



RÈGLEMENTS

LIGUE DE DÉVELOPPEMENT PROVINCIAL (LDP)

TABLE DES MATIÈRES

<u>SECTION I - RÈGLEMENTS ADMINISTRATIF</u>	3
1. Gestion et pouvoir.....	3
2. Demande d'adhésion des clubs et inscription des équipes.....	3
<u>SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS</u>	4
3. Engagements financiers.....	4
<u>SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION</u>	4
4. Catégories.....	4
5. Composition des équipes.....	4
6. Structure et calendriers.....	5
7. Changements au calendriers et remises.....	7
8. Entraîneurs et autres membres du personnel.....	8
9. Joueurs.....	9
10. Personnes autorisées à prendre place dans la zone technique.....	11
11. Arbitres.....	11
12. Responsabilité des équipes.....	12
13. Couleurs.....	14
14. Ballons.....	14
15. Terrain.....	15
16. Match perdu par forfait/défaut.....	15
17. Règles du jeu.....	16
18. Classement.....	18
<u>SECTION IV - RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE</u>	19
19. Lois du jeu.....	19
20. Protêts et plaines.....	20
21. Procédure de discipline.....	21
22. Divers.....	21

SECTION I - RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

1. GESTION ET POUVOIR

1.1 La ligue de développement provincial (LDP / ci-après nommée « la ligue ») est sous la juridiction de Soccer Québec.

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

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

1.4 La ligue est gérée par un coordonnateur du secteur de la régie et relève du directeur de la régie.

Modifié novembre 2022

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

2.1 Seuls les clubs ayant la reconnaissance « nationale » ou « provinciale » peuvent inscrire des équipes.

2.2 Les clubs doivent soumettre le document « Demande d'adhésion / cahier des charges », disponible sur le site Internet indiqué au préalable, dûment complété au plus tard le premier décembre précédant l'année pour laquelle ils s'inscrivent. Un club qui ne respecte pas ce délai peut recevoir une amende ou voir sa candidature rejetée.

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

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

SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS

3. ENGAGEMENTS FINANCIERS

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

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

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

SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

4. CATÉGORIES

4.1 La ligue s'adresse aux catégories suivantes, autant féminines que masculines : U13, U14, U15, U16 (à compter de 2023) et U17 (à compter de 2024).

4.2 Sauf pour le cumul des cartons jaunes et rouges, il n'y a aucune compilation de statistiques pour la catégorie U13. Ainsi, il n'y a pas de résultat, de classement et de liste de buteurs affichés pour cette dernière.

5. COMPOSITION DES CATÉGORIES

5.1 Il n'y a ni promotion ni relégation, et les équipes qui composent une catégorie sont celles inscrites des clubs ayant la reconnaissance minimale requise.

5.2 Soccer Québec se donne le droit, à son unique discrétion, d'évaluer chaque catégorie une fois l'inscription complétée et de prendre les décisions qu'elle juge appropriées, incluant de répartir les équipes dans différents groupes ou de jumeler des catégories.

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

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

6. STRUCTURE ET CALENDRIER

6.1 La compétition se déroule en deux (2) phases pour les catégories U15, U16 et U17 : le championnat et la Coupe de la ligue. Cette dernière n'a pas lieu pour les catégories U13 et U14.

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

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

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

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

- au moins une fois contre toutes les autres équipes ou, à tout le moins, contre les équipes de son groupe si des groupes sont formés ;
- le même nombre de matchs contre chacun de ses adversaires (si possible, un nombre pair) ;
- le même nombre de matchs à domicile et à l'extérieur contre un même adversaire (un écart d'un match est permis) ;
- le même nombre de matchs à domicile qu'à l'extérieur (un écart d'un match est permis) ; et
- un minimum de dix-huit (18) matchs par saison.

6.6 Coupe de la ligue

6.6.1 Suite au championnat, une coupe de la ligue a lieu pour les équipes les mieux classées des catégories U15, U16 et U17.

6.6.2 Quatre (4) à huit (8) équipes y participent en fonction du nombre d'équipes dans la catégorie et ce, selon le tableau suivant :

Catégories à...	Coupe de la ligue
6 ou 7 équipes	4 équipes
8 à 11 équipes	6 équipes
12 équipes et plus	8 équipes

6.6.3 Dans les catégories avec deux (2) groupes ou plus, la sélection des équipes participantes se fait de manière équitable entre les différents groupes. L'équipe avec le plus de points/match a

préséance sur les équipes de même position dans les autres groupes. Au besoin, les critères suivants sont utilisés pour départager les équipes avec le même ratio points/match : 1) plus grand différentiel de buts ; 2) plus grand ratio nombre de buts marqués/match ; 3) meilleure fiche disciplinaire (voir 18.4) ; 4) tirage au sort.

6.6.4 Classement des équipes participantes

6.6.4.1 Dans les catégories à un (1) seul groupe, les équipes sont classées de un (1) à quatre (4), six (6) ou huit (8) selon le classement du championnat.

6.6.4.2 Dans les catégories à deux (2) groupes ou plus, les équipes sont classées de un (1) à quatre (4), six (6) ou huit (8) de la manière suivante : les équipes ayant terminé en première position, selon le classement des différents groupes du championnat, sont classées selon les critères établis à l'article 6.6.3. Suivent ensuite les équipes ayant terminé en deuxième position, selon les mêmes critères, et ainsi de suite jusqu'à ce que le nombre d'équipes soit atteint.

6.6.5 Format de la compétition

6.6.5.1 Structure de la compétition selon le nombre d'équipes participantes

Étape	Huit (8) équipes	Six (6) équipes	Quatre (4) équipes
Quart de finale	1 v 8 (A) 2 v 7 (B) 3 v 6 (C) 4 v 5 (D)	3 v 6 (A) 4 v 5 (B)	-
Demi-finale	A v D (X) B v C (Y)	1 v B (X) 2 v A (Y)	1 v 4 (X) 2 v 3 (Y)
Finale	X v Y	X v Y	X v Y

6.6.5.2 Les duels se jouent sur un seul match sur le terrain de la première équipe citée, sauf les finales qui ont lieu sur un site déterminé par Soccer Québec. Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire, on procédera à deux périodes de prolongation dont la durée est spécifiée à l'article 17.5. Si l'égalité persiste après la prolongation, on procédera à une séance de tirs au but selon les règlements de la FIFA.

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

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

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

- le coup d'envoi d'un match ne peut pas être prévu après 21 h ;

- le coup d'envoi d'un match joué entre le lundi et le vendredi (à l'exception des jours fériés) ne peut pas être prévu avant 19 h ; et
- le coup d'envoi d'un match joué le samedi, le dimanche ou un jour férié ne peut pas être prévu avant 12 h.

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

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

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

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

Modifié novembre 2022

7. CHANGEMENTS AU CALENDRIER PUBLIÉ ET REMISES DE MATCH

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

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

7.3 Aucune demande de changement de date n'est acceptée en dehors des cas prévus par les règlements ou tel que spécifié dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges ». Dans ce dernier cas, des frais d'administration sont imposés.

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

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

7.6 Quand un match n'a pas été joué parce que le terrain n'était pas disponible ou praticable, l'équipe receveuse pourrait perdre le match par défaut. Si le match est rejoué, il l'est sur le terrain de l'équipe receveuse, sauf si elle est fautive, ce qui est déterminé par la ligue, en quel cas le match est rejoué sur le terrain de l'équipe visiteuse.

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

Ajouté novembre 2022

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

8. ENTRAÎNEURS ET AUTRES MEMBRES DU PERSONNEL

8.1 Éligibilité et obligations

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

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

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

convenable par le secteur du développement, le processus se répète (incluant et le travail à effectuer et les frais de correction à payer) jusqu'à la satisfaction du secteur du développement.

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

8.5 Expulsions et suspensions

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

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

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

9. JOUEURS

9.1 Éligibilité et obligations

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

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

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

9.1.4 Les joueurs à l'essai.

9.1.4.1 Les joueurs à l'essai sont uniquement autorisés dans les catégories U13 et U14.

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

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

9.1.4.4 Une équipe ne peut utiliser plus de deux (2) joueurs à l'essai par match.

9.1.4.5 Un même joueur ne peut jouer à l'essai qu'avec une (1) seule équipe pour un maximum de six (6) matchs.

9.1.4.6 Une équipe peut utiliser un maximum de quatre (4) joueurs à l'essai différents par saison.

9.1.4.7 Une équipe qui ne respecte pas les articles 9.1.4.1 à 9.1.4.6 perdra le match par défaut.

9.2 Contrôle supplémentaire

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

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

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

9.3 Si un joueur ne respecte pas les articles 9.1.1 à 9.2.3, il est alors considéré comme inéligible : son équipe perd le match par défaut. Le joueur et l'entraîneur de l'équipe pourraient aussi être traduits devant le comité de discipline de la ligue, qui prendra les sanctions appropriées.

9.4 Expulsion et suspensions

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

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

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

9.4.4 Pour tout joueur expulsé entre la fin d'une période et le début de la suivante, même s'il est remplaçant, l'équipe concernée doit jouer avec autant de joueurs en moins par rapport au nombre qu'elle avait sur le terrain à la fin de la période, et ce dès le début de la période suivante.

10. PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE

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

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

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

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

11. ARBITRES

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

11.2 Afin qu'elle tente d'envoyer un ou des remplaçants, il faut communiquer avec la ligne d'urgence de la ligue s'il manque un ou plusieurs officiels, selon les directives suivantes :

11.2.1 Si aucun officiel n'est présent au terrain quarante-cinq (45) minutes avant un match, le club local doit communiquer avec la ligne d'urgence de la ligue.

11.2.2 Si les officiels ne sont pas tous arrivés trente (30) minutes avant un match, l'un d'eux doit communiquer avec la ligne d'urgence de la ligue.

11.3 Si un ou des remplaçants sont envoyés, un délai minimal de trente (30) minutes et maximal d'une (1) heure, selon la provenance de l'équipe visiteuse, est imposé par la ligue. Le délai peut être augmenté si le ou les officiels présents et les deux (2) équipes y sont favorables. Si après le délai convenu le match ne peut débiter, il est déclaré annulé et est rejoué selon les modalités établies.

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

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

11.6 Les régions sont responsables de l'assignation des officiels des catégories U13 et U14, y compris l'assignation des matchs hors concours organisés entre deux (2) clubs différents, alors que Soccer Québec l'est pour les catégories U15 et plus.

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

12. RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

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

12.2 La feuille de match électronique dûment remplie et les documents définis aux articles 8.1.1 et 9.1.1 de tous les joueurs, entraîneurs et dirigeants inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'arbitre au moins trente (30) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

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

12.4 Jusqu'à quinze (15) minutes après la fin d'un match, tout membre du personnel d'une équipe peut demander à l'arbitre de vérifier l'identité de toute personne sur la feuille de match de l'équipe adverse et indiquer toute irrégularité à l'arbitre, qui doit l'inscrire sur la feuille de match lors de l'homologation. Toute personne autorisée par la ligue, dont tout arbitre assigné au match, peut également exiger de vérifier l'identité de toute personne et ce, dans le même délai prescrit.

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

12.6 Le club receveur doit fournir aux deux (2) équipes les services d'un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu. Durant le match, il a pour fonction première de traiter les urgences. Ce dernier doit être présent au moins une (1) heure avant l'heure prévue du coup d'envoi et rester jusqu'à la fin du match et davantage, si nécessaire. Le matériel utilisé par l'équipe visiteuse est aux frais de cette dernière.

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

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

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

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

13. COULEURS

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

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

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

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

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

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

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

14. BALLONS

14.1 Le club local doit fournir deux (2) ballons en bon état pour chaque match. Les ballons à utiliser sont indiqués dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges ». À défaut de s'y

conformer, le club fautif reçoit une amende. Dans un tel cas, le club visiteur fournit les ballons de match.

15. TERRAIN

15.1 Le terrain doit être régulièrement et visiblement tracé, avoir des buts réglementaires munis de filets en bon état, posséder quatre (4) drapeaux de coin réglementaires, avoir des installations sanitaires adéquates et trois (3) vestiaires distincts avec douches pour les équipes et les officiels. En outre, les clubs doivent se conformer aux exigences et conditions d'adhésion indiquées dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges ». Sauf sur dérogation donnée par la ligue, les terrains doivent mesurer au minimum soixante (60) mètres de large sur cent (100) mètres de long. Si ces exigences ne sont pas conformes, un match peut être remis ou perdu par défaut, et le club local reçoit une amende pour chaque infraction.

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

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

15.4 La ligue peut exiger qu'un terrain ne soit plus utilisé si elle juge que les installations ne répondent pas aux exigences de l'article 15.1. Le club concerné doit alors transférer ses matchs à domicile sur un terrain conforme, à défaut de quoi la ligue les annulera et infligera une défaite par défaut, en plus d'appliquer les autres mesures prévues aux règlements. Ledit terrain pourra être réutilisé une fois qu'il est conforme.

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

16. MATCHS PERDUS PAR FORFAIT/DÉFAUT

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

- a) ne se présente pas à un match (forfait) ;
- b) se retire d'un match (défaut) ;
- c) n'a pas sept (7) joueurs et un entraîneur adulte éligibles pour commencer à l'heure prévue du coup d'envoi, même si l'équipe adverse ne se présente pas (sauf si les arbitres et l'adversaire lui accordent un délai ou si la ligue l'impose (défaut) ;
- d) refuse de changer de terrain à la demande de la ligue (défaut) ;
- e) aligne six (6) joueurs ou moins, pour quelque raison que ce soit (défaut) ;
- f) fait jouer un joueur frauduleusement (défaut) ;
- g) n'est plus, durant le match, en mesure d'avoir dans la zone technique un membre du personnel adulte inscrit sur la feuille de match électronique (défaut) ;
- h) fait jouer un joueur sans respecter la section 9 (Joueurs) de ce règlement (défaut);
- i) ne peut se conformer au règlement sur les couleurs de son équipement (défaut) ;
- j) a plus de dix-huit (18) joueurs sur la feuille de match et/ou sur le terrain et la zone technique (défaut), qu'ils soient en uniforme de match ou non, qu'ils soient aptes à jouer ou non ;
- k) elle est responsable, en partie ou en totalité, de l'arrêt prématuré du match en vertu de l'article 30.8 des règles de fonctionnement (défaut);
- l) enfreint tout autre article de règlement (de la ligue, de Soccer Québec, de Canada Soccer ou de la FIFA) non mentionné ci-haut susceptible de valoir une défaite par forfait ou défaut, dont le cas est étudié par la ligue.

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

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

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

17. RÈGLES DU JEU

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

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

17.3 Pour toutes les catégories, une équipe peut procéder à cinq (5) remplacements en cours de match. Lorsqu'il y a une prolongation, les équipes peuvent se prévaloir d'un (1) remplacement supplémentaire. Le joueur remplaçant doit au préalable remettre le carton prévu à cet effet et obtenir la permission de l'arbitre. Les remplacements sont cependant illimités entre les périodes lors des pauses et, s'il y a lieu, au début de la prolongation. Ils ne sont pas autorisés entre les deux (2) périodes de prolongation ; pour ce, il faut alors utiliser l'un des remplacements permis.

Modifié novembre 2022

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

Catégories	Périodes	Pause
U13-U14	3 · 25'	8'
U15-U16	2 · 40'	10'
U17	2 · 45'	15'

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

Catégories	Prolongation
U13-U14	2 · 5'
U15-U16	2 · 10'
U17	2 · 15'

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

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

Catégories	Match	Prolongation
U13-U14	56'	7'
U15-U16	60'	15'
U17	67'	22'

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

17.7 Selon les consignes de Soccer Québec à cet effet, l'arbitre octroie des pauses d'eau lorsque la température est élevée. L'un ou l'autre entraîneur peut également en faire la demande avant le match. La décision de l'accorder est toutefois à la discrétion de l'arbitre, qui doit suivre les consignes à cet effet. Elles ont lieu lors d'un arrêt de jeu environ à la moitié de chaque période. Elle dure 1 minute. Les joueurs ne doivent pas sortir du terrain et les remplaçants doivent rester

près de leur banc. L'arbitre et l'arbitre assistant du côté des zones techniques s'assurent de son bon déroulement.

18. CLASSEMENT

18.1 Sauf indication contraire, cette section ne s'applique pas pour la catégorie U13, pour laquelle aucun classement n'est établi (voir l'article 4.2).

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

18.3 Tout match non joué perdu par forfait donne un score de 3-0 en faveur de l'autre équipe. En cas de défaut par abandon du jeu au cours d'un match ou si le défaut est prononcé après le match, le score est porté à 3-0 en faveur de l'autre équipe si elle a marqué moins de trois (3) buts ; sinon, ses buts sont conservés. Dans tous les cas, les buts marqués par l'équipe fautive sont supprimés et cette dernière perd un (1) point au classement.

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

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

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

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

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

- il est procédé à l'annulation des résultats de tous ses matchs, joués ou non joués ;
- les points obtenus contre cette équipe sont retirés ;
- les buts de ses matchs ne sont plus comptabilisés au classement des buteurs ; et

-les sanctions (cartons et suspensions) encourues par les adversaires de l'équipe au cours de ses matchs sont maintenues, incluant les équipes des catégories U13.

SECTION IV - RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE

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

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

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

19.2 RÉSERVÉ

19.3 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

19.4 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

19.5 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

19.6 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

19.7 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

19.8 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

19.9 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

19.10 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

19.11 RÉSERVÉ

Modifié novembre 2022

19.12 RÉSERVÉ
Modifié novembre 2022

19.13 RÉSERVÉ
Modifié novembre 2022

19.14 RÉSERVÉ
Modifié novembre 2022

19.15 RÉSERVÉ
Modifié novembre 2022

19.16 RÉSERVÉ
Modifié novembre 2022

19.17 RÉSERVÉ
Modifié novembre 2022

19.18 RÉSERVÉ
Modifié novembre 2022

19.19 RÉSERVÉ
Modifié novembre 2022

19.20 RÉSERVÉ
Modifié novembre 2022

20. PROTÊTS ET PLAINTES

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

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

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

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

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

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

21. PROCÉDURE DISCIPLINAIRE

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

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

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

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

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

22. DIVERS

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

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

22.3 Les amendes de la Ligue élite prévues dans la Politique administrative des frais et amendes sont applicables.

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^e officiel ou arbitre avec la Fédération pour l'année d'activité en cours qui a suivi avec succès une formation reconnue et adaptée au niveau de jeu.

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.

CHAMPIONNAT

1. 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.
2. Série de matchs se déroulant entre équipes faisant partie d'un même calendrier mais sans classement ni vainqueur.

Ajouté novembre 2022

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.

JUVÉNILE

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

LIBÉRATION

Désigne le processus permettant à un club ou un regroupement de soccer d'autoriser un joueur amateur affilié pour la 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 provinciale ou interrégionale, 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