



SOCCER
QUEBEC

RÈGLEMENTS

LIGUE DE SOCCER ÉLITE DU QUÉBEC

Voici les numéros d'articles modifiés :

7.1.1
7.1.1.1
7.1.1.2
7.1.1.3
7.1.1.4
7.1.1.5
7.1.1.6
8.3.1

3.4
6.1
6.2
7.1
7.5
7.7
12.1
13
13.1
13.2
21.1

Voici les numéros d'articles ajoutés

7.8
7.9
8.2
8.2.1
8.3
8.3.5
8.3.5.1
8.3.5.2
8.3.5.3
8.3.5.4
8.3.5.5
8.3.5.6
8.4
8.5
8.6
12.3.9
12.3.10
30 à 30.2.1

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|-----------|
| SECTION I - RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS | 4 |
| 1. DEMANDE D'ADHÉSION DES CLUBS ET INSCRIPTION DES ÉQUIPES..... | 4 |
| 2. RÉSERVÉ..... | 4 |
| 3. INSCRIPTION DES JOUEURS ET ÉLIGIBILITÉ..... | 4 |
| SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS | 4 |
| 4. ENGAGEMENTS FINANCIERS..... | 4 |
| 5. FRAIS DE DÉPLACEMENTS..... | 4 |
| SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION | 5 |
| 6. STRUCTURE DE LA LIGUE ÉLITE..... | 5 |
| 7. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES SENIOR..... | 5 |
| 8. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES JUVÉNILES..... | 6 |
| 9. ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER..... | 7 |
| 10. CHANGEMENTS AU CALENDRIER..... | 8 |
| 11. ENTRAÎNEURS..... | 9 |
| 12. JOUEURS..... | 10 |
| 13. RÉSERVÉ..... | 11 |
| 14. PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE..... | 11 |
| 15. ARBITRES..... | 11 |
| 16. RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES..... | 12 |
| 17. COULEURS..... | 13 |
| 18. BALLONS..... | 13 |
| 19. TERRAIN..... | 13 |
| 20. RETARD..... | 14 |
| 21. MATCHS PERDUS PAR FORFAIT/DÉFAUT..... | 14 |
| 22. RÉSERVÉ..... | 14 |
| 23. RÈGLES DU JEU..... | 15 |
| 24. CLASSEMENT..... | 15 |
| SECTION IV - RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE | 16 |
| 25. LES RÈGLES DU JEU ET LA GESTION DES SANCTIONS APPLICABLES À TOUS LES NIVEAUX..... | 16 |
| 26. PROTÊTS ET PLAINTES..... | 17 |
| 27. RÉSERVÉ..... | 18 |
| 28. PROCÉDURE DISCIPLINAIRE..... | 18 |
| 29. DIVERS..... | 18 |
| SECTION IV - RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT | 18 |
| 30. PROMOTIONS ET RELÉGATIONS..... | 18 |
| LEXIQUE | 22 |

SECTION I- RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

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

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

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

1.3 RÉSERVÉ

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

2. RÉSERVÉ

3. INSCRIPTION DES JOUEURS ET ÉLIGIBILITÉ

3.1 RÉSERVÉ

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

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

3.4 RÉSERVÉ

SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS

4. ENGAGEMENTS FINANCIERS

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

4.2 à 4.5 RÉSERVÉ

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

5. FRAIS DE DÉPLACEMENTS

5.1 à 5.2 RÉSERVÉ

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

SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

6. STRUCTURE DE LA LIGUE ÉLITE

6.1 La Ligue élite s'adresse aux catégories suivantes :

- ✓ Juvénile féminin : U15, U16, U17
- ✓ Juvénile masculin : U15, U16, U17 et U18
- ✓ Senior féminin : U19, U21 et senior
- ✓ Senior masculin : U21 et senior

En 2022, la ligue débutera son processus de retrait des catégories. Les retraits seront effectués de manière progressive en respectant la cadence de disparition d'une catégorie par année en débutant la séquence par les U15.

Modifié novembre 2020

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

Modifié novembre 2020

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

- a) citoyen canadien ;
- b) résident permanent (tel que défini par le Gouvernement du Canada) ; ou
- c) demandeur d'un statut de réfugié.

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

7. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES SENIORS

7.1 La catégorie senior est composée d'une (1) seule division divisée en deux (2) groupes de sept (7) équipes chacun regroupant celles y ayant évolué la saison précédente, à l'exception des deux dernières de chaque groupe. Elle sera complétée par les promus définis aux articles 30.1 des présents règlements.

Modifié novembre 2020

7.1.1 Les championnats des catégories U19, U21 et senior comportent deux phases.

Modifié novembre 2020

7.1.1.1 La première consiste en des affrontements intra et intergroupes : chaque équipe joue deux matchs contre les équipes de son groupe et une fois contre celles de l'autre groupe.

Modifié mars 2019

7.1.1.2 La deuxième consiste en des demi-finales et finale impliquant les deux premières équipes de chaque groupe. En demi-finale, le premier du groupe A reçoit le deuxième du groupe B et le premier du groupe B reçoit le deuxième du groupe A. Les vainqueurs des demi-finales s'affrontent en finale sur le terrain de l'équipe ayant le plus de points par match durant la première phase du championnat.

Modifié mars 2019

7.1.1.3 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.

Modifié novembre 2020

7.1.1.4 L'équipe finaliste perdante termine en deuxième position du classement général. - Modifié mars 2019

7.1.1.5 L'équipe demi-finaliste perdante ayant le plus de points par match durant la première phase du championnat termine troisième du classement général, alors que l'autre équipe demi-finaliste perdante termine quatrième du classement général.

Modifié mars 2019

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

Modifié mars 2019

7.2 à 7.4 RÉSERVÉ

7.5 Les modalités de promotion / relégation entre la Ligue élite et Ligues interrégionales sont définies aux articles 30 des présents règlements.

Modifié novembre 2020

7.6 RÉSERVÉ

7.7 Les catégories U19 et U21 sont composées d'une (1) seule division, et pourraient être composées de plusieurs groupes selon le nombre d'équipes. Pour les modalités concernant les promotions U17-U19 féminin, U18-U21 masculin, U19-U21 féminin et U21-senior, la relégation et les barrages, voir les articles 30 des présents règlements.

Modifié novembre 2020

7.8 Dans l'éventualité où le nombre d'équipes dans une catégorie donnée serait jugé insuffisant pour former deux (2) groupes, la Ligue se réserve le droit de ne former qu'un seul groupe par catégorie. - Ajouté novembre 2020

7.9 Pour qu'une catégorie soit en opération, un nombre minimal de six (6) équipes participantes est exigé. Dans le cas contraire, la direction générale de la Fédération prendra les décisions appropriées. - Ajouté novembre 2020

8. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES JUVÉNILES

8.1 RÉSERVÉ

8.2 Les catégories juvéniles sont composées d'une (1) seule division d'au maximum 16 équipes. Celles-ci seront divisées en deux (2) groupes de huit (8) équipes chacun et regroupera les équipes ayant évolué dans la catégorie d'âge inférieure la saison précédente à l'exception des reléguées. Elles seront rejointes par les promus comme définis aux articles 30.1 des présents règlements. - Ajouté novembre 2020

8.2.1 Particularité en ce qui concerne la catégorie U15. Celle-ci comportera une seule division de quatorze (14) équipes qui se décomposera en deux groupes de sept (7) équipes. Le processus d'accès passant par les championnats de la montée U14 sera dissout à partir de la saison 2021. - Ajouté novembre 2020

8.3 à 8.3.4 RÉSERVÉ

8.3.5 Les championnats des catégories juvéniles comportent deux phases. - Ajouté novembre 2020

8.3.5.1 La première consiste en des affrontements intra et intergroupes : chaque équipe joue deux matchs contre les équipes de son groupe et une fois contre celles de l'autre groupe. - Ajouté novembre 2020

8.3.5.2 La deuxième consiste en des demi-finales et finale impliquant les deux premières équipes de chaque groupe. En demi-finale, le premier du groupe A reçoit le deuxième du groupe B et le premier du groupe B reçoit le deuxième du groupe A. Les vainqueurs des demi-finales s'affrontent en finale sur le terrain de l'équipe ayant le plus de points par match durant la première phase du championnat. En cas d'égalité du ratio de points/match entre les deux (2) équipes, les critères de l'article 24.3 seront utilisés à partir du point b afin de les départager. - Ajouté novembre 2020

8353 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. - Ajouté novembre 2020

8354 L'équipe finaliste perdante termine en deuxième position du classement général. - Ajouté novembre 2020

8355 L'équipe demi-finaliste perdante ayant le plus de points par match durant la première phase du championnat termine troisième du classement général, alors que l'autre équipe demi-finaliste perdante termine quatrième du classement général. - Ajouté novembre 2020

8356 Les autres équipes n'ayant pas participé à la deuxième phase sont classées de cette manière : l'équipe d'une position donnée avec le plus de points par match suite à la première phase du championnat termine devant celle de la même position dans l'autre groupe. - Ajouté novembre 2020

8.4 Dans l'éventualité où le nombre d'équipes dans une catégorie donnée serait jugé insuffisant pour former deux groupes, la Ligue se réserve le droit de ne former qu'un seul groupe par catégorie. - Ajouté novembre 2020

8.5 Pour qu'une catégorie soit en opération, un nombre minimal de six (6) équipes participantes est exigé. Dans le cas contraire, la direction générale de la Fédération prendra les décisions appropriées. - Ajouté novembre 2020

8.6 Les modalités de promotion / relégation entre la Ligue élite et les Ligues interrégionales sont définies à l'article 30 des présents règlements. - Ajouté novembre 2020

9. ÉTABLISSEMENT DU CALENDRIER

9.1 RÉSERVÉ

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

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

9.4 RÉSERVÉ

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

9.6 RÉSERVÉ

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

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

9.8 RÉSERVÉ

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

- Chaque équipe doit jouer au moins une fois contre toutes les autres équipes ;
- Chaque équipe doit jouer le même nombre de matchs (si possible, un nombre pair) contre chacune des autres équipes ;

- Contre un même adversaire, chaque équipe doit jouer le même nombre de matchs à domicile qu'à l'extérieur (un écart d'un match est permis) ;
- Chaque équipe doit jouer le même nombre de matchs à domicile qu'à l'extérieur (un écart d'un match est permis) ; et
- un minimum de dix-huit (18) matchs par championnat.

9.10 RÉSERVÉ

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

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

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

10. CHANGEMENTS AU CALENDRIER

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

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

10.3 à 10.4 RÉSERVÉ

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

10.6 Changement d'heure et/ou de terrain

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

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

10.7 Terrain non disponible ou non praticable

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

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

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

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

10.8.1 à 10.8.3 RÉSERVÉ

11. ENTRAÎNEURS

11.1 Carte d'affiliation et taux de présence

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

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

11.1.3 RÉSERVÉ

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

11.3 Expulsions et suspensions

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

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

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

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

12. JOUEURS

12.1 Une équipe est composée d'une sélection de joueurs d'un club ou d'un regroupement de soccer pour un match donné. Modifié novembre 2020

12.2 RÉSERVÉ

12.3 Identification des joueurs

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

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

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

12.3.4 Tout joueur qui se présente après le début du match doit être contrôlé par l'arbitre avant le début de la deuxième mi-temps afin de pouvoir prendre part au match. Tout joueur qui n'est pas contrôlé avant le début de la deuxième mi-temps ne peut pas prendre part au match (et son nom est rayé de la feuille de match).

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

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

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

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

12.3.9 L'utilisation de joueurs surclassés doit se faire selon les règlements de la Fédération. – Ajouté novembre 2020

12.3.10 Les joueurs à l'essai et permis ne sont pas autorisés dans la Ligue élite. – Ajouté novembre 2020

12.4 RÉSERVÉ

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

12.6 à 12.7 RÉSERVÉ

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

12.9 RÉSERVÉ

12.10 Expulsions et suspensions

12.10.1 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.

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

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

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

13. RÉSERVÉ

14. PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE

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

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

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

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

15. ARBITRES

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

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

15.2 RÉSERVÉ

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

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

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

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

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

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

16. RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

16.1 RÉSERVÉ

16.2 Feuille de match

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

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

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

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

17. COULEURS

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

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

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

17.2 Le gardien de but doit porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre. L'arbitre devra avoir en sa possession deux maillots de couleur différente et en cas de conflit de couleur entre les gardiens de but et l'arbitre, l'arbitre devra changer de maillot. Advenant l'impossibilité pour l'arbitre de présenter un maillot de couleur distincte, le(s) gardien(s) dont la couleur de maillot est en conflit avec la couleur de maillot de l'arbitre doi(ven)t changer de maillot ou porter un chasuble (dossard).

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

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

18. BALLONS

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

18.2 RÉSERVÉ

19. TERRAIN

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

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

19.3 RÉSERVÉ

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

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

19.6 Si une des deux (2) équipes juge qu'un terrain n'est pas conforme aux lois du jeu, elle doit indiquer ses motifs sur la feuille de match des deux (2) équipes avant le début du match. La décision de jouer ou non le match est toutefois à la discrétion de l'arbitre. Ce dernier doit envoyer à la Ligue élite une copie de la feuille de match papier dans les vingt-quatre (24) heures suivant le match, soit par courriel (copie numérisée), soit par télécopie. La Ligue élite étudiera le cas et prendra les mesures appropriées.

20. RETARD

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

21. MATCHS PERDUS PAR FORFAIT/DÉFAUT

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

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

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

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

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

22. RÉSERVÉ

23. RÈGLES DU JEU

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

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

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

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

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

24. CLASSEMENT

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

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

24.2 RÉSERVÉ

24.3 Le classement sera déterminé selon les critères suivants :

- a) le plus grand nombre de points obtenus ;
- b) le plus grand nombre de points obtenus dans les matchs entre les équipes concernées ;
- c) la différence de buts particulière (dans les matchs entre les équipes concernées) ;
- d) le plus grand nombre de victoires ;
- e) la meilleure différence de buts générale ;
- f) le plus grand nombre de buts marqués ;
- g) tirage au sort.

24.4 RÉSERVÉ

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

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

SECTION IV - RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE

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

25.1 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.

25.2 RÉSERVÉ

25.3 Pour être valide, un match officiel doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75%) du temps réglementaire. S'il y a prolongation, elle aussi doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75%) du temps prévu par les règlements. Cette mesure est applicable seulement dans des cas de force majeure, comme par exemple une inondation, des orages, une panne d'électricité.

25.4 Le cumul des cartons est comptabilisé au dossier du membre et le suit dans toutes les équipes et ligues, toutes fonctions confondues et même s'il change de club.

Modifié avril 2021

25.5 Une suspension automatique d'un (1) match est infligée par série de trois (3) cartons jaunes.

Modifié avril 2021

25.6 Quiconque reçoit deux (2) cartons jaunes au cours d'un même match en est exclu et est automatiquement suspendu pour un (1) match. Cependant, les cartons jaunes ne sont pas ajoutés au cumul des cartons. Toutefois, si un joueur a reçu un carton jaune avant de recevoir un carton rouge direct, le carton jaune est ajouté au cumul des cartons.

Modifié avril 2021

25.7 Quiconque reçoit un carton rouge est automatiquement suspendu pour un (1) match.

Modifié avril 2021

25.8 Aucune sanction automatique ne peut être contestée ou portée en appel.

Modifié avril 2021

25.9 Dans le traitement de tout cas, le gestionnaire ou le comité de discipline de la ligue peut utiliser le ou les rapports des arbitres, tout rapport d'un (autre) officiel et/ou tout support visuel.

Modifié avril 2021

25.10 Qu'il ait été ou non sanctionné par l'arbitre, avec ou sans suspension automatique, tout membre peut, en tout temps, se voir infliger une suspension par le gestionnaire de la ligue concernée, avec ou sans convocation préalable à une audition.

Modifié avril 2021

25.11 Tout membre peut, après une troisième expulsion au cours d'une même saison, se voir infliger une suspension par le gestionnaire de la ligue concernée, avec ou sans convocation préalable à une audition.

Modifié avril 2021

25.12 Toute sanction supplémentaire infligée par une ligue peut être contestée devant le comité de discipline de la ligue, alors que celle infligée par le comité de discipline d'une ligue peut être portée en appel devant le comité provincial. Modifié avril 2021

25.13 Tout membre suspendu doit purger sa suspension avant de prendre part à un match de championnat à l'intérieur d'une même saison, toutes ligues, équipes et fonctions confondues. La suspension en question doit être purgée avec l'équipe avec laquelle la suspension a été encourue. Cependant, lorsqu'il s'agit d'un membre qui est également arbitre, celui-ci sera autorisé de participer à des matchs en tant qu'arbitre si sa suspension ne comprend que des matchs automatiques ; si sa suspension comprend des matchs additionnels, le cas sera traité par les responsables des ligues concernées.

Modifié avril 2021

25.14 Toute suspension non complétée dans un championnat estival est reportée à la prochaine saison estivale lors de laquelle le membre concerné est affilié, et toute suspension non complétée dans un championnat hivernal est reportée à la prochaine saison hivernale lors de laquelle le membre concerné est affilié, sauf s'il s'agit d'une suspension suite à une accumulation de cartons jaunes ou suite à une expulsion après deux (2) cartons jaunes dans le même match, pour autant qu'aucune sanction additionnelle n'ait été octroyée. Ladite suspension peut être purgée avec n'importe quelle équipe avec laquelle le membre concerné est éligible de participer, sauf pour le joueur ayant un contrat pro, qui doit obligatoirement purger la suspension en division 3 professionnelle, et pour celui ayant contracté la suspension en division 3 professionnelle, qui doit la purger dans cette dernière s'il désire y rejouer. Une ligue peut demander une dérogation à Soccer Québec afin que toute suspension non complétée dans un championnat estival soit plutôt transférée à la prochaine saison hivernale, et vice-versa.

Modifié avril 2021

25.15 Lorsque l'équipe avec laquelle un membre doit purger une suspension a terminé sa saison, celui-ci peut la purger avec toute autre équipe avec laquelle il est éligible de participer. Dans un tel cas, il doit cependant y avoir un délai minimum de sept (7) jours entre le dernier match purgé avec une équipe et le premier match purgé avec une autre équipe. Cependant, lorsque la suspension a été encourue lors du dernier match d'une équipe, il n'y a aucun délai à respecter avant de purger le premier match de suspension avec une autre équipe.

Modifié avril 2021

25.16 En cas de remise d'un match, pour quelque raison que ce soit, la suspension qui devait y être purgée est d'office reportée au match de championnat suivant joué par l'équipe du membre concerné.

Modifié avril 2021

25.17 Lorsqu'un match est perdu par défaut ou qu'une équipe se retire ou est suspendue, tous les cartons décernés sont maintenus.

Modifié avril 2021

25.18 Toute suspension lors d'un match perdu par forfait est considérée comme purgée.

Modifié avril 2021

25.19 Les clubs sont responsables de comptabiliser eux-mêmes les cartons reçus par leurs joueurs et membres du personnel, le système informatique utilisé par les ligues n'ayant que valeur de support.

Modifié avril 2021

25.20 Toute suspension encourue dans un championnat n'est pas applicable dans une autre compétition, comme les tournois ou les coupes, et vice-versa, sauf si les règlements précisent le contraire ou s'il s'agit d'une suspension de portée provinciale.

Modifié avril 2021

26. PROTÊTS ET PLAINTES

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

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

26.3 à 26.7 RÉSERVÉ

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

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

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

27. RÉSERVÉ

28. PROCÉDURE DISCIPLINAIRE

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

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

28.3 à 28.3.5 RÉSERVÉ

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

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

28.6 RÉSERVE

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

29. DIVERS

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

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

SECTION V - RÈGLEMENTS DE FONCTIONNEMENT

30. PROMOTIONS ET RELÉGATIONS

Ajouté novembre 2020

30.1.1 La promotion en Ligue élite est strictement réservée aux équipes provenant d'une ligue interrégionale, dans les catégories suivantes : U15M et U15F pour accéder en U16 de la LSEQ l'année suivante ; U16M et U16F pour accéder en U17 de la LSEQ l'année suivante ; U17M pour accéder en U18M de la LSEQ l'année suivante ; U17F pour

accéder en U19F de la LSEQ l'année suivante ; U18F pour accéder en U21F de la LSEQ l'année suivante ; U18M pour accéder en U21M de la LSEQ l'année suivante ; senior M div. 1 et senior F div. 1 pour accéder en senior de la LSEQ l'année suivante.

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

- son club ne doit pas avoir d'équipe de la même catégorie dans la Ligue élite 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 ;
- elle doit en signaler son désir à sa ligue et à la Fédération au plus tard le 1 septembre, l'accession se faisant sur une base volontaire ;
- 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 ;
- elle doit être l'équipe la mieux classée de sa ligue (ou deuxième, si un repêchage s'avère nécessaire - voir 30.1.5) parmi celles qui répondent favorablement aux critères précédents.

30.1.3 Pour qu'une équipe soit comptabilisée dans le calcul du nombre d'équipes représentant le « tiers » d'une ligue, son club doit être reconnu comme un « club provincial » tel que défini à l'article 9.1.2 des règlements généraux. 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.

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

30.1.5 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 30.1.2, 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 de un (1) à six (6), les équipes repêchées sont automatiquement placées à la suite des autres, selon leur ratio points/match.

30.1.6 En fonction du classement établi, les trois matchs de barrage suivants sont déterminés :

- 1 vs 6
- 2 vs 5
- 3 vs 4

30.1.7 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.

30.1.8 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.

30.1.9 Les vainqueurs des barrages accèdent à la Ligue élite la saison suivante, selon l'article 30.1.1.

30.1.10 Les trois dernières équipes du classement des catégories U15M, U15F, U16M, U16F, U17M, U17F et U18M de la Ligue élite, ou moins, s'il n'y a pas trois (3) équipes promues provenant des ligues interrégionales, sont reléguées au niveau interrégional la saison suivante, dans la catégorie immédiatement supérieure, alors que celles qui se sont maintenues dans la Ligue élite évolueront dans la catégorie immédiatement supérieure.

30.1.11 Les trois (3) dernières équipes du classement des catégories U18M et U19F de la Ligue élite sont reléguées au niveau interrégional la saison suivante, les autres sont promues en U21M et U21F de la Ligue élite, respectivement. Cependant, un club ne peut avoir qu'une seule équipe par catégorie.

30.1.12 Les trois (3) dernières équipes du classement des catégories U21M et U21F de la Ligue élite sont reléguées au niveau interrégional la saison suivante, les autres restent dans la même catégorie.

30.1.13 En senior de la LSEQ, les deux (2) dernières équipes de chaque groupe, ou moins, s'il n'y a pas quatre (4) promus, sont reléguées au niveau interrégional la saison suivante, dans la catégorie senior.

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

30.1.15 Les trois (3) vainqueurs des barrages de la catégorie senior sont classés 12^e (1vs6), 13^e (2vs5) et 14^e (3vs4), respectivement. Voir 30.1.17.

30.1.16 La meilleure équipe U21 de la Ligue élite, selon les mêmes critères établis à l'article 30.1.2, est promue dans la catégorie senior de la Ligue élite la saison suivante, et est classée 11^e. Voir 30.1.17

30.1.17 Les deux (2) groupes de la catégorie senior de la Ligue élite sont répartis selon le classement des équipes l'année précédente, pour celles qui se sont maintenues, et selon les articles 30.1.15 et 30.1.16, pour celles promues, de la façon suivante :

-A : 1-4-5-8-9-12-13

-B : 2-3-6-7-10-11-14

30.1.18 En cas d'égalité du ratio de points/match entre deux (2) ou plusieurs équipes, les critères énumérés à l'article 30.2.1 seront utilisés afin de les départager.

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

30.1.20 Les tableaux suivants résument le nombre de barrages, de même que la dynamique de promotion et de relégation en fonction du nombre d'équipes interrégionales éligibles et repêchées. Si des équipes de la Ligue élite qui devaient être reléguées au niveau interrégional ne le sont pas car le nombre d'équipes promues ne le permet pas, les maintenues seront celles avec le meilleur classement dans le championnat concerné.

Dynamique de promotion et de relégation entre le AA et le AAA pour les catégories U15 à U18

| # équipes AA | Barrages | | Promotion | | Relégation | Maintien |
|-----------------|----------|-----------------------|----------------------------|---|------------|----------|
| | # | Duels | Directe sans barrage | # | # | # |
| 6 | 3 | 1vs6 - 2vs5 - 3vs4 | aucune | 3 | 3 | 0 |
| 5 | 2 | 2vs5 - 3vs4 | équipe classée 1 | 3 | 3 | 0 |
| 4 | 1 | 3vs4 | équipes classées 1 et 2 | 3 | 3 | 0 |
| 3 | 0 | aucun | équipes classées 1, 2 et 3 | 3 | 3 | 0 |
| 2 | 0 | aucun | équipes classées 1 et 2 | 2 | 2 | 1 |
| 1 | 0 | aucun | équipe classée 1 | 1 | 1 | 2 |
| 0 | 0 | aucun | Aucune | 0 | 0 | 3 |

Dynamique de promotion et de relégation entre le AA et le AAA pour la catégorie senior

| # équipes AA | Barrages | | Promotion | | | Relégation | Maintien |
|-----------------|----------|-----------------------|----------------------------|--------------|---|------------|----------|
| | # | Duels | Directe sans barrage | # U21 AAA | # | # | # |
| 6 | 3 | 1vs6 - 2vs5 - 3vs4 | aucune | 1 | 4 | 4 | 0 |
| | | | | 0 | 3 | 3 | 1 |
| 5 | 2 | 2vs5 - 3vs4 | équipe classée 1 | 1 | 4 | 4 | 0 |
| | | | | 0 | 3 | 3 | 1 |
| 4 | 1 | 3vs4 | équipes classées 1 et 2 | 1 | 4 | 4 | 0 |
| | | | | 0 | 3 | 3 | 1 |
| 3 | 0 | aucun | équipes classées 1, 2 et 3 | 1 | 4 | 4 | 0 |
| | | | | 0 | 3 | 3 | 1 |
| 2 | 0 | aucun | équipes classées 1 et 2 | 1 | 3 | 3 | 1 |
| | | | | 0 | 2 | 2 | 2 |
| 1 | 0 | aucun | équipe classée 1 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| | | | | 0 | 1 | 1 | 3 |
| 0 | 0 | aucun | aucune | 1 | 1 | 1 | 3 |
| | | | | 0 | 0 | 0 | 4 |

30.2 Les vainqueurs des matchs de barrage donnant accès à la Ligue élite sont obligés de monter en Ligue élite. 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 Ligue élite, en Coupe du Québec, aux matchs de barrage donnant accès à la Ligue élite, et en Coupe des champions interrégionaux. Tout club dont une équipe refuse de disputer un match de barrage donnant accès à la Ligue élite subit les mêmes sanctions. En cas de forfait/défaut en match de barrage donnant accès à la Ligue élite, les mêmes pénalités s'appliquent.

30.2.1 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

LEXIQUE

Les définitions apparaissant dans cette section prévalent pour tous les règlements de la Fédération et se retrouvent dans le document Règles de fonctionnement

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^{er} mai au 31 avril de l'année suivante.

ARBITRE

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

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.

FRAIS D’AFFILIATION

Frais annuels chargés par l’Association canadienne et Soccer Québec pour une année d’affiliation déterminée. Ces frais ne sont pas remboursables à moins que le membre individuel n’ait participé à aucune activité durant l’année d’affiliation donnée.

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 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 présents 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 INTERRÉGIONALES

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