qui décide ou non de leur adoption.

2.1.3.3.12 Procès-verbaux

Les procès-verbaux des assemblées du comité des gouverneurs sont transmis à la direction générale de Soccer Québec.

2.1.4 BUREAU DE LA LS PRO & COMMISSAIRE

2.1.4.1 *Lien avec Soccer Québec*

Le bureau de la LS PRO est situé au siège de Soccer Québec. Les opérations du bureau de la LS PRO sont rattachées à celles du département de la régie de Soccer Québec

2.1.4.2 Compétences

Le bureau de la LS PRO assure la gestion quotidienne de la Ligue, et plus précisément :

2.1.4.2.1 Gestion des affaires courantes

- S'occupe des opérations courantes et de l'administration générale
- Homologue les résultats de match et les rapports d'arbitre
- Veille au bien-fondé des règlements et propose des modifications
- Évalue les décisions et recommandations des instances supérieures et les présente
- Est responsable de l'exécution des plans d'action

2.1.4.2.2 Installation

- Inspecte les installations des clubs pour s'assurer qu'elles répondent aux exigences

2.1.4.2.3 Planification

- Est responsable de la planification annuelle
- Conçoit et gère le calendrier
- Est responsable des événements spéciaux

2.1.4.2.4 Rédaction administrative

- Prépare l'ordre du jour des divers comités et rédige les procès-verbaux de réunion
- Rédige les documents officiels
- Rédige les rapports afférents
- Prépare un rapport annuel
- Rédige / met à jour les statuts et les règlements

2.1.4.2.5 Communication

- Est responsable du plan de communication
- Assiste les clubs dans leurs tâches de communication

2.1.4.2.6 Finances

- Est habilité à engager les dépenses tel que prévu dans le budget
- Vérifie (contrôle) les comptes relatifs à la LS PRO
- Gère la facturation (envoi des demandes de frais annuels, amendes, droits de com-mandite, frais de préformation, etc.)

2.1.4.2.7 Discipline

- Veille au respect des règlements sportifs
- Veille au respect des règlements administratifs
- Présente les dossiers de manquements aux règlements sportifs qui le nécessitent au comité de discipline de la LS PRO
- Sanctionne les manquements aux règlements administratifs
- Saisit, lorsqu'il l'estime nécessaire, le comité de discipline de la LS PRO
- Assure l'application / le suivi des mesures disciplinaires (règlements sportifs)
- Assure l'application / le suivi des procédures disciplinaires (règlements)

2.1.4.2.8 Administratif juridique

- Approuve les ententes-type et homologue les contrats et accords écrits des joueurs et entraîneurs signés avec les clubs
- Vérifie la légalité des règlements concernant la LS PRO
- Tente de concilier les litiges contractuels entre les joueurs et les clubs

2.1.4.2.9 Marketing

- S'assure qu'un plan de marketing est élaboré
- S'assure que la recherche des commanditaires / partenariats marketing et la négociation sont effectuées correctement
- S'assure que les clubs sont soutenus dans leur recherche de commanditaires / partenaires marketing

2.1.4.3 Composition

Le bureau de la LS PRO est composé du commissaire ainsi que du personnel requis selon les besoins.

2.1.4.4 Responsabilité du commissaire

- Porte le titre de responsable officiel de la LS PRO
- Signe les documents officiels impliquant le bureau de la LS PRO
- Recommande l'engagement de personnel
- Est porte-parole officiel de la LS PRO
- Représente la LS PRO aux divers comités de Soccer Québec
- Représente la LS PRO auprès de l'ACS
- Représente la LS PRO auprès des partenaires financiers et commanditaires

2.2 ARBITRAGE

2.2.1 COMPÉTENCE

Le secteur de l'arbitrage de Soccer Québec désigne les arbitres assignés aux rencontres de la LS PRO selon les règlements de Soccer Québec à cet effet.

2.3 CONDITIONS DE CLUB

2.3.1 EXIGENCES PRC

Pour participer à la LS PRO, les exigences requises du processus de reconnaissance de club seront indiquées dans le cahier des charges.

2.3.2 EXIGENCES INFRASTRUCTURE

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 LS PRO, les terrains doivent mesurer au minimum soixante (60) mètres de large sur cent (100) mètres de long.

2.3.3 CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN DE JEU

Un terrain de jeu conforme doit respecter les critères suivants :

- a) Est entièrement en gazon naturel, ou entièrement en gazon artificiel de dernière génération et de couleur verte ;
- b) Permet l'accès à trois vestiaires spacieux distincts (un par équipe + un pour quatre officiels) situés à maximum 500m et contenant chacun toilettes et douches munies d'eau chaude non accessibles au public ;
- c) Comporte une zone technique clairement délimitée devant le banc de chaque équipe à une distance d'un mètre de part et d'autre des extrémités du banc et à un mètre de la ligne de touche ;
- d) Est muni de bancs de touche dans la zone technique pouvant accueillir douze personnes chacun et d'un banc pour les officiels pouvant accueillir cinq personnes ;
- e) A un dégagement de plus de trois mètres derrière chaque ligne de but de façon à laisser de l'espace de travail aux photographes de presse ;
- f) Est muni à la fois d'une horloge permettant d'afficher le temps de jeu écoulé et d'un marqueur électronique permettant d'afficher le score durant la partie ;
- g) Est facilement accessible pour les véhicules d'urgence et les premiers secours

2.3.4 SANCTIONS POUR NON-CONFORMITÉ

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

2.3.4.1 Autorités compétentes pour déclarer un terrain impraticable

La LS PRO, l'arbitre, le propriétaire ou le gestionnaire d'un terrain sont les seules habilités à déclarer un terrain impraticable et/ou à en interdire l'utilisation.

2.3.4.2 Retrait d'un terrain non conforme

La LS PRO 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 LS PRO 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.

2.3.4.3 Procédure en cas de contestation par une équipe

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 LS PRO 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 LS PRO étudiera le cas et prendra les mesures appropriées.

2.3.5 CRITÈRES D'UN STADE CONFORME

Un stade conforme doit répondre aux critères suivants :

- a) Être situé dans la localité à laquelle le club est identifié
- b) Être utilisé pour l'ensemble des rencontres à domicile disputées par l'équipe de la LS PRO.
- c) Être dédié en premier lieu à l'équipe de la LS PRO, qui a la priorité pour l'utiliser en tout temps et dans tous les cas de figure
- d) Appartenir au club qui, à défaut, possède l'accord écrit du propriétaire lui garantissant qu'il peut disposer de ce terrain pendant la durée de la saison, même à des dates qui n'avaient pas été prévues avant l'ouverture de celle-ci;
- e) Ne pas être soumis à des droits qui empêcheraient le club ou Soccer Québec d'y afficher des marques ou des produits
- f) Permettre de contrôler son accès par des entrées payantes, en étant délimité de l'extérieur par une clôture ;
- g) Contenir au moins 500 (cinq cents) places assises ;
- h) Disposer d'une installation d'éclairage permettant les rencontres en nocturne (dispensant une luminosité moyenne d'au moins 350 lux);

- i) Disposer d'installations sanitaires d'une hygiène impeccable et en nombre suffisant pour répondre aux normes et lois en vigueur ;
- j) Être doté d'un système de sonorisation permettant une diffusion clairement audible d'annonces avant le match, à la mi-temps et après le match ;
- k) Être doté d'au moins un point de vente pour permettre d'acheter des boissons ;
- l) Avoir un parc de stationnement à proximité immédiate ;

2.3.6 INSPECTION DES INSTALLATIONS

L'inspection des installations s'effectue sous la tutelle de Soccer Québec par des experts désignés par le bureau de la LS PRO.

2.3.7 INSTALLATIONS NON HOMOLOGUÉES

Si les installations ne sont pas aux normes requises, le bureau de la LS PRO fera parvenir au club un document mentionnant la liste complète des améliorations à apporter. Le club peut, moyennant les frais prévus au Tableau des frais et des échéances de la LS PRO, demander une nouvelle inspection de ses installations.

2.4 EXIGENCES ADMINISTRATIVES ET ORGANISATIONELLES

2.4.1 IMMATRICULATION

Le club doit être constitué en corporation, immatriculée au registre des entreprises du Québec, et posséder les caractéristiques qui en découlent (conseil d'administration, charte, etc.)

2.4.2 STRUCTURE DE CLUB

Le club doit être reconnu par Soccer Québec comme club provincial et répondre à toutes les autres exigences administratives associées à la structure de club dans les règlements généraux de Soccer Québec.

2.4.3 SIÈGE SOCIAL

Le club doit posséder un lieu physique (siège social avec adresse physique), un numéro de téléphone et une adresse électronique. En ce lieu, il doit disposer de locaux à usage de bureaux afin d'assurer la gestion de son administration. Ce(s) bureau(x) doi(ven)t présenter la surface requise et être équipé(s) de l'infrastructure technique minimale exigée, à savoir un téléphone, une connexion Internet et une messagerie électronique.

2.4.4 PERSONNEL ET HEURES DE BUREAU

Le club doit disposer d'un effectif approprié pour les besoins du secrétariat et de la gestion des affaires courantes. Les bureaux doivent être ouverts durant les heures de bureau, au moins 3 jours ouvrables par semaine, tout au long de l'année de façon à lui permettre de communiquer avec Soccer Québec et le public.

2.4.5 MEMBRES OBLIGATOIRES DE L'ORGANIGRAMME

Le club est structuré de façon à avoir dans son organigramme ces trois personnes distinctes : un président, un directeur technique de club et au moins un responsable administratif autorisé à signer les documents officiels au nom du club.

2.4.6 LIEN DIRECT ENTRE LE CLUB ET L'ÉQUIPE DE LA LS PRO

Tous les responsables de l'équipe doivent faire partie de l'organigramme du club, même si leur rôle se limite à cette équipe.

2.4.7 CLUB-EMPLOYEUR

Le club doit être l'employeur des joueurs et entraîneurs sous contrat qu'il utilise en compétition officielle, conformément aux règlements de Soccer Québec, et répondre aux dispositions légales en la matière pour tous ses employés.

2.4.8 ATTESTATION DE L'ASSOCIATION RÉGIONALE

Le club doit s'être assuré que son ARS ait renvoyé au bureau de la LS PRO le document « Attestation de l'association régionale » complété en bonne et due forme avant la date limite.

2.4.9 ENREGISTREMENT DANS LE SYSTÈME DE REGISTRARIAT

Le club doit avoir rempli les informations exigées dans le système informatique de registrariat de Soccer Québec (SPORDLE), à savoir les coordonnées du club, ainsi que le nom, le numéro de téléphone et le courriel de son président.

2.4.10 RESPECT DE POLITIQUES ET PROCÉDURES DE SOCCER QUÉBEC

Les dirigeants de l'équipe et les personnes autorisées à signer les documents officiels au nom du club doivent respecter la procédure d'affiliation décrite à l'article 1 des règles de

fonctionnement de Soccer Québec et se soumettre aux conditions de la politique sur la vérification des antécédents judiciaires.

2.5 EXIGENCES JURIDIQUES

2.5.1 DÉCLARATION RELATIVE À LA PARTICIPATION AUX COMPÉTITIONS DE CLUBS

Le club doit produire une déclaration juridiquement valide confirmant :

- a) Qu'il reconnaît le caractère obligatoire des statuts, règlements et décisions de la FIFA, de la CONCACAF, de l'ACS et de Soccer Québec;
- b) Qu'il reconnaît la compétence exclusive du Tribunal Arbitral du Sport de Lausanne pour statuer sur tout litige de portée internationale ;
- c) Qu'il reconnaît l'interdiction de tout recours devant un tribunal ordinaire conformément aux statuts de la FIFA et à ceux de la CONCACAF;
- d) Qu'il disputera au niveau national des compétitions reconnues et approuvées par l'ACS et Soccer Québec;
- e) Qu'il participera au niveau continental à des compétitions reconnues par la CONCACAF. Afin de lever toute ambiguïté, les matchs amicaux ne sont pas soumis à la présente disposition ;
- f) Qu'il s'engage à appliquer et observer les dispositions et les conditions des règlements de l'ACS et de Soccer Québec;
- g) Que tous les documents produits par lui sont complets et exacts ;
- h) Qu'il autorise le bureau de la LS PRO à examiner les documents soumis et à rechercher des informations et à rechercher des informations auprès de toute autorité publique ou entité privée concernée, conformément à la législation ;
- i) Qu'il prend acte de ce que la CONCACAF et la FIFA se réservent le droit de réaliser des contrôles ponctuels au niveau national, afin de vérifier la procédure d'évaluation et la prise de décisions.

2.5.2 PROPRIÉTÉ ET CONTRÔLE DES CLUBS

2.5.2.1 *Déclaration d'absence de conflit d'intérêts*

Le club doit présenter une déclaration juridiquement valide confirmant qu'aucune personne physique ou morale impliquée dans la gestion, l'administration et/ou la performance sportive du club, directement ou indirectement,

- a) Ne détient ni ne traite les titres ou les actions d'aucun autre club participant à une même compétition, ni

- b) Ne détient la majorité des droits de vote des actionnaires ni d'aucun autre club participant à une même compétition, ni
- c) N'a le droit de désigner ni de révoquer une majorité de membres de l'organe administratif, de gestion ou de surveillance d'aucun autre club participant à une même compétition, ni
- d) N'est un actionnaire majoritaire d'aucun autre club participant à une même compétition (LS PRO) conformément à un accord conclu avec d'autres actionnaires du club en question, ni
- e) N'est membre d'aucun autre club participant à une même compétition (LS PRO), ni
- f) N'est associée à quelque titre que ce soit à la gestion, l'administration et/ou la performance sportive d'aucun autre club participant à une même compétition (LS PRO), ni
- g) N'a aucun pouvoir de quelque nature que ce soit dans la gestion, l'administration et/ou la performance sportive d'aucun autre club participant à une même compétition (LS PRO).

Cette déclaration doit être validée par un signataire autorisé, au maximum trois mois avant le début du premier match de championnat.

2.5.3 ASSURANCES

Chaque club doit offrir une assurance accident pour les joueurs.

2.5.4 ACCIDENTS DE TRAVAIL

Le club doit détenir une assurance contre les accidents de travail dans les cas où cela est imposé par la loi.

2.5.5 PERMIS DE TRAVAIL

Le club doit se conformer aux dispositions légales relatives aux permis de travail (pour les joueurs étrangers).

2.6 EXIGENCES FINANCIÈRES

2.6.1 ABSENCE DE DETTES

Le club ne doit pas être en défaut de paiement sur les points suivants:

- a) des salaires aux joueurs, entraîneurs et tout le personnel,
- b) des cotisations obligatoires auprès du gouvernement du Canada, du gouvernement du Québec et des autorités municipales,
- c) des taxes et des impôts de quelque nature que ce soit,
- d) des dettes à Soccer Québec, à son ARS et des créances entre clubs,
- e) du loyer ou de toute autre indemnité due au propriétaire du stade de l'équipe évoluant dans la LS PRO.

En cas de dettes vis-à-vis des créanciers mentionnés ci-dessus, le club peut déposer un plan de remboursement au bureau de la LS PRO. Celui-ci examinera la demande de participation à la LS PRO à condition que le plan soit respecté et jugé satisfaisant, conditions pour lesquelles le bureau de la LS PRO est seul juge.

La direction générale de Soccer Québec peut accorder le droit de participation en cas d'existence de dettes visées ci-dessus, contestées par le club et dont la contestation n'apparaît pas dénuée de fondement ; la direction générale peut accorder le droit de participation ou le refus de participation à la constitution d'une garantie bancaire en faveur du créancier, titulaire de la créance contestée.

2.6.2 FRAIS ADMINISTRATIFS

Le club doit payer les frais administratifs reliés à sa participation à la LS PRO.

Le club certifie que, s'il participe à la LS PRO, il remplira les engagements suivants :

- a) respecter les accords et programmes qui engagent le club signés par Soccer Québec /ou le bureau de la LS PRO avec des partenaires ;
- b) afficher les panneaux, logos, écussons ou tout autre outil promotionnel fourni par Soccer Québec ;
- c) être affilié à son ARS pour la saison de jeu ;
- d) nommer les responsables détaillés dans le titre « Personnel » de la section « Les clubs »;
- e) avoir, au service de son équipe de la LS PRO, des responsables en charge des communications, des finances et du site de compétition;
- f) veiller à ce que du personnel d'entretien s'occupe du terrain au cas où celui-ci aurait besoin d'être remis en bon état ;
- g) avoir, les jours de match, du personnel en charge des opérations de match ;
- h) assurer un suivi régulier de ses activités avec les médias sociaux, en envoyant au moins une publication par match;

- i) payer la cotisation annuelle du club de la LS PRO, dont le montant et l'échéance de paiement sont repris dans le Tableau des frais et des échéances de la LS PRO;
- j) respecter, en tout temps de la saison de jeu, les règlements généraux et particuliers concernant la taille de l'effectif, les contrats et accords écrits avec les joueurs, les qualifications des entraîneurs et du personnel professionnel de la santé;
- k) payer les indemnités de préformation, les indemnités de formation et les contributions de solidarité telles que prévues par les règlements de Soccer Québec, de l'ACS et de la FIFA ;
- l) maintenir jusqu'à la fin de la saison de jeu les exigences de la LS PRO;
- m) respecter ces règlements et l'ensemble des règlements de Soccer Québec, de l'ACS, de la CONCACAF et de la FIFA qui les concernent ;
- n) s'affilier à l'ACS et payer les frais d'affiliation établis par celle-ci.

Tout manquement à l'un de ces engagements en cours de saison entraînera une amende et pourrait amener la direction générale de Soccer Québec à exclure ou rétrograder le club d'une participation pour la saison suivante à la LS PRO même si l'ensemble des exigences devaient être rencontrées.

3 SECTION 3 – RÈGLEMENTS DE COMPÉTITIONS

3.1 STRUCTURE DE LA LS PRO

La LS PRO s'adresse aux catégories suivantes :

- Masculin: U19 et senior
- Féminin: U21 et senior

3.1.1 QUALIFICATION POUR LES CHAMPIONNATS CANADIENS DES CLUBS

Le cahier des charges indiquera si l'accès au championnat canadien des clubs se fera par la LS PRO ou par la coupe du Québec.

Si le cahier des charges indique que l'accès est offert via la LS PRO alors : Les équipes qui représenteront le Québec aux Championnats canadiens des clubs dans les catégories seniors seront déterminées de la manière suivante :

- a) Dans une catégorie à un (1) seul groupe, le premier du classement sera l'équipe participante.

- b) Dans une catégorie à deux (2) groupes, le vainqueur de la finale du « final 4 » entre le deux premiers de chaque groupe sera l'équipe participante.

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.

3.1.2 LISTE DES PARTICIPANTS

La liste des clubs participants sera définie au plus tard le 30 décembre qui précède la saison de jeu.

3.1.3 COMPOSITION

Le championnat de la LS PRO est échelonné sur :

- a) divisions chez les garçons (Ligue 1, ligue 2, ligue 3);
- b) divisions chez les filles (ligue 1, ligue 2).

Le club doit engager en Ligue ESPOIRS une équipe réserve de même sexe que son équipe de la Ligue 1 ou Ligue 2 lors de la saison à laquelle il participe (1.2.4)

3.1.4 FORMAT DE LA COMPÉTITION

Selon le nombre de clubs participants, le championnat se joue en un nombre fixe de tours de compétitions lors desquels chaque club affronte une fois tous les autres clubs. À partir du deuxième tour, une confrontation entre deux clubs se déroule sur le terrain de celui qui était visiteur lors du tour précédent.

Nombre de tours, de matchs de championnat par club et de journées de championnat :

- a) 6 clubs : 3 tours, 15 matchs (15 journées)
- b) 7 clubs : 3 tours, 18 matchs (21 journées)
- c) 8 clubs : 3 tours, 21 matchs (21 journées)
- d) 9 clubs : 2 tours, 16 matchs (18 journées)
- e) 10 clubs : 2 tours, 18 matchs (18 journées)
- f) 11 clubs : 2 tours, 20 matchs (22 journées)
- g) 12 clubs : 2 tours, 22 matchs (22 journées)

3.1.5 ÉQUILIBRE DU CALENDRIER

Durant un même tour de compétition, chaque club doit jouer le même nombre de matchs à domicile qu'à l'extérieur (en cas de nombre impair de clubs participants), un écart d'un seul match est permis (en cas de nombre pair de clubs participants).

3.1.6 MODIFICATION DU FORMAT DE LA COMPÉTITION

Nonobstant l'article 3.1.4 la LS PRO se réserve le droit de modifier le nombre de matchs, notamment afin de se conformer aux exigences d'une instance supérieure à cet égard.

3.1.7 CHAMPIONNAT À 2 GROUPES

Les championnats des catégories U19, U21 et seniors comportent deux (2) phases lorsque l'un ou l'autre est composé de deux (2) groupes.

3.1.7.1 Phase 1 – Saison régulière

La première consiste en des affrontements intra et intergroupes en fonction du nombre d'équipes.

3.1.7.2 Phase 2 - Finale

La deuxième consiste en une finale entre la première équipe de chaque groupe, sur le terrain défini dans le cahier des charges.

En cas d'égalité du ratio de points/match, les critères de l'article 3.15.3 seront utilisés à partir du point b afin de les départager.

3.1.7.3 Classement général

L'équipe qui remporte la finale est déclarée championne, termine en première position du classement général combiné des deux groupes. De plus, dans le cas de la catégorie senior l'équipe championne représentera le Québec au Championnat canadien des clubs amateurs.

L'équipe finaliste perdante termine en deuxième position du classement général.

Les autres équipes n'ayant pas participé à la deuxième phase sont classées de cette manière : l'équipe d'une position donnée avec le meilleur ratio de points/match à la suite de la première phase du championnat termine devant celle de la même position dans l'autre groupe.

3.1.7.4 Promotion et relégation

Les modalités de promotion / relégation entre la LS PRO et Ligues interrégionales sont définies aux articles 3.16 des présents règlements.

3.1.7.5 *Nombre minimal d'équipes*

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 Soccer Québec prendra les décisions appropriées.

3.2 CALENDRIER

3.2.1 PUBLICATION ET DÉLAIS

Les dates limites du début et de la fin du championnat est fixée au plus tard le 30 novembre par le secteur compétitions de Soccer Québec.

Le calendrier officiel est publié pour le 31 mars de l'année de compétition sauf cas de force majeure.

3.2.2 PRINCIPES GÉNÉRAUX

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

Tous les matchs d'une même journée de compétition sont programmés soit le même jour, soit la même fin de semaine.

Le bureau de la LS PRO décide du jour et de l'heure du coup d'envoi des matchs de fin de semaine. S'il permet plusieurs horaires, il communique les alternatives aux clubs avant l'établissement du calendrier.

Chaque club choisit l'horaire de ses matchs à domicile.

À l'exception du dernier et des matchs décalés pour les besoins d'une retransmission télévisée, le coup d'envoi de tous les matchs à domicile d'un même club joués en fin de semaine doit être programmé le même jour à la même heure.

Pour les besoins d'une retransmission télévisée, le bureau de la LS PRO peut changer l'heure ou le jour d'un match, en évitant de le décaler de plus d'une semaine par rapport à la journée de compétition à laquelle il est programmé.

3.2.3 CONTRAINTES DE PROGRAMMATION

Sauf dérogation, la programmation des rencontres d'un club doit respecter un délai de deux jours francs entre deux matchs consécutifs.

Sauf dérogation, les matchs des deux dernières journées de championnat doivent impérativement être joués le même jour à la même heure. Le jour et l'heure sont fixés par le bureau de la LS PRO.

Lors des deux dernières journées de championnat, chaque club joue un match à domicile et un match à l'extérieur.

3.2.4 HORAIRES DE COUP D'ENVOI

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

Sauf accord entre les clubs concernés et sous réserve d'approbation de la LS PRO, 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 LS PRO, le coup d'envoi d'un match joué le samedi, le dimanche ou un jour férié ne peut pas être prévu avant 12h00.

3.2.5 DÉPLACEMENTS À LONGUE DISTANCE

Dans le cas d'un match de la LS PRO impliquant des équipes de clubs distants de plus de cent cinquante (150) km, sauf accord entre les clubs concernés ou si la LS PRO 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.

3.2.6 RÉPARTITION DES MATCHS

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

- a) Chaque équipe doit jouer au moins une fois contre toutes les autres équipes ;
- b) Chaque équipe doit jouer le même nombre de matchs (si possible, un nombre pair) contre chacune des autres équipes
- c) 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) ;
- d) Chaque équipe doit jouer le même nombre de matchs à domicile qu'à l'extérieur (un écart d'un match est permis) ;

3.2.7 POUVOIR DE MODIFICATION

Dans l'intérêt général, la LS PRO peut imposer des modifications qu'elle jugera nécessaire dans l'élaboration des calendriers. La structure de la compétition sera déterminée une fois le nombre exact d'équipes connu.

3.2.8 CHANGEMENT AU CALENDRIER

3.2.8.1 *Autorité*

Seule la LS PRO détient le pouvoir de remettre un match ou de faire un changement au calendrier.

3.2.8.2 *Restrictions*

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 pour donner suite à des circonstances qu'elle juge exceptionnelles.

3.2.8.3 *Cas des sélections*

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 LS PRO le report de son match au moins sept (7) jours ouvrables avant celui-ci (ou moins si la sélection est officialisée à l'intérieur de ce délai).

Si elle accepte la demande, la LS PRO doit confirmer par écrit la remise du match.

3.2.9 CHANGEMENT D'HEURE ET/OU DE TERRAIN

3.2.9.1 *Changement d'heure*

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 LS PRO si elle est acceptée par l'adversaire et effectuée au moins trois jours ouvrables avant le match. Passé ce délai, la LS PRO se donne le droit de refuser la demande.

Pour chaque changement d'heure, des frais d'administration seront imposés.

3.2.9.2 *Changement de terrain*

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 LS PRO si elle est effectuée au moins trois jours ouvrables avant le match.

Passé ce délai, la LS PRO se donne le droit de refuser la demande ; si elle l'accepte, des frais d'administration seront imposés.

3.2.10 TERRAIN NON DISPONIBLE OU NON PRATICABLE

3.2.10.1 Conséquences

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.

3.2.10.2 Délai accordé

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.

3.2.10.3 Terrain de reprogrammation

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 LS PRO, en quel cas le match sera rejoué sur le terrain de l'équipe visiteuse.

3.2.10.4 Entente de reprogrammation

Après avoir reçu l'avis de la LS PRO 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 LS PRO. Sauf accord de la LS PRO, le match doit être rejoué au moins sept (7) jours après la transmission de l'entente.

3.2.10.5 En cas de désaccord

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

3.3 CLUB

3.3.1 GÉNÉRALITÉS

3.3.1.1 Admission

L'admission d'un club dans la LS PRO est conditionnelle à son niveau de reconnaissance (PRC), à l'accomplissement par lui d'éventuels critères sportifs précisés par ce règlement et ceux de Soccer Québec et à l'engagement d'assurer les obligations associées à la LS PRO.

3.3.1.2 Respect des règlements

Sans préjudice des conditions imposées par ce règlement, les clubs sont tenus de respecter les obligations que leur imposent les règlements de Soccer Québec, de

l'ACS, de la CONCACAF et de la FIFA.

3.3.1.3 Nom et logo

Le club, et par conséquent l'équipe de la LS PRO qui le représente, est toujours identifié par le nom auquel il est immatriculé au registre des entreprises du Québec. Une abréviation (composée du nom de la ville ou du mot principal dans le nom du club et des initiales des autres noms et adjectifs) pourra aussi être utilisée. Le logo utilisé par une équipe de la LS PRO doit être le logo officiel du club.

3.3.1.4 Déplacements et frais

L'organisation des déplacements et les frais afférents (hôtel, repas, etc.) sont à la charge du club visiteur.

3.3.2 PERSONNEL

3.3.2.1 Administration, finances et sécurité

Le club nomme les responsables suivants :

- un responsable administratif chargé de la gestion des affaires courantes (questions opérationnelles) ;
- un responsable des finances chargé des questions financières. Il peut s'agir soit d'une personne travaillant dans l'administration du club, soit d'un partenaire externe mandaté par le club dans le cadre d'un contrat écrit ;
- un responsable de la sécurité chargé des questions de sécurité ;
- Les nominations doivent être faites par l'instance du club compétente à cet effet.

3.3.2.2 Responsables médicaux

Le club doit nommer un physiothérapeute, membres de l'ordre professionnel, responsable de l'assistance et du conseil dans le domaine médical pour les besoins de l'équipe de la LS PRO ainsi que de la politique de prévention du dopage. Le club doit assurer le suivi médical pendant les matchs et les entraînements.

3.3.2.3 Autres

Le club doit avoir le personnel suffisant pour également remplir les tâches suivantes : opérations les jours de matchs, recherche de partenaires financiers et commerciaux, relations publiques, relations avec les médias, gestion des finances, administration générale.

3.3.2.4 Liste des membres de l'équipe de la ls pro

La liste des membres de l'équipe de la LS PRO, incluant les joueurs, entraîneurs, délégué, personnel médical et autre personnel d'équipe, doit être acheminée au bureau de la LS PRO

avant la date prévue au cahier des charges et des échéances de la LS PRO. Les coordonnées des joueurs, entraîneurs et du délégué doivent y figurer. La liste doit se conformer aux dispositions réglementaires, notamment en ce qui concerne les limites du nombre de joueurs et les qualifications des entraîneurs.

3.3.3 CODE DE CONDUITE

3.3.3.1 *Incidents sérieux*

Le bureau de la LS PRO peut imposer une amende ou une rétrogradation aux clubs responsables d'incidents sérieux qui pourraient nuire gravement à la réputation du soccer québécois ou de Soccer Québec.

3.3.3.2 *Conduite intolérable*

Le comité de discipline de la LS PRO peut imposer des sanctions (amende, suspension, rétrogradation de club) à tout membre d'un club susceptible de troubler l'ordre public ou de nuire gravement à la réputation du soccer québécois ou de Soccer Québec. Cela inclut, sans s'y limiter, des comportements tels que l'usage de drogues ou une bagarre, qu'ils aient lieu sur le terrain de jeu ou en dehors.

3.3.3.3 *Détérioration du matériel d'autrui*

Toute détérioration ou destruction volontaire d'une infrastructure utilisée par un autre club devra être remboursée par le club coupable qui sera, en outre, sanctionné d'une amende.

3.3.3.4 *Tenue vestimentaire*

Lors de toutes les activités impliquant un club, pendant les matchs et en dehors de ceux-ci, les joueurs et les membres du personnel porteront une tenue identique appropriée d'allure professionnelle.

3.3.4 RELATION AVEC MÉDIA

3.3.4.1 *Engagements fondamentaux*

Le club doit se conformer aux exigences de suivi médiatique détaillées dans la liste des engagements à respecter pour un club de LS PRO

3.3.4.2 *Information entre les matchs*

Le club est responsable d'informer correctement les médias entre les matchs et est en-

couragé à organiser des conférences de presse avant les matchs importants et à l'occasion d'événements qui méritent une attention spéciale (changement d'entraîneur, arrivée d'un joueur important, signature avec un partenaire corporatif majeur, etc.)

3.3.4.3 *Information du bureau de la ls pro*

Le club doit transmettre au bureau de la LS PRO chaque communiqué de presse qu'il envoie aux médias, de même que chaque invitation à une conférence de presse.

3.3.5 GUIDE DE PRESSE

À l'aide du gabarit de la LS PRO, le club doit produire un guide de presse virtuel avant son premier match de la saison. Il doit être relié et contenir au moins les points suivants :

- a) Une couverture en couleurs avec le logo du club, de la compétition et de Soccer Québec ;
- b) Une table des matières ;
- c) Un mot d'introduction contenant aussi les attentes du club pour la saison à venir ;
- d) L'organigramme du club ;
- e) Un historique du club et de son équipe de la LS PRO, ainsi que ses classements des saisons précédentes ;
- f) La liste (nom et fonctions) du personnel en charge de l'équipe de la LS PRO ;
- g) Un tableau reprenant la liste des joueurs (avec au moins leur nom et leur numéro) classés par position puis par ordre alphabétique ;
- h) Des informations sur le stade et la manière d'y accéder ;
- i) Un tableau avec le calendrier de l'équipe de la LS PRO ;
- j) Le club est encouragé à inclure dans son guide un grand nombre de photos en couleurs

3.3.6 SITE INTERNET

Le club doit utiliser le site Internet désigné par la LS PRO et le microsite affilié pour faire la promotion de son équipe. On doit y retrouver au moins les éléments suivants :

- a) Un lien vers les pages officielles de la LS PRO ;
- b) Un lien vers le site officiel de Soccer Québec ;
- c) Les coordonnées du club : adresse, numéro de téléphone, numéro de télécopieur et adresse courriel ;
- d) Le guide de presse

- e) Un tableau avec le calendrier de l'équipe de la LS PRO, et les résultats entrés au fur et à mesure que les matchs ont été joués;
- f) Le classement à jour de la LS PRO ;
- g) Les dernières nouvelles ainsi que les archives des nouvelles
- h) Le cas échéant, la liste des objets aux couleurs du club en vente au public, avec leur prix, leur photo et le moyen de se les procurer.
- i) Un hyperlien ainsi qu'un encadré contenant le flux des nouvelles de la LS PRO et de son équipe sera mis en évidence sur le site Internet du club

3.3.7 PHOTOGRAPHE

Chaque club doit engager un photographe professionnel pour prendre des photos d'action et des photos promotionnelles lors d'au moins un match par saison, idéalement le plus tôt possible dans la saison.

Ces photos pourront servir dans tous les outils promotionnels et de communication tant du club que de Soccer Québec.

Tous les contrats avec les photographes doivent stipuler clairement que Soccer Québec a le droit de librement utiliser toutes les photos prises lors de matchs dans la LS PRO. Les photographes devront suivre les directives de la LS PRO.

3.4 ENTRAINEUR

3.4.1 PREUVE D’AFFILIATION ET TAUX DE PRÉSENCE

3.4.1.1 *Présence d'un entraîneur éligible*

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

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

Pour être éligible, un joueur, entraîneur ou dirigeant doit présenter aux arbitres sa preuve d'affiliation. S'il participe à un match sans avoir respecté la directive, son équipe perd le match par défaut et pourra être traduite devant le responsable de la compétition.

3.4.1.2 *Certification minimale requise*

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».

3.4.1.3 *Vacance du poste en cours de saison*

Si la fonction d'entraîneur ou d'entraîneur adjoint devient vacante durant la saison :

- Pour une raison qui échappe au contrôle du club (maladie, accident, etc.), le club doit s'assurer que cette fonction soit occupée dans les 20 jours ouvrables par :
 - a) une personne disposant des qualifications nécessaires et répondant aux critères fixés par ce règlement (dans ce cas de figure, le remplacement peut être opéré pour une durée indéterminée) ;
 - b) une personne ne disposant pas des qualifications nécessaires et ne répondant pas aux critères fixés par ce règlement (dans ce cas de figure, le remplacement n'est que temporaire et la durée ne peut pas dépasser 20 jours ouvrables).

- Pour une raison résultant d'une décision du club (par exemple, licenciement de l'entraîneur) :
 - a) le club doit s'assurer que cette fonction soit occupée dans les 20 jours ouvrables par une personne disposant des qualifications nécessaires et répondant aux critères fixés par ce règlement.

3.4.2 EXPULSIONS ET SUSPENSIONS

3.4.2.1 *Comportement en cas d'expulsion*

Tout entraîneur ou dirigeant expulsé d'un match doit immédiatement quitter l'enceinte et se diriger au côté opposé à la zone technique, 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.

3.4.2.2 *Interdiction en cas de suspension*

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.

3.4.2.3 *Infractions*

Toute infraction aux articles 3.4.2.1 et 3.4.2.2 sera rapportée par l'arbitre à la LS PRO, qui prendra les mesures disciplinaires appropriées.

3.4.2.4 Obligations de recyclage

Tout entraîneur qui ne répond pas aux obligations de recyclage, telles que définies chaque année par le secteur du développement de Soccer Québec, devra payer les frais de recyclage, effectuer 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 du développement, le processus se répètera (incluant et le travail à effectuer et les frais de correction à payer) jusqu'à satisfaction du secteur du développement.

3.5 JOUEUR

3.5.1 COMPOSITION D'ÉQUIPE

Une équipe est composée d'une sélection de joueurs d'un club ou d'un regroupement de soccer pour un match donné.

3.5.2 NOMBRE MINIMAL DE JOUEURS ASSIGNÉS

À partir de la date de dépôt de la liste des membres de l'équipe et en tout temps durant la saison, le club doit avoir un minimum de 15 joueurs assignés à son équipe première de la LS PRO et 15 à son équipe Espoirs de la LS PRO.

3.5.3 NOMBRE MAXIMAL DE JOUEURS ASSIGNÉS

Le club ne peut jamais avoir plus de 28 joueurs assignés à chacune de ses équipes de LS PRO.

3.5.4 REMPLACEMENT D'UN JOUEUR QUITTANT LE CLUB

Un joueur assigné qui quitte son club en cours de saison ne pourra être remplacé numériquement dans la liste des 28 membres.

3.5.5 IDENTIFICATION DES JOUEURS

3.5.5.1 Inscription sur la feuille de match

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.

3.5.5.2 Présentation de la preuve d'affiliation

Pour être éligible, un joueur, entraîneur ou dirigeant doit présenter aux arbitres sa preuve d'affiliation. S'il participe à un match sans avoir respecté la directive, son équipe perd le match par défaut et pourra être traduite devant le responsable de la compétition.

3.5.5.3 Vérification de l'identité

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 des membres de son équipe. Un membre de l'équipe adverse a le droit d'être présent pendant la vérification.

3.5.5.4 Joueurs arrivant en retard

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).

3.5.5.5 Contrôle à tout moment

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.

3.5.5.6 Modalités de contrôle pendant le match

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.

3.5.5.7 Obligations de se présenter à l'arbitre

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.

3.5.6 SANCTIONS POUR NON-RESPECT DES RÈGLES D'IDENTIFICATION

Si un joueur ne respecte pas les articles 3.5.5.1 à 3.5.5.7, 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.

3.5.7 UTILISATION DE JOUEURS SURCLASSÉS

L'utilisation de joueurs surclassés doit se faire selon les règlements de Soccer Québec.

3.5.8 INTERDICTION DES JOUEURS À L'ESSAI ET PERMIS

Les joueurs à l'essai et permis ne sont pas autorisés dans la LS PRO.

3.5.9 JOUEURS RÉSERVES ET LIMITE DU 31 JUILLET

Tout joueur affilié au club mais non assigné à son équipe de la LS PRO (joueur réserve) peut être inscrit sur la feuille de match. En outre, en vertu des règlements de l'ACS, si un joueur participe, même à titre de remplaçant, à un match de la LS PRO après le 31 juillet, il n'est plus éligible à participer au championnat canadien des clubs amateurs. Il est du devoir de son club d'en informer le joueur.

3.5.10 CONDITIONS D'ÉLIGIBILITÉ

Sont éligibles à jouer dans la Ligue, les joueurs qui ont respecté tous les critères, conditions et règlements établis par Soccer Québec et la LS PRO.

3.5.11 RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

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.

3.5.12 EXPULSIONS ET SUSPENSIONS

3.5.12.1 Comportement en cas d'expulsion

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 du côté opposé à la zone technique, 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.

3.5.12.2 Restrictions liées à une suspension

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.

3.5.13 SIGNALEMENT DES INFRACTIONS

Toute infraction aux articles 3.5.12.1 et 3.5.12.2 sera rapportée par l'arbitre à la LS PRO, qui prendra les mesures disciplinaires appropriées.

3.5.14 PUBLICITÉ INDIVIDUELLE

Publicité par joueur. En dehors de manifestations sportives, un joueur qui désire utiliser son nom et/ou sa photo à des fins commerciales doit obtenir l'accord de son club. Cet accord porte uniquement sur le genre, la forme et la nature de la publicité pour laquelle le joueur peut exiger une indemnité du bénéficiaire.

À l'occasion de manifestations sportives, la publicité effectuée ne peut profiter qu'au club auquel sont affiliés les joueurs qui en permettent la réalisation ou à Soccer Québec.

3.6 PERSONNEL AUTORISÉ

3.6.1 NOMBRE MAXIMAL DE PERSONNES AUTORISÉES

Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match un maximum de dix-huit (18) joueurs en plus de quatre (4) 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 3.5.5.1 et 3.5.5.2, en plus d'un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu.

3.6.1.1 Spécificité pour la Ligue 1

En ligue 1, chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match un maximum de six (6) membres du personnel qui ne sont pas des joueurs. Il peut uniquement s'agir du délégué ou de membres du personnel technique ou médical. S'ils ne font pas partie de ces catégories, les dirigeants du club ne peuvent pas prendre place dans la zone technique.

3.6.2 IDENTIFICATION DE PROFESSIONNEL DE LA SANTÉ

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.

3.6.3 PERSONNES NON AUTORISÉES DANS LA ZONE TECHNIQUE

Toute personne présente dans la zone technique, autre que celles mentionnées à l'article 3.6.1, 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.

3.6.4 OBLIGATIONS POUR LE CLUB RECEVEUR

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 :

- a) être présent au moins soixante (60) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi et rester jusqu'à la fin du match et davantage si nécessaire.
- b) 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.

3.7 ARBITRES

3.7.1 NOMBRE D'ARBITRES DÉSIGNÉS PAR LIGUE

En ligue 1, quatre arbitres sont désignés pour les matchs : un arbitre, deux arbitres assistants et un quatrième officiel.

Dans les autres catégories de la LS PRO, 3 arbitres seront désignés pour les matchs : Un arbitre et deux arbitres assistants.

3.7.2 ABSENCE

3.7.2.1 Ligue 1

En ligue 1, en cas d'absence ou de blessure d'un arbitre assistant, le match doit être commencé ou continué. Pour le remplacer, il sera fait appel au quatrième officiel puis, si nécessaire, à un arbitre officiel présent dans le stade.

3.7.2.2 Ligues 2, 3 et Espoirs

En ligue 2, ligue 3 et ligue Espoirs, en cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre assistant ayant le plus d'expérience prendra la responsabilité du match.

Cependant, si un seul arbitre est présent, la décision de jouer le match ou non restera à son unique discrétion ; il doit toutefois communiquer avec le département de l'arbitrage de Soccer Québec afin de vérifier si cette dernière est en mesure d'y envoyer un ou des remplaçants. 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 LS PRO. 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 débiter, il est déclaré annulé et sera rejoué selon les modalités établies.

3.7.3 PROCÉDURES DE RAPPORT

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.

3.7.4 INSCRIPTION DES AUTORISATIONS SPÉCIALES

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.

3.7.5 DÉCLARATION DES IRRÉGULARITÉS

L'arbitre doit aviser la LS PRO 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 LS PRO dès le jour du match.

Un rapport d'arbitre doit être établi à la suite de :

- une exclusion directe d'un joueur ;
- une attitude répréhensible des joueurs, des officiels ou du public avant, pendant ou après le match ;
- un arrêt temporaire ou définitif d'un match en raison d'incidents ;
- un constat de dégâts aux installations.

L'arbitre fera état sur la feuille de match de tout manquement aux exigences d'infrastructures énumérées dans les conditions d'octroi de la licence et le club fautif sera pénalisé d'une amende.

3.7.6 ASSIGNATION DES OFFICIELS

Soccer Québec est responsable de l'assignation des officiels de la compétition, y compris l'assignation des matchs hors concours organisés entre deux clubs de la LS PRO.

3.7.7 IDENTIFICATION DES OFFICIELS

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 Soccer Québec.

3.7.8 RÉMUNÉRATION

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

3.7.9 FRAIS DE DÉPLACEMENT

Les frais de déplacement versés aux arbitres sont ceux prévus par les règlements de Soccer Québec.

3.7.10 APPRÉCIATION DES FAITS (LOI 5)

Aux termes de la Loi 5 du jeu, les décisions de l'arbitre à propos de questions de fait survenues dans le courant du match sont sans appel si elles concernent le résultat du match. En conséquence, le résultat d'un match n'est jamais modifié en raison d'une erreur commise par l'arbitre dans l'appréciation d'un fait au cours du match, même si cette erreur est reconnue par l'arbitre après la reprise du jeu.

3.7.11 ERREUR DANS L'APPLICATION DES LOIS DU JEU

Lorsqu'il est établi devant le comité compétitions de Soccer Québec, à la suite d'une réclamation ou d'un appel, qu'une erreur ne portant pas sur l'appréciation d'un fait a été commise par l'arbitre dans l'application des Lois du jeu, le comité compétitions détermine si l'erreur a modifié gravement la marche du jeu et, dans l'affirmative, décide l'annulation du match et de la remise de celui-ci.

S'il est démontré qu'entre le moment où l'erreur s'est produite et la fin du match, il n'était plus possible de modifier le score de telle façon que l'attribution des points aurait pu en être changée, l'instance rétablit le score en tenant compte de l'erreur commise, mais ne fait pas rejouer le match.

3.8 ÉQUIPEMENT – MAILLOT

3.8.1 COMMUNICATION DES ÉQUIPEMENTS

Avant la date prescrite dans le document «Demande d'adhésion / cahier des charges», chaque club doit communiquer au bureau de la LS PRO les couleurs sous lesquelles son équipe joue (maillot, short et bas) et la façon dont ces couleurs sont disposées, et ce pour deux équipements officiels différents, en définissant l'un d'eux comme équipement principal. Les clubs ne peuvent pas modifier la disposition des couleurs de leurs équipements en cours de saison.

3.8.2 PRÉSENCE DES DEUX JEUX DE MAILLOTS

Les équipes doivent avoir leurs deux jeux de maillot à disposition pour chacun des matchs.

3.8.3 RÈGLES POUR L'ÉQUIPE RECEVEUSE ET VISITEUSE

Les couleurs de l'équipe receveuse apparaîtront sur le registre de la LS PRO. 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.

3.8.4 GESTION DES CONFLITS DE COULEURS

Dans le seul cas de conflit de couleurs d'équipements, l'équipe qui n'a pas respecté le point 3.8.1 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. Une amende prévue à la Politique administrative des frais et amendes, sera appliquée lors de l'utilisation de chasubles.

3.8.5 TENUE DU GARDIEN DE BUT ET DE L'ARBITRE

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 doivent changer de maillot ou porter un dossard.

3.8.6 CAPITAIN ET BRASSARD

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.

3.8.7 ÉQUIPEMENTS NON AUTORISÉS

L'utilisation de tout équipement non autorisé par le présent règlement ou par les Lois du jeu est strictement interdite.

3.8.8 VÊTEMENTS PORTÉS SOUS LE SHORT

Le pantalon thermogène, les collants et/ou les cuissards portés sous le short doivent être de la même couleur que la couleur principale du short.

3.8.9 CHANDAILS À MANCHES LONGUES

Les chandails manches longues portés sous le maillot doivent être de la même couleur que la couleur principale du short.

3.8.10 NUMÉROTATION DU MAILLOT

Les joueurs doivent porter un maillot numéroté dans le dos de façon bien apparente, le numéro ayant une hauteur comprise entre 20 et 25 cm.

3.8.11 EMPLACEMENT ET TAILLE DU LOGO DU CLUB

Le logo ou l'emblème du club doit figurer sur le devant du maillot, à la hauteur de la poitrine, sous forme imprimée, tissée ou cousue, et mesurer au maximum 100 cm². Il ne peut figurer ailleurs sur le maillot. Il peut apparaître, sous la même forme, une fois sur le short et une fois sur chaque chaussette, avec une surface maximum de 50 cm² par endroit.

3.8.12 BADGE OFFICIEL DE LA COMPÉTITION

Si le bureau de la LS PRO en donne la directive, le badge officiel de la compétition ou de Soccer Québec doit obligatoirement figurer sur la manche droite des maillots des joueurs. Celui-ci doit être apposé sur la face extérieure de la manche, à mi-distance entre l'épaule et le

coude. En aucun cas les identifications du fabricant (logo, emblème, sigle, nom) ne devront entraîner une modification du positionnement du badge officiel.

3.8.13 TENUE DES REMPLAÇANTS À L'ÉCHAUFFEMENT

Les remplaçants doivent s'échauffer avec un haut d'équipement dont la couleur les différencie des participants à la rencontre (joueurs et arbitres) et de façon à ne pas gêner les arbitres assistants.

3.9 ÉQUIPEMENT – AUTRES

3.9.1 BALLONS OFFICIELS

Le ballon numéro 5 est utilisé. Les ballons sont mis à disposition par le club receveur, sous peine de match perdu par forfait. Lorsque les ballons sont fournis par Soccer Québec ou le bureau de la LS PRO, les clubs sont tenus de les utiliser.

3.9.2 NOMBRE DE BALLONS REMIS À L'ARBITRE

L'équipe receveuse doit remettre à l'arbitre les ballons de match, au nombre minimum de quatre pour la ligue 1. 2 ballons minimums sont nécessaires pour les matchs de ligue 2, ligue 3 et ligue Espoirs.

3.9.3 PANNEAUX DE REMPLACEMENT

En ligue 1, les clubs doivent mettre à la disposition de chaque équipe un jeu de panneaux d'une dimension de 30 x 30 centimètres, numérotés d'une façon apparente de 1 à 35. Les remplacements peuvent également être annoncés au moyen d'un tableau électronique.

3.9.4 TROUSSE DE SECOURS OBLIGATOIRE

Une boîte de secours contenant les articles et les produits indispensables en cas d'accident, dont la liste est communiquée par Soccer Québec, doivent se trouver sur le terrain.

3.9.5 MATÉRIEL MÉDICAL DES ÉQUIPES

Chaque équipe est tenue de fournir son propre matériel médical (bandages, pansements, désinfectant, ciseaux, atèles, etc.)

3.10 SÉCURITÉ DES INSTALLATIONS

3.10.1 SÉCURITÉ DU STADE

La sécurité au stade est assumée par le club local. S'il estime que le match est à risques, le bureau de la LS PRO peut exiger l'embauche de personnel de sécurité qu'il détermine. Les coûts additionnels sont à charge du club local.

3.10.2 SÉCURITÉ DES VESTIAIRES

La sécurité des vestiaires doit être garantie au moins deux heures avant l'heure prévue du coup d'envoi et jusqu'à une heure après la fin du match, ou après le départ du dernier joueur ou du dernier arbitre.

3.10.3 PROTECTION DES OFFICIELS ET DES VISITEURS

Le club visité doit assurer la protection des arbitres, ainsi que des joueurs et dirigeants du club visiteur avant, pendant et après le match, et ce, jusqu'au moment où ils se trouvent en sécurité. Il doit notamment exécuter les ordres de l'arbitre et des membres des instances officielles en ce qui concerne la police du terrain.

3.10.4 ACCÈS AUX VESTIAIRES ET AU TERRAIN

L'accès aux vestiaires et au terrain est interdit à tous les spectateurs.

3.10.5 PLAN D'URGENCE

Chaque club doit avoir un plan d'urgence médical et d'évacuation accessible sur le terrain en tout temps.

3.10.6 INTÉGRITÉ PHYSIQUE DES JOUEURS BLESSÉS

Les arbitres et le personnel médical veilleront à appliquer les directives de la FIFA pour les soins prodigués aux joueurs blessés et leur évacuation. En aucun cas, l'évacuation hors du terrain d'un joueur sérieusement blessé ne doit lui faire courir le risque d'aggraver sa blessure.

3.10.7 CONFORMITÉ DES INSTALLATIONS

Le terrain et les installations doivent respecter les Lois du jeu, les règlements de Soccer Québec ainsi que les conditions d'octroi de la licence.

3.10.8 RESPONSABILITÉS DU CLUBS RECEVEUR

Le club qui reçoit est l'organisateur du match et prend en charge toutes les obligations qui en découlent.

3.11 RETARD

3.11.1 RETARD AU COUP D'ENVOI

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 devra faire un rapport au bureau de la LS PRO.

3.12 MATCH PERDU PAR FORFAIT/DEFAUT

3.12.1 CAS ENTRAÎNANT UN FORFAIT OU DÉFAUT

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);

- a) se retire d'un match (défaut);
- b) 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 LS PRO l'impose (défaut);
- c) refuse de changer de terrain à la demande de la LS PRO (défaut);
- d) aligne six (6) joueurs ou moins, pour quelque raison que ce soit (défaut);
- e) fait jouer un joueur frauduleusement (défaut);
- f) fait jouer un joueur qui n'est pas inscrit sur la feuille de match (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 (défaut);

- h) fait jouer un joueur sans respecter l'article 3.5 de ce règlement (défaut);
- i) fait jouer un joueur inéligible ou suspendu (défaut);
- j) enfreint les règlements de Soccer Québec traitant de l'utilisation des joueurs surclassés. (défaut);
- k) ne peut se conformer au règlement sur les couleurs de son équipement (défaut);
- l) excède le nombre maximal de joueurs mutés autorisés (défaut);
- m) a plus de 18 joueurs sur la feuille de match et/ou sur le terrain et la zone technique (défaut);
- n) 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);
- o) enfreint tout autre règlement non mentionné ci-haut susceptible de valoir une défaite par forfait/défaut, dont le cas sera étudié par la LS PRO.

3.12.2 EXCLUSIONS DE LA LS PRO APRÈS ACCUMULATION DE FORFAITS

Une équipe est immédiatement exclue de la LS PRO 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. Cette exclusion empêchera d'office l'inscription du club dans cette catégorie LS PRO pour la saison suivante.

3.12.3 CAS DE FORCE MAJEURE

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

3.12.4 MATCHS DURANT UNE SUSPENSION

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

3.12.5 FORFAIT DÉCLARÉ À L'AVANCE

Un forfait déclaré avant la date du match ne peut être retiré.

3.12.6 REPRISE DU MATCH

Un match ayant donné lieu à forfait ne peut être rejoué ultérieurement, même d'un commun accord entre les deux clubs, sauf si le bureau de la LS PRO établit que le forfait résultait d'un cas de force majeure.

3.12.7 PARTICIPATION INTERDITE LE JOUR D'UN FORFAIT

Un club déclarant forfait pour un match officiel ne peut faire disputer le même jour un autre match de quelque nature que ce soit par l'équipe pour laquelle il a déclaré forfait, ni mettre à disposition ses joueurs pour une autre rencontre, sous peine de suspension du club et des-dits joueurs

3.12.8 INCIDENCES D'UNE EXCLUSION OU D'UN FORFAIT GÉNÉRAL

Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou déclare forfait général en cours d'épreuve :

- a) il est procédé à l'annulation des résultats de tous les matches qu'elle a joués ;
- b) les points obtenus contre ce club ne sont pas attribués ;
- c) les matchs restant à jouer sont supprimés du calendrier et ne sont pas considérés comme forfait ;
- d) les sanctions (cartons et suspensions) encourues au cours de ces matchs sont maintenues.

3.12.9 AMENDE POUR FORFAIT GÉNÉRAL

En cas de forfait général, le club en défaut est passible d'une amende.

3.12.10 AMENDE ET INDEMNITÉ POUR CLUB LÉSÉ

En cas de forfait empêchant le match de commencer ou d'être joué jusqu'à son terme, le club en défaut est passible d'une amende de 5000\$. 50% de l'amende sera versés au club lésé, s'il n'a pas lui-même aussi déclaré forfait.

3.12.11 AMENDE POUR UN FORFAIT INFLIGÉ APRÈS LE MATCH

Un forfait infligé pour un match qui a été joué dans son intégralité sera puni d'une amende.

3.12.12 RÉSULTAT D'UN MATCH PERDU PAR FORFAIT

Tout match non joué perdu par forfait donne un score de 3-0 en faveur de l'autre équipe. En cas de forfait par abandon du jeu au cours d'un match ou si le forfait est prononcé après le match, le score est porté à 3-0 en faveur de l'autre équipe si elle a marqué moins de 3 buts. Sinon, les buts marqués par le club fautif sont supprimés alors que les buts inscrits par l'autre équipe sont conservés.

3.13 MATCH

3.13.1 LOIS DU JEU

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.

3.13.2 REMPLACEMENTS

À l'exception de la ligue 1, dans toutes les autres catégories (ligue 2, ligue 3 et ligues espoirs), 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.

À l'exception de la ligue 1, les remplacements sont 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 faire, il faut alors utiliser l'un des remplacements permis.

3.13.3 RÈGLES SPÉCIFIQUES À LA LIGUE 1

En Ligue 1, une équipe peut procéder à six (6) remplacements, répartis sur un maximum de cinq (5) périodes en cours de match.

Le joueur remplacé ne peut plus participer au match.

3.13.4 REMPLACEMENT POUR COMMOTION CÉRÉBRALE

Pour toutes les ligues LS PRO, dans une situation de commotion cérébrale, les 2 équipes bénéficient d'un remplacement supplémentaire

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.

3.13.5 DURÉE DES MATCHS

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.

3.13.6 DURÉE MINIMALE POUR VALIDER UN MATCH

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, comme une inondation, des orages, une panne d'électricité. Dans tout autre cas, le responsable de la compétition décidera de la validité du match.

3.13.7 PAUSES D'EAU

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.

3.14 ORGANISATION DES MATCHS

3.14.1 FEUILLE DE MATCH

La feuille de match dûment remplie de tous les joueurs, entraîneurs et dirigeants inscrits doit être remise à l'arbitre :

- a) Au moins soixante (60) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi pour un match de ligue 1;
- b) Quarante-cinq (45) minutes pour un match de ligue 2, ligue 3 et ligue Espoirs.

3.14.1.1 Participation présumée

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.

3.14.1.2 Vérification d'identité

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 LS PRO, dont tout arbitre assigné au match, peut également exiger de vérifier l'identité de toute personne et ce, en tout temps.

3.14.2 REMPLAÇANTS

Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match un maximum de sept joueurs de remplacement. Ils doivent se tenir pendant le match dans la zone technique de leur club.

3.14.3 PERSONNEL OBLIGATOIRE

Chaque équipe doit inscrire sur la feuille de match un entraîneur et un entraîneur adjoint satisfaisant aux qualifications de la section « Les entraîneurs », ainsi qu'un responsable médical tel que décrit au titre « Personnel » de la section « Les clubs ».

Le responsable médical 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 sera infligée.

3.14.4 ZONE TECHNIQUE

Seules les personnes figurant sur la feuille de match peuvent prendre place dans la zone technique. Toute autre personne présente dans la zone technique en sera exclue. Les joueurs doivent y être en tenue de match. Les personnes dans la zone technique ne peuvent occasionner aucun dérangement à l'équipe adverse, aux officiels ou au public. Le cas échéant, elles pourraient en être exclues par l'arbitre. Toute exclusion de la zone technique sera pénalisée d'une amende pour le club.

3.14.5 IMPRÉVUS ET RATURES

En cas d'imprévu, une équipe peut demander à l'arbitre de faire une modification sur la feuille de match jusqu'au moment du coup d'envoi. Toute modification ou toute rature sur la feuille de match doit être paraphée soit par le délégué de l'autre équipe, soit par l'entraîneur de l'autre équipe.

3.14.6 IDENTIFICATION DES JOUEURS

Avant chaque match, l'arbitre est tenu de vérifier l'identité de tous les joueurs dont le nom figure sur la feuille de match au moins 30 minutes avant le coup d'envoi. Cette vérification s'effectue en présence des joueurs concernés et du délégué officiel de chacune des équipes. Chaque joueur doit présenter son passeport ou, à défaut, une autorisation écrite émise par le bureau de la LS PRO accompagnée d'une pièce d'identité avec photo permettant son identification. Le joueur qui ne peut présenter aucun de ces documents n'est pas qualifié pour participer au match et ne peut apparaître sur la feuille de match. L'arbitre conserve les documents d'identité jusqu'à la fin du match.

3.14.7 PARTICIPATION D'UN JOUEUR AU MATCH

Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré 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 tout joueur qui ne se présente pas à un match et ce, avant le coup d'envoi de la rencontre.

3.14.8 COPIE POUR L'ANNONCEUR ET LES MÉDIAS

Une fois que la feuille de match est prête et que les identités ont été vérifiées, une copie doit en être fournie à l'annonceur et aux médias.

3.14.9 VÉRIFICATION D'IDENTITÉ EN COURS DE MATCH

Jusqu'à la remise des documents d'identité qui a lieu après le match, un arbitre peut à nouveau contrôler l'identité d'un joueur, à son initiative, ou à la demande d'un de ses assistants, du quatrième officiel, du délégué de match, du délégué d'une des deux équipes en présence ou d'un entraîneur inscrit sur la feuille de match. Toute personne à contrôler doit immédiatement se rapporter à l'arbitre ou au quatrième officiel (selon le cas) afin de procéder à la vérification. 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. Un joueur qui ne

respecte pas ces directives est considéré comme inéligible à participer au match et le dossier sera transmis au bureau de la LS PRO. Celui-ci prendra les sanctions appropriées qui pourraient, sans s'y limiter, valoir une défaite par forfait à l'équipe, des amendes, des suspensions et la traduction de joueur et de son entraîneur devant le comité de discipline.

3.14.10 INFORMATIONS D'APRÈS-MATCH

Pendant ou après le match, la feuille de match doit être complétée par les informations suivantes : résultat du match, minutes et auteurs des buts, minutes ou un joueur a été remplacé ou est monté au jeu, identification des joueurs avertis, identification des joueurs exclus et minutes des exclusions, ainsi que toutes les observations prévues par le règlement.

3.14.11 TRANSMISSION

Le délégué de match transmettra dès que possible les informations concernant le match par le biais du système informatique officiel de Soccer Québec.

3.14.12 SIGNATURE

Une fois la feuille de match complétée après le match, l'entraîneur ou le délégué de chaque équipe la vérifie en compagnie de l'arbitre et en présence du délégué de match, et la signe pour approuver cette vérification.

3.14.13 FORFAIT OU MATCH REMIS

En cas de forfait déclaré sur le terrain ou en cas de remise de match prononcée par l'arbitre sur le terrain pour cause d'impraticabilité ou d'intempéries, la feuille de match doit mentionner les noms des joueurs présents pour les deux équipes.

3.14.14 AMENDES POUR NOMBRE DE JOUEURS

En ligue 1, une équipe qui aligne moins de 14 joueurs pour un match et/ou n'a pas 12 joueurs pour débiter le match se verra imposer une amende pour chaque infraction.

3.14.15 PROTOCOLE D'AVANT MATCH

3.14.15.1 Respect de l'heure du coup d'envoi

Le protocole d'avant-match est programmé de façon telle à ce que le coup d'envoi du match soit donné à l'heure prévue au calendrier officiel de la compétition. Tout retard sera noté par le délégué de match et communiqué au bureau de la LS PRO, qui pourra

imposer une amende selon la politique des frais et amendes.

3.14.15.2 *Compositions des équipes*

Pour la ligue 1, il est obligatoire d'avoir un annonceur maison. L'annonce au micro de la composition des équipes commence après la fin de l'échauffement et se termine avant la montée des joueurs sur le terrain. L'annonceur commence par les joueurs de l'équipe visiteuse et enchaîne avec l'équipe locale. Pour les deux équipes, il donne, dans l'ordre numérique, les numéros, prénoms et noms des titulaires puis des remplaçants, de façon claire et audible. Pour les remplaçants, il peut ne pas citer leurs prénoms et dresser la liste de manière plus rapide.

3.14.15.3 *Entrée en zone technique*

Avant l'entrée sur le terrain des joueurs titulaires et des arbitres, les joueurs de réserve et le personnel d'équipe qui doit prendre place dans la zone technique rejoignent celle-ci.

3.14.15.4 *Entrée sur le terrain*

Les joueurs titulaires des deux équipes se rangent en files parallèles et entrent ensemble sur le terrain immédiatement après les arbitres. Ils vont ensuite s'aligner autour du point central, de part et d'autre des arbitres, en faisant face à la tribune où prennent place les dignitaires, et saluent le public.

3.14.15.5 *Photographies officielles*

Pour la ligue 1, Après avoir salué le public, les onze joueurs de chaque équipe posent successivement durant 15 secondes pour les photographes accrédités. Cela met fin au protocole d'avant-match, l'arbitre peut ensuite procéder au tirage au sort en vue du choix des camps.

3.14.16 **MATCHS AMICAUX**

3.14.16.1 *Annonce*

Tout match joué par une équipe de la LS PRO en dehors des compétitions officielles doit être annoncé au bureau de la LS PRO et à Soccer Québec.

3.14.16.2 *Délais*

La demande doit se faire au plus tard quinze (15) jours ouvrables avant le match, accompagnée de la demande de désignation d'un arbitre officiel.

3.14.16.3 *Match au Québec*

Les matchs amicaux ne peuvent être organisés que par un club dûment affilié à Soccer Québec ou à l'ACS. Le club organisateur engage sa responsabilité dans tout ce qui a trait au match.

3.14.16.4 Match hors Québec

Tout match à jouer dans une autre province ou à l'étranger doit être accompagné d'un permis de voyage en bon et due forme.

3.14.16.5 Joueurs

Seuls des joueurs affiliés à leur association régionale, provinciale ou nationale peuvent prendre part à un match amical, sauf s'ils sont suspendus par celle-ci.

3.14.16.6 Feuille de match

La feuille de match dûment remplie doit être remis à l'arbitre au moins trente (30) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi. Sur la feuille de match on doit voir figurer la liste des joueurs numérotés, les entraîneurs et dirigeants présents dans la zone technique avec leur nom, prénom, numéro de membres et date de naissance. La vérification de l'identité des participants à un match amical, sur la feuille de match, peut se faire avec une pièce d'identité.

3.14.16.7 Demande de remise de match

Le club qui demande et obtient le décalage d'un match officiel ne peut utiliser la date devenue libre pour organiser un match amical ou pour y participer.

3.14.16.8 Priorité des matchs officiels

Les dates libres au calendrier sont réservées aux matchs remis. Tout enregistrement de l'annonce d'un match amical est annulé si l'un des deux clubs concernés doit jouer à la même date un match officiel remis.

Aucune autre activité, telle que tournoi, showcase ou match amical, ne doit être programmée durant la saison de manière à entrer en conflit avec le calendrier des matchs de la ligue. Aucune dérogation ne sera autorisée.

3.14.16.9 Règlements applicable

Les Lois du jeu et autres dispositions réglementaires concernant les matchs figurant dans ce règlement sont d'application pour les matchs amicaux.

3.14.16.10 Cartons

Les cartons jaunes et rouges infligés en match amical donnent lieu à la perception d'une amende. Ils ne sont en revanche pas enregistrés et ne donnent pas lieu à une suspension automatique. Un carton rouge direct peut cependant valoir à celui qui le reçoit une convocation devant le comité de discipline et des sanctions.

3.14.16.11 Publicité

Les règlements sur la publicité sont les mêmes pour les matchs amicaux que pour les matchs officiels.

3.14.17 PUBLICITÉ

3.14.17.1 *Limites*

La publicité sur les équipements sportifs et dans les stades est autorisée dans les limites fixées par la législation et la réglementation en vigueur et dans le strict respect des impératifs liés aux conditions de jeu, au bon déroulement des rencontres et à leur environnement.

3.14.17.2 *Caractère de la publicité*

Toute publicité illégale ainsi que tout slogan à caractère racial, politique, religieux ou contraire aux bonnes mœurs et à l'éthique sont interdits.

3.14.17.3 *Pouvoir de Soccer Québec*

Soccer Québec est compétente pour réglementer, dans son secteur d'activités, la publicité sur les équipements sportifs et dans les stades.=

3.14.17.4 *Accords qui engagent le club*

À l'occasion de chaque match officiel, tous les clubs sont obligés d'honorer les accords publicitaires signés par Soccer Québec et/ou le bureau de la LS PRO. Ces accords pourraient obliger les clubs à installer des panneaux publicitaires, à montrer ou à distribuer du matériel promotionnel, ou encore à effectuer des annonces orales avant le match, à la mi-temps ou après le match. Ces accords doivent être respectés dans tous les cas, même s'ils entrent en conflit avec d'autres accords signés par le club.

3.14.17.5 *Publicité pendant le match*

La publicité orale et/ou mobile ne peut avoir lieu pendant les périodes de jeu.

3.14.17.6 *Publicité sur les équipements*

Les joueurs d'une même équipe (y compris le gardien de but) doivent, au cours d'une même rencontre, porter simultanément les mêmes publicités.

3.15 CLASSEMENT

3.15.1 BARÈME DE POINTS

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

3.15.2 MATCH PERDU PAR FORFAIT OU ABANDON

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.

3.15.3 CRITÈRES DE CLASSEMENT

- a) Le classement sera déterminé selon les critères suivants :
- b) le plus grand nombre de points obtenus ;
- c) le plus grand nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes concernées ;
- d) la différence de buts particulière (dans les matchs entre les équipes concernées) ;
- e) le plus grand nombre de victoires ;
- f) la meilleure différence de buts générale ;
- g) le plus grand nombre de buts marqués ;

3.15.4 ÉGALITÉ PARFAITE

Sauf pour l'attribution de la première place, deux clubs qu'il n'est pas possible de départager en fonction des critères ci-dessus seront considérés à égalité parfaite et classés à la même position. Pour la première place, un match de barrage sera organisé selon des modalités définies de commun accord entre le secteur des compétitions de Soccer Québec et les deux clubs concernés. En cas d'absence de compromis en ce qui concerne les modalités, la décision sera du ressort du secteur des compétitions de Soccer Québec.

3.15.5 EXCLUSION OU FORFAIT GÉNÉRAL

Lorsqu'une équipe est exclue du championnat ou déclare forfait général en cours d'épreuve :

- a) Il est procédé à l'annulation des résultats de tous ses matchs, joués ou non joués ;
- b) Les points obtenus contre cette équipe sont retirés ;
- c) Les buts de ses matchs ne sont plus comptabilisés au classement des buteurs ;
- d) Les sanctions (cartons et suspensions) encourues par les adversaires de l'équipe au cours de ses matchs sont maintenues.

3.16 PROMOTION / RELÉGATION

3.16.1 ACCÈS À LA LS PRO (LIGUE 3)

La promotion en Ligue 3 de LS PRO est strictement réservée aux équipes provenant d'une ligue interrégionale, dans les catégories suivantes : senior M div. 1 et senior F div. 1 pour accéder au niveau d'entrée de la LS PRO (ligue 3 ou ligue 2) l'année suivante.

3.16.2 ACCÈS À LA LIGUE 2

La promotion en ligue 2 de la LS PRO est strictement réservée aux équipes provenant de la ligue 3. Chaque année le cahier des charges fera état du nombre de promotion et relégation dans une division.

3.16.3 ACCÈS À LA LIGUE 1

La promotion en ligue 1 est strictement réservée aux équipes provenant de la ligue 2. Chaque année le cahier des charges fera état du nombre de promotion et relégation dans une division.

3.16.4 CRITÈRES D'ÉLIGIBILITÉ POUR LES BARRAGES D'ACCESSION À LA LS PRO

Pour qu'une équipe soit éligible à participer aux matchs de barrage donnant accès à la LS PRO, elle doit répondre aux critères suivants :

- a) Son club ne doit pas avoir d'équipe de la même catégorie dans la LS PRO ou qui s'en est retirée après s'y être inscrite, la même saison, de telle manière qu'un club ne puisse avoir qu'une seule équipe par catégorie ;
- b) Elle doit en signaler son désir à sa ligue et à Soccer Québec au plus tard le 1 septembre, l'accession se faisant sur une base volontaire ;
- c) Elle doit avoir terminé dans le premier tiers du classement de sa ligue interrégionale, seuls les entiers étant pris en compte dans le calcul du tiers ;
- d) Elle doit être l'équipe la mieux classée de sa ligue (ou deuxième, si un repêchage s'avère nécessaire) parmi celles qui répondent favorablement aux critères précédents.

3.16.5 CALCUL DU TIERS D'UNE LIGUE

Pour qu'une équipe soit comptabilisée dans le calcul du nombre d'équipes représentant le « tiers » d'une ligue, son club doit être en processus d'obtention du statut de « club provincial »

selon le PRC. De plus, une équipe qui s'est retirée du championnat ou qui a cumulé trois forfaits et/ou défauts ne comptera pas dans ledit nombre.

3.16.6 SÉLECTION DES ÉQUIPES

Les six équipes ainsi sélectionnées, une (1) par ligue interrégionales, sont classées d'un (1) à six (6) selon leur ratio points/match.

3.16.7 REPÊCHAGE

S'il n'y a pas six (6) équipes, un repêchage est effectué en fonction du nombre manquant. En respectant les critères établis à l'article 3.16.4 et 3.16.5, ce dernier s'effectue en fonction du plus haut ratio de points/match parmi toutes les équipes éligibles de toutes les ligues, avec un maximum de deux (2) équipes d'une même ligue parmi les six (6) équipes. Dans l'établissement du classement des équipes d'un (1) à six (6), les équipes repêchées sont automatiquement placées à la suite des autres, selon leur ratio points/match.

3.16.8 MATCHS DE BARRAGE

En fonction du classement établi, les trois matchs de barrage suivants sont déterminés : 1 vs 6 // 2 vs 5 // 3 vs 4.

3.16.9 FORMAT DES BARRAGES

Les équipes jouent des matchs de barrage en aller-retour, le dernier match ayant lieu sur le terrain de l'équipe avec le meilleur classement établi.

3.16.10 DÉTERMINATION DU VAINQUEUR

Le vainqueur d'un barrage est déterminé en fonction du nombre de buts marqués sur l'ensemble des deux matchs ; la règle des buts marqués sur le terrain adverse s'applique en cas d'égalité, même en prolongation. Si des tirs au but s'avèrent nécessaires, ils seront effectués selon les règles usuelles de la FIFA.

3.16.11 ACCESSIBILITÉ

Les vainqueurs des barrages accèdent à la LS PRO la saison suivante, selon l'article 3.16.1.

3.16.12 PROMOTION ET RELÉGATION LIGUE 1 ET LIGUE 2

Le nombre de relégation et de promotion en ligue 1 et en ligue 2 sera défini dans le cahier des charges de la saison.

3.16.13 RETOUR DES RELÉGUÉS

Chaque ligue interrégionale a la responsabilité de déterminer dans sa réglementation les modalités du retour des équipes provenant de la LS PRO à titre de reléguée, notamment si elles sont par exemple d'office accueillies en division 1, ou plutôt en division 2, etc.

3.16.14 RÉPARTITION EN DEUX GROUPES - SENIOR

S'il y a deux (2) groupes dans la catégorie senior, les équipes sont réparties selon le classement des équipes l'année précédente, pour celles qui se sont maintenues, ensuite des équipes interrégionales, de la façon suivante :

GROUPE A : 1-4-5-8-9-12-13-16-17-20

GROUPE B : 2-3-6-7-10-11-14-15-18-19

3.16.15 ÉGALITÉ DE RATIO

En cas d'égalité du ratio de points/match entre deux (2) ou plusieurs équipes, les critères énumérés à l'article 3.16.18 seront utilisés afin de les départager.

3.16.16 FORFAIT EN BARRAGE

Si une équipe qui déclare forfait pour un match de barrage, son adversaire accède alors directement à la LS PRO. Cette dernière deviendra automatiquement inéligible pour monter en Ligue élite, après la saison suivante.

3.16.17 REFUS DE MONTER

Les vainqueurs des matchs de barrage donnant accès à la LS PRO sont obligés de monter en Ligue 3. En cas de refus, le club est pénalisé par une amende de 1000\$/équipe. L'équipe concernée a aussi une interdiction d'accès d'une année en LS PRO, en Coupe du Québec, aux matchs de barrage donnant accès à la LS PRO, et en Coupe des champions interrégionaux. Tout club dont une équipe refuse de disputer un match de barrage donnant accès à la LS PRO subit les mêmes sanctions. En cas de forfait/défaut en match de barrage donnant accès à la LS PRO, les mêmes pénalités s'appliquent.

3.16.18 DÉPARTAGE – ÉGALITÉ DE RATIO ENTRE ÉQUIPES DE LIGUES DIFFÉRENTES

Si deux équipes ou plus ne provenant pas du même championnat ont le même ratio de points/match, elles sont départagées selon les critères suivants : (1)- Le pourcentage de victoires (2)- La différence de buts (3)- Le nombre de buts marqués/match (4)- Tirage au sort

4 SECTION 4 – RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE

4.1 RÈGLES DU JEU

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.

4.2 COMITÉ DE DISCIPLINE (Première instance)

4.2.1 COMPÉTENCES

Le comité de discipline sanctionne les manquements aux règlements sportifs dans les dossiers qui lui sont présentés par le bureau de la LS PRO.

4.2.2 RÉUNION SUR CONVOCATION

Le comité de discipline se réunit sur convocation de son président après avoir été saisi par le bureau de la LS PRO, notamment lorsqu'une plainte ou un rapport a été déposé à l'encontre d'un joueur ou d'une personne reliée à un club. Selon le rapport de l'arbitre (qui est fait de lors l'homologation du match sur Spordle), la ligue imposera ou non des matchs de suspension supplémentaires. Ceci sera fait lors de l'homologation du match par la ligue ; le club et l'équipe recevront alors un courriel à cet effet.

4.2.3 UTILISATION DE LA VIDÉO DANS LES CAS DISCIPLINAIRES

4.2.3.1 Compétence

Le présent règlement vise à encadrer l'utilisation de la vidéo pour l'évaluation des incidents disciplinaires survenus lors des matchs de la LS PRO. Il précise les conditions et les modalités selon lesquelles les enregistrements vidéo peuvent être utilisés par les instances disciplinaires.

4.2.3.2 Champ d'application

Ce règlement s'applique à toutes les rencontres officielles de la LS PRO.

La vidéo peut être utilisée uniquement pour les cas disciplinaires suivants :

- a) Comportement violent (agression, coup volontaire, altercation).
- b) Gestes anti-sportifs graves non vus par les officiels de match.
- c) Erreurs manifestes d'identification (carton adressé au mauvais joueur).
- d) Propos ou gestes injurieux, discriminatoires, homophobes ou racistes.

4.2.3.3 Source et admissibilité de la vidéo

Seules les vidéos officielles de diffusion de match, captées par la ligue, le club receveur ou par les diffuseurs accrédités, peuvent être utilisées.

Les enregistrements provenant de sources non officielles (ex. : spectateurs, clubs) sont admissibles.

La vidéo doit être claire, non modifiée et datée, afin d'assurer son authenticité.

4.2.3.4 Dispositions finales

L'utilisation de la vidéo est à la discrétion de la ligue et ne peut être invoquée systématiquement par les clubs.

Toute tentative de manipulation ou d'édition des images entraînera des sanctions disciplinaires sévères pour le club ou la personne concernée.

4.2.4 VISIO CONFÉRENCE ET APPEL TELEPHONIQUE

Les personnes inculpées et les officiels convoqués à une audition peuvent y participer soit en étant présent sur le lieu de l'audition, soit par Visio conférence, soit par conférence téléphonique.

4.2.5 REPRÉSENTATION PAR UN TIERS

Les personnes convoquées à une audition ne peuvent pas s'y faire représenter par un tiers.

4.2.6 NOTIFICATION DES DÉCISIONS

La décision du comité de discipline est transmise par écrit le jour même du prononcé à la personne inculpée par le biais de son club. Si une des parties est présente lors du prononcé de la décision, la notification peut lui être remise sur place.

4.2.7 PORTÉE DES SUSPENSIONS

Une suspension notifiée par le comité de discipline s'ajoute aux autres suspensions, en ce comprises les suspensions automatiques. Les modalités de suspension sont expliquées dans la section « Les cartons jaunes et rouges ».

4.2.8 POSSIBILITÉ D'APPEL

Les décisions du comité de discipline peuvent être portées en appel auprès de l'instance qui a juridiction.

4.2.9 DÉLAI D'APPEL

L'appel d'une décision du comité de discipline est introduit au plus tard le deuxième jour ouvrable suivant la notification du prononcé au club de la personne sanctionnée.

4.2.10 APPEL SUSPENSIF

Un appel interjeté régulièrement à la suite d'une décision prise par le comité de discipline suspend l'effet de celle-ci jusqu'à l'entrée en vigueur de la décision d'appel, sauf dans les cas suivants :

- a) une suspension jusqu'à comparution volontaire ;
- b) une suspension d'au moins cinq matchs de compétition officielle ;
- c) une suspension d'une durée supérieure à vingt-huit jours calendrier infligée à un affilié non joueur ;
- d) une décision du comité de discipline qui a déclaré irrecevable un refus d'une proposition transactionnelle.

4.2.11 SUSPENSION CONTESTÉE

Si la suspension est contestée, la ligue communiquera avec le club.

Il y aura alors une audition téléphonique ou en visio-conférence obligatoire avec le comité d'appel de la LS PRO, qui pourra maintenir, réduire ou annuler la suspension.

4.3 COMITÉ D'APPEL

4.3.1 COMPÉTENCES

Le comité d'appel de Soccer Québec sert d'instance d'appel dans les dossiers disciplinaires et administratifs concernant la LS PRO.

4.3.2 PROTÊTS ET PLAINTES

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.

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

4.3.3 URGENCE

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

4.3.4 DÉPOSITAIRE DU PROTÊT

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

4.3.5 DÉFINITIONS : PROTÊT VERSUS PLAINTE

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 LS PRO, soit par le comité provincial de discipline.

4.3.6 PROCÉDURE DISCIPLINAIRE

En tout temps et pour toute infraction aux règlements de la LS PRO 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.

4.3.7 DROIT D'APPEL

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

4.3.8 NON-CONFUSION DES SUSPENSIONS

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

4.3.9 SUSPENSION PARTIELLE

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

4.3.10 RÉFÉRENCE COMPLÉMENTAIRE

La procédure disciplinaire de la LS PRO est décrite dans le document « Cahier des charges ».

4.4 CARTON JAUNE / CARTON ROUGE

4.4.1 PRINCIPE

Tous les cartons jaunes (avertissements) et cartons rouges (exclusions) infligés par l'arbitre sont notifiés sur la feuille de match et enregistrés par le bureau de la LS PRO.

4.4.2 APPRÉCIATION DE L'ARBITRE

Aucune décision d'un arbitre relative à la discipline sur le terrain ne peut constituer une erreur d'arbitrage. Il s'agit d'une question de fait soumise à la seule appréciation de l'arbitre. Ce dernier est seul compétent pour infliger un carton jaune ou un carton rouge.

4.4.3 ERREUR D'IDENTIFICATION

Uniquement lorsque l'arbitre reconnaît après le match s'être trompé lors de l'identification d'un membre pénalisé d'un carton et qu'il le confirme dans les 72 heures suivant la fin du

match au bureau de la LS PRO. Le bureau de la LS PRO se chargera de faire la modification nécessaire pour attribuer le carton au bon membre.

4.4.4 AMENDE

Chaque avertissement et chaque exclusion figurant sur la feuille de match donne lieu à la perception d'une amende.

4.4.5 EXCLUSION POUR DEUX CARTONS JAUNES

Si un joueur encourt deux cartons jaunes dans le courant de la même rencontre et est de ce fait exclu, ces avertissements ne sont pas enregistrés, mais bien l'exclusion pour deux avertissements.

4.4.6 EXCLUSION DIRECTE APRÈS CARTON JAUNE PRÉALABLE

Si un joueur reçoit un carton rouge direct après avoir reçu auparavant un carton jaune, l'avertissement est enregistré de même que l'exclusion directe.

4.4.7 OBLIGATIONS ET INTERDICTIONS AU MOMENT DE L'EXCLUSION

Quiconque est exclu d'un match doit immédiatement quitter la zone technique et ne peut plus entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match ni accéder au terrain ou aux vestiaires, même après le match. Toute infraction sera rapportée par l'arbitre au bureau de la LS PRO, qui prendra les mesures disciplinaires appropriées.

4.4.8 MATCH ARRÊTÉ

Les cartons jaunes et rouges infligés lors d'un match arrêté donnent lieu à la perception de la même amende que celle prévue pour les matchs allant jusqu'à leur terme. Ils ne sont en revanche pas enregistrés et ne donnent pas lieu à une suspension automatique. Un carton rouge direct peut cependant valoir à celui qui le reçoit une convocation devant le comité de discipline et des sanctions.

4.4.9 ARRIVÉE TARDIVE DES INFORMATIONS

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.

4.4.10 REPORT DES CARTONS JAUNES À LA SAISON SUIVANTE

Le cumul des cartons jaunes s'effectue par saison, sans report à la saison suivante.

4.4.11 RESPONSABILITÉ DES CLUBS

Les clubs sont responsables de comptabiliser eux-mêmes le nombre de cartons jaunes et rouges reçus par leurs joueurs, le système informatique utilisé par Soccer Québec n'a que valeur de support.

4.4.12 COMMUNICATION

Toutes les communications concernant les suspensions et sanctions de joueurs ou autres membres de l'équipe pour des raisons de discipline se font directement avec les clubs. Les clubs sont responsables de fournir l'information aux individus concernés.

4.4.13 TRANSFERT EN COURS DE SAISON

En cas de transfert d'un joueur en cours de saison, les cartons qu'il a cumulés et ses suspensions sont maintenus pour son nouveau club. Cet article est valable pour les joueurs quittant tout club disputant un championnat organisé par Soccer Québec.

4.4.14 PERSONNEL D'ÉQUIPE

Les exclusions des membres du personnel d'équipe autres que les joueurs seront examinées, selon le rapport de l'arbitre, par le bureau de la LS PRO ou le comité de discipline, qui infligera les sanctions appropriées.

4.5 SUSPENSIONS

4.5.1 CUMUL DE CARTONS JAUNES

Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique par série de trois cartons jaunes.

4.5.2 EXCLUSION POUR DEUX CARTONS JAUNES

Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique lorsqu'il est exclu pour avoir reçu deux cartons jaunes lors de la même rencontre.

4.5.3 CARTON ROUGE DIRECT

Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique lorsqu'il reçoit un carton rouge direct. En outre, son cas sera jugé conformément aux dispositions prévues dans la partie « Procédures disciplinaires » ci-dessous et le joueur pourra écoper d'une suspension supplémentaire.

4.5.4 APPLICATION DE LA SUSPENSION AUTOMATIQUE

La sanction automatique qui suit un carton rouge direct ou un cumul d'avertissements s'applique d'office par voie administrative, sans audition des parties. Elle n'est susceptible d'aucun recours. Elle conserve ses effets, même si le joueur obtient durant la saison en cours un transfert à un autre club.

4.5.5 OBLIGATION DE PURGER LA SUSPENSION AVEC UNE ÉQUIPE

Un joueur suspendu pour un/plusieurs carton(s) reçu(s) avec une équipe doit purger la suspension avec ladite équipe et ne pourra rejouer un match de championnat à l'intérieur d'une même saison, toutes équipes et classes de compétition confondues, tant que la suspension n'aura pas été purgée.

4.5.6 PORTÉE DES MATCHS DE SUSPENSION

La suspension ne vaut que pour les matchs de championnat. Une suspension prononcée par un comité de discipline peut toutefois être étendue par celui-ci aux matchs de toutes les compétitions.

4.5.7 JOURNÉE DE SUSPENSION

Une suspension automatique prend cours le premier match à jouer par l'équipe du joueur qui suit le match lors duquel il a reçu le (dernier) carton qui lui vaut une suspension automatique. Toute autre suspension prend cours dès la fin des procédures disciplinaires.

4.5.8 MATCH REMIS

En cas de remise de ce match, pour quelque raison que ce soit, la suspension est reportée d'office au premier match joué par l'équipe.

4.5.9 OBLIGATIONS ET INTERDICTIONS EN CAS DE SUSPENSION

Quiconque est suspendu ne peut, avant, pendant ou après le match, ni prendre place dans la zone technique, ni entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match, ni accéder au terrain ou aux vestiaires. Toute infraction sera rapportée par l'arbitre au bureau de la LS PRO, qui prendra les mesures disciplinaires appropriées.

4.5.10 REPORT D'UNE SUSPENSION À LA SAISON SUIVANTE

Toute suspension qui ne peut plus être purgée au cours de la saison est reportée à la saison suivante. Le report d'une suspension automatique ou infligée par le comité de discipline de la LS PRO ne vaut que pour la LS PRO. Il y a prescription sur une suspension automatique ou infligée par le comité de discipline de la LS PRO pour un joueur qui ne joue pas dans la LS PRO durant une saison entière.

4.6 PROCÉDURES DISCIPLINAIRES

4.6.1 PRINCIPE

Chaque exclusion directe, d'un joueur ou d'un membre du personnel d'équipe présent dans la zone technique, est soumise à la procédure disciplinaire décrite dans les articles suivants.

4.6.2 INFRACTION GRAVE

Le responsable de la discipline du bureau de la LS PRO juge souverainement, après avoir pris connaissance du dossier, si la gravité de l'infraction nécessite le transfert du dossier au comité de discipline provincial. Dans un tel cas, il transfère le dossier au comité de discipline provincial, et les règlements et procédures de ce dernier deviennent d'application. Les articles suivants de la présente partie « Procédures disciplinaires » ne sont dès lors plus d'application.

4.6.3 ABSENCE DE SANCTION SUPPLÉMENTAIRE

Le responsable de la discipline du bureau de la LS PRO juge souverainement, après avoir pris connaissance du dossier, si les sanctions automatiques infligées à la suite de l'exclusion sont suffisantes et de ne décerner à la personne inculpée aucune sanction supplémentaire. Dans ce cas, il enverra au club de la personne inculpée, et ce le deuxième jour ouvrable suivant le match concerné, la notification qu'aucune sanction ne s'ajoute aux sanctions automatiques. Les articles suivants de la présente partie « procédures disciplinaires » ne seront dès lors pas d'application.

4.6.4 PROPOSITION TRANSACTIONNELLE

Le responsable de la discipline du bureau de la LS PRO juge souverainement, après avoir pris connaissance du dossier, si une proposition transactionnelle de sanction est proposée à la personne inculpée. Les sanctions de la proposition transactionnelle s'ajoutent aux autres sanctions encourues par le joueur, en ce comprises les suspensions automatiques.

4.6.5 AVIS ET CONVOCATION

Le bureau de la LS PRO enverra au club de la personne inculpée, et ce le deuxième jour ouvrable suivant le match concerné, un rappel à la convocation d'office à la prochaine session du comité de discipline de la LS PRO ainsi que l'éventuelle proposition transactionnelle.

4.6.6 RÉPONSE À LA PROPOSITION TRANSACTIONNELLE

S'il y a eu proposition transactionnelle, la personne doit faire connaître, par la voix de son club, si elle l'accepte ou non. En cas d'acceptation, la sanction prend cours immédiatement, sa convocation devant le comité de discipline est annulée et les procédures s'arrêtent. En cas de refus, son cas passera devant le comité de discipline de la LS PRO selon les procédures de celui-ci, décrites dans la section « Gestion et pouvoir ».

4.6.7 COMPORTEMENT INAPPROPRIÉ

Tout membre de la LS PRO (dirigeant, entraîneur, joueur, arbitre) qui a un comportement inapproprié, qui fait usage de violence et/ou qui tient des propos hostiles ou diffamatoires envers la ligue, un club ou toute personne qui y est reliée de près ou de loin est convoqué par le commissaire, qui formera un comité. Après audition, ce dernier appliquera les sanctions disciplinaires et financières qu'il jugera nécessaires.

4.7 TRICHERIES MAJEURES

4.7.1 DOPAGE

4.7.1.1 PRINCIPLE

Les pratiques de dopage sont formellement interdites.

4.7.1.2 RESPONSABILITÉ DES CLUBS

Les clubs s'engagent formellement à ne pas favoriser, autoriser ni tolérer les pratiques de dopage par leurs joueurs. Au cas où une infraction dans le chef du club est dûment constatée, sa responsabilité est engagée et sanctionnée.

4.7.1.3 CONTRÔLES

Des contrôles antidopage pourront être menés conformément au Programme canadien antidopage du Centre canadien pour l'éthique dans le sport.

4.7.1.4 SANCTIONS

L'infraction de dopage est sanctionnée conformément au règlement antidopage de la FIFA et au code disciplinaire de la FIFA.

4.8 FALSIFICATION DE LA COMPÉTITION

4.8.1 DÉFINITION

Est considéré comme fait de falsification de la compétition toute tentative ou tout acte qui tend ou qui consiste à fausser un match ou le championnat, de même que toute forme de collaboration à cet effet.

4.8.2 INSTANCE COMPÉTENTE

Le comité de discipline de Soccer Québec décide souverainement si la tentative ou l'acte doit être considéré comme fait de falsification de la compétition et s'il engage la responsabilité d'un ou de plusieurs individus et/ou d'un ou de plusieurs clubs.

4.8.3 EXEMPLES DE FAITS DE FALSIFICATION

Sans que cette énumération ne puisse être considérée comme étant limitative, les tentatives ou actes suivants ont valeur de faits de falsification de la compétition :

- offrir ou donner un avantage jugé appréciable à des joueurs d'un autre club que le sien, alors que ce dernier est intéressé quant à son classement par le résultat du

- match ;
- affaiblir volontairement une équipe dans le but de fausser le résultat d'un match ;
 - entamer ou avoir entamé avec un joueur des négociations de transfert ou d'engagement en vue d'influencer le résultat d'un match ;
 - déclarer forfait dans le seul but d'avantager un adversaire ;
 - promettre de perdre un match ;
 - offrir ou donner un avantage jugé appréciable (y compris le matériel promotionnel distribué aux supporters du club) à un arbitre assigné au match ;

4.8.4 DEVOIR D'INFORMATION

Quiconque a un quelconque soupçon de falsification de la compétition (la tentative ou l'acte en lui-même) s'engage à le signaler immédiatement au bureau de la LS PRO.

4.8.5 SANCTIONS

En cas de falsification de la compétition avérée, le comité de discipline de Soccer Québec infligera les sanctions appropriées au club et aux individus fautifs, pouvant inclure, sans s'y limiter, le retrait de points au classement, la rétrogradation du club dans une division inférieure, la confiscation de récompenses, la radiation, des amendes ou des suspensions.

4.9 DIVERS

4.9.1 CAS NON PRÉVUS PAR LES RÈGLEMENTS

Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par la LS PRO qui se référera aux règlements de Soccer Québec, de l'ACS et de la FIFA.

4.9.2 INFRACTIONS ET AMENDES APPLICABLES

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.

5 LEXIQUE

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 qui participe de manière temporaire, pendant la période de mouvement, 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.

PREUVE 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 et les festivals 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.

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.

SOCCER QUÉBEC

Désigne Soccer Québec de Soccer du Québec.

FESTIVAL

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 Soccer Québec 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 ESPOIRS (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 Espoirs, 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 parminles 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 DE MOUVEMENT

La période de mouvement 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.

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 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