



**RÈGLEMENTS**

**LIGUE SPORT-ÉTUDES  
PROVINCIALE**

## Table des matières

<b>SECTION I - RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS .....</b>	<b>2</b>
<b>1 INSCRIPTION DES JOUEURS.....</b>	<b>2</b>
<b>SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS .....</b>	<b>2</b>
<b>2 ENGAGEMENTS FINANCIERS .....</b>	<b>2</b>
<b>SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION.....</b>	<b>3</b>
<b>3 STRUCTURE DE LA LIGUE.....</b>	<b>3</b>
<b>4 RÉPARTITION DES ÉQUIPES.....</b>	<b>3</b>
<b>5 ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER.....</b>	<b>4</b>
<b>6 ENTRAÎNEURS .....</b>	<b>4</b>
<b>7 JOUEURS SURCLASSÉS .....</b>	<b>4</b>
<b>8 ARBITRES .....</b>	<b>5</b>
<b>9 RESPONSABILITÉ DES PROGRAMMES.....</b>	<b>5</b>
<b>10 COULEURS .....</b>	<b>5</b>
<b>11 BALLONS .....</b>	<b>5</b>
<b>12 TERRAIN .....</b>	<b>5</b>
<b>13 RÈGLES DU JEU .....</b>	<b>5</b>
<b>14 CLASSEMENT .....</b>	<b>7</b>
<b>15 RÉCOMPENSES .....</b>	<b>7</b>
<b>SECTION IV - RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE.....</b>	<b>7</b>
<b>16 CARTONS JAUNES ET ROUGES .....</b>	<b>7</b>
<b>17 DIVERS .....</b>	<b>8</b>

## SECTION I - RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

---

### 1 Inscription des joueurs

- 1.1 1.1 Les listes des joueurs devront être enregistrées au plus tard le 31 août de chaque année. Pour les cas spéciaux (inscription tardive, etc.), un joueur peut être ajouté à la liste.  
Modifié décembre 2021
- 1.2 Un joueur ne peut être assigné qu'à une seule équipe.
- 1.3 Le joueur doit être affilié pour l'année d'activité en cours avec un club de Soccer Québec. Il sera toujours admissible tant qu'il sera inscrit au programme Sport-Études et à l'école jusqu'à la fin de la saison et ce même s'il n'est pas inscrit dans un club pour la période d'hiver.

## SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS

---

### 2 Engagements financiers

- 2.1 Frais commun (montant prévisionnel):

Arbitres (110 matchs total x 135.00\$+taxes)	17 078,00 \$
Bannières (2 x 300\$)	600,00 \$
TSI-PTS	800,00 \$
<b>Total</b>	<b>18 478,00 \$</b>
Par équipe (30)	616,00 \$

Soccer Québec s'acquittera des frais de plateaux et d'arbitrages pour les finales

- 2.2 Frais à chaque programme :

Transport  
Physiothérapeutes (confrontations directes)  
Plateaux intérieurs

- 2.3 Amendes

Les amendes, s'il y en a, seront utilisées pour réduire le coût de la ligue à toutes les équipes participantes à la fin de l'année (ex: si 10 équipes + le montant total des amendes est de 1000\$, chaque équipe bénéficiera d'une réduction de 100\$ des frais de ligue).

## SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

---

### 3 STRUCTURE DE LA LIGUE

- 3.1 La ligue est considérée U17 et s'adresse donc aux joueurs U15, U16 et U17 de la saison estivale précédente.

Modifié décembre 2021

- 3.2 Demi-finales :

Les deux premiers de chaque conférence s'affronteront de la manière suivante :

Date	Receveur	Visiteur
Avant le 20 mars	1 <sup>er</sup> OUEST	2 <sup>e</sup> EST
Avant le 20 mars	1 <sup>er</sup> EST	2 <sup>e</sup> OUEST

Un match de 2 x 40 minutes. En cas d'égalité, le match ira automatiquement aux tirs de pénalité.

- 3.3 Finales :

Les gagnants des Demi-finales se rencontrent pour la 1ere place. Un match de 2 x 40 minutes. En cas d'égalité, le match ira automatiquement aux tirs de pénalité.

Modifié décembre 2021

### 4 RÉPARTITION DES ÉQUIPES

- 4.1 Deux conférences géographiques : Est et Ouest

## **5 ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER**

- 5.1 Chaque équipe doit jouer au moins 7 matchs, soit une fois contre toutes les autres équipes si possible.
- 5.2 Des équipes pourraient jouer plus d'une fois entre elles.
- 5.3 Tous les matchs seront fait sous forme de confrontations directes sauf un rassemblement pour la conférence Est pour éviter des déplacements.
- 5.4 Les semaines de matchs sont déterminées au préalable.
- 5.5 Le calendrier sera sur PTS.
- 5.6 Début de saison : une semaine minimum après la fin du AAA et fin de saison : deux semaines avant le début du AAA.
- 5.7 Jour de match : jeudi

## **6 ENTRAÎNEURS**

- 6.1 L'entraîneur d'une équipe doit détenir au minimum la certification Éducateur Soccer Provincial (ESP) - anciennement nommé DEP.
- 6.2 Une équipe doit avoir un entraîneur ou un entraîneur adjoint dûment affilié avec une certification minimum présent dans la zone technique afin que le match puisse débiter.
- 6.3 L'entraîneur doit être présent dans la zone technique pour la durée totale du match.

## **7 JOUEURS SURCLASSÉS**

- 7.1 Le double surclassement d'un joueur se fait selon les modalités établies dans les règles de fonctionnement.  
Modifié décembre 2021

## **8 ARBITRES**

8.1 Soccer Québec est responsable de l'assignation des officiels de la compétition.

## **9 RESPONSABILITÉ DES PROGRAMMES**

Lors des rassemblements, Soccer Québec prendra en charge les frais de physiothérapeutes (200.00\$/rassemblement)

## **10 COULEURS**

10.1 Les équipes doivent posséder une série de maillots avec numéro pour la saison. En cas de confusion entre les équipes sur le terrain en raison de la couleur des chandails, l'équipe visiteuse devra utiliser une autre série de maillots d'une autre couleur ou des dossards numérotés.

10.2 Maillots de corps et cuissard/collants

Les joueurs pourront porter des vêtements sous leurs maillots et shorts de n'importe quelles couleurs.

## **11 BALLONS**

11.1 Les ballons numéro 5 utilisés sont ceux fournis par l'équipe receveuse.

## **12 TERRAIN**

12.1 Le terrain doit être régulièrement et visiblement tracé, avoir des buts réglementaires munis de filets en bon état, posséder quatre (4) drapeaux de coin réglementaires, avoir des installations sanitaires adéquates et trois (3) vestiaires distincts avec douches pour les équipes et les officiels.

## **13 RÈGLES DU JEU**

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

- 13.2 Pour toutes les catégories, une équipe peut procéder à cinq (5) remplacements en cours de match. Le joueur remplaçant doit au préalable remettre le carton prévu à cet effet et obtenir la permission de l'arbitre. Les remplacements sont cependant illimités à la mi-temps et, s'il y a lieu, au début de la prolongation.
- 13.3 La durée de chaque match est de deux mi-temps de quarante (40) minutes.
- 13.4 Pour être considéré valide, un match doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75%) du temps réglementaire. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans tout autre cas, le responsable de la compétition décidera de la validité du match.
- 13.5 Lorsque le ballon touche le plafond, le jeu sera repris par une balle à terre à l'endroit où le ballon a touché le plafond, à l'exception où le ballon serait à l'intérieur de la surface de but. Dans ce cas, la balle à terre doit se faire à l'extérieur de la surface de but, au point le plus proche sur la ligne parallèle à la ligne de but.

### **13.6 Retard au match**

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

### **13.7 Nombre de joueurs**

Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match un maximum de vingt (20) joueurs.

## 14 CLASSEMENT

- 14.1 Un match gagné est rétribué par trois (3) points, un match nul par un (1) point et un match perdu par zéro (0) point.
- 14.2 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 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.
- 14.3 Le classement sera déterminé selon les critères suivants :
- a) le plus grand nombre de points obtenus ;
  - b) le plus grand nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes concernées ;
  - c) la différence de buts particulière (dans les matchs entre les équipes concernées) ;
  - d) le plus grand nombre de victoires ;
  - e) la meilleure différence de buts générale ;
  - f) le plus grand nombre de buts marqués ;
  - g) tirage au sort.

## 15 Récompenses

- 15.1 Les équipes remportant les finales recevront une bannière de la Ligue.

## SECTION IV - RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE

---

## 16 CARTONS JAUNES ET ROUGES

- 16.1 Une suspension automatique est infligée par série de trois cartons jaunes.
- 16.2 Quiconque reçoit deux (2) cartons jaunes au cours d'un même match est automatiquement suspendu pour un match. 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 (2) avertissements. 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.



- 16.3 Quiconque reçoit un carton rouge est automatiquement suspendu pour un match. Selon le rapport de l'arbitre, il pourrait écoper d'une suspension supplémentaire.
- 16.4 Quiconque reçoit un deuxième carton rouge verra son dossier soumis à Soccer Québec pour sanction et sentence à son endroit.

## **17 DIVERS**

- 17.1 Pour tout cas non prévu et non défini aux présents règlements, le responsable de la compétition se réfèrera à la réglementation de la Ligue élite, lorsqu'applicable. Pour tous les autres cas, le responsable de la compétition se réfèrera aux règlements de Soccer Québec, de l'Association canadienne de soccer et de la FIFA.
- 17.2 À moins d'indication contraire dans le présent règlement, les infractions et les amendes seront celles prévues dans la politique administrative des frais et amendes.

## LEXIQUE

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

### **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 15 octobre au 14 octobre de l'année suivante.

### **ARBITRE**

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

### **ASSOCIATION CANADIENNE (ACS)**

Désigne l'Association canadienne de soccer.

### **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.

### **CARTE D’AFFILIATION / LICENCE AU SENS DE LA FIFA**

Document officiel de la Fédération de soccer du Québec remis à tout membre affilié par son club, son ARS ou la Fédération permettant son identification.

### **CATÉGORIE**

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

### **CLUB**

Désigne un organisme incorporé ou administré par un organisme lui-même administré en vertu de la *Loi sur les cités et villes* (RLRQ, c. C-27.1) ou du *Code 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.

### **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 la Fédération, de l'ACS, de la CONCACAF ou de la FIFA.

#### CORRESPONDANCE OFFICIELLE

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

#### DÉFAUT/FORFAIT

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

#### DIVISION

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

#### DOMICILE

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

#### DOUBLE SURCLASSEMENT

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

#### ENCEINTE DU SITE DE COMPÉTITION

Désigne la surface de jeu et la zone technique.

#### ENTRAÎNEUR

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

#### ÉQUIPE

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

#### ÉQUIPE ACTIVE

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

## FÉDÉRATION

Désigne la Fédération de soccer du Québec également reconnue comme Soccer 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 la Fédération Internationale de Football Association.

## GROUPE

Dans un niveau de compétition, une catégorie peut être divisée en groupes de niveaux égaux et appelés groupe.

## INDEMNITÉ DE PRÉFORMATION

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

## 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 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 MUTÉ

Joueur qui change de club.

## JOUEUR PERMIS

Désigne un joueur senior d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de son club d'affiliation de participer à des activités organisées par d'autres clubs et/ou regroupements de soccer.

### JUVÉNILÉ

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

### LIBÉRATION

Désigne le processus permettant à un club ou un regroupement de soccer d'autoriser un joueur amateur affilié pour la période 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 DE SOCCER ÉLITE DU QUÉBEC

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

### 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 la Fédération, d'une ligue AAA ou AA, d'une Association régionale, les membres d'un comité ou d'une commission reconnue par la Fédération, ainsi que le personnel de la Fédération ou d'une Association régionale dans le cadre de leurs fonctions.

### PARTIE

Désigne une des entités impliquées dans une action.

### PERSONNE

Désigne les membres ou les entités physiques ou morales suivantes:

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

### 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.

#### PREMIÈRE LIGUE DE FUTSAL DU QUÉBEC

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

#### PREMIÈRE LIGUE DE SOCCER DU QUÉBEC

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

#### PLAIGNANT

Désigne la personne qui dépose une plainte.

#### PLAINTE

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

#### PROTÊT

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

#### REGROUPEMENT DE SOCCER

Désigne un regroupement d'équipes ou d'individus 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, la Fédération ou l'ACS.

#### SENIOR

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

#### STATUT

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

#### SURCLASSEMENT

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

#### TERRITOIRE

Désigne une division de la carte géographique de la province définie par 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 / Concordia / Lac St-Louis

**Zone 4** : Côte-Nord / Est-du-Québec / Mauricie / Québec / Saguenay-Lac-St-Jean.

## ZONES DE COMPÉTITION INTERÉGIONALES

Les zones interrégionales reconnues sont :

- Bourassa / Concordia
- 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