



SOCCER
QUEBEC

RÈGLEMENTS

LIGUES AA

Voici le numéro d'article modifié:

44.2

SECTION I – GÉNÉRALITÉS	4	33. LES BUTS	7
1. OBJET.....	4	34. EMPLACEMENT DE LA ZONE TECHNIQUE	7
2. COMPATIBILITÉ AVEC LES RÈGLEMENTS RÉGIONAUX, NATIONAUX ET INTERNATIONAUX.....	4	35. TERRAIN QUI NE RÉPOND PAS AUX EXIGENCES.....	7
3. SPÉCIFICITÉS des catégories	4	SECTION IX – LES MATCHS : LOI DU JEU, MATÉRIEL ET SÉCURITÉ	8
4. DÉROGATION POUR LE SOCCER FÉMININ	4	36. DURÉE	8
5. CAS NON PRÉVUS	4	37. MATCH INTERROMPU	8
SECTION II - PRINCIPES DE BASE DES CHAMPIONNATS	4	38. REMPLACEMENTS	8
6. CATÉGORIES.....	4	39. BALLONS.....	8
7. PROMOTION / RELÉGATION	4	40. COULEURS DES ÉQUIPEMENTS	8
8. DIVISIONS	4	41. PROTHÈSE	8
9. NOMBRE MINIMAL D'ÉQUIPES.....	5	42. TROUSSE DE PREMIERS SOINS	8
SECTION III - OBLIGATIONS DES CLUBS	5	43. JOUEUR GRAVEMENT BLESSÉ	8
10. RECONNAISSANCE PAR LA FÉDÉRATION	5	SECTION X – LES MATCHS: ORGANISATION	8
11. ÉQUIPE RÉSERVE.....	5	44. IDENTIFICATION DES JOUEURS.....	8
12. MEMBRES DES ÉQUIPES	5	45. VÉRIFICATION DES CARTES D’AFFILIATION	9
SECTION IV – LE CALENDRIER	5	46. CAPITAINE	9
13. DÉPÔT À LA FÉDÉRATION ET EXIGENCES	5	47. PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE	9
14. NOMBRE DE MATCHS	5	SECTION XI – LES CARTONS JAUNES ET ROUGES	9
15. HEURE DES MATCHS	5	48. CUMUL DES CARTONS JAUNES.....	9
16. DÉPLACEMENTS.....	5	49. DEUX CARTONS JAUNES AU COURS D’UN MÊME MATCH.....	9
17. FRAIS DE DÉPLACEMENT	6	50. CARTON ROUGE	9
18. CHANGEMENTS AU CALENDRIER	6	51. PLUSIEURS CARTONS AU COURS DU MÊME MATCH	9
19. JOUEUR RETENU PAR UNE SÉLECTION	6	52. APPLICATION DE LA SUSPENSION AUTOMATIQUE	9
20. CAUSE EXCEPTIONNELLE	6	53. SUSPENSION AVEC UNE AUTRE ÉQUIPE.....	10
SECTION V – LES JOUEURS	6	SECTION XII – FORAITS/DÉFAUTS	10
21. UTILISATION DES JOUEURS	6	54. ABSENCE / RETARD.....	10
22. JOUEURS À L’ESSAI ET PERMIS	6	55. RETRAIT D’UN MATCH OU REFUS DE JOUER	10
SECTION VI – LES ENTRAÎNEURS	6	56. ABSENCE D’ENTRAÎNEUR / ENTRAÎNEUR ADJOINT / GÉRANT.....	10
23. CERTIFICATION	6	57. NOMBRE DE JOUEURS RÉDUIT.....	10
24. STAGE DE RECYCLAGE	6	SECTION XIII. LES CLASSEMENTS	10
25. OBLIGATIONS	6	58. ATTRIBUTION DES POINTS.....	10
SECTION VII – LES ARBITRES	7	59. CLASSEMENT.....	10
26. ASSIGNATION DES ARBITRES	7	SECTION XIV – LES SANCTIONS	11
27. CONFLITS D’INTÉRÊT	7	60. MONTANTS DES AMENDES	11
28. HOMOLOGATION.....	7		
29. MANQUEMENTS ET IRRÉGULARITÉS	7		
30. RÉMUNÉRATION.....	7		
SECTION VIII – LES TERRAINS ET LES INSTALLATIONS	7		
31. ORGANISATION DES MATCHS À DOMICILE	7		
32. LES TERRAINS	7		

SECTION I – GÉNÉRALITÉS

1. OBJET

La Fédération délègue l'organisation des championnats d'été et d'hiver des différentes zones reconnues à l'article 34.2 des règles de fonctionnement à des entités appelées « Ligues AA », dans les conditions définies par le présent règlement et dans le respect des règlements généraux et des règles de fonctionnement. Il y a une Ligue AA par zone.

2. COMPATIBILITÉ AVEC LES RÈGLEMENTS RÉGIONAUX, NATIONAUX ET INTERNATIONAUX

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

3. SPÉCIFICITÉS DES CATÉGORIES

3.1 Les championnats de la catégorie U13 et du championnat de la montée sont soumis à certaines exigences supplémentaires définies dans les règles de fonctionnement de la Fédération

3.2 Les équipes d'une même catégorie d'âge de même sexe d'un club ne peuvent être représentées dans plus d'une zone.

4. DÉROGATION POUR LE SOCCER FÉMININ

Annuellement, sur recommandation du comité des compétitions, des dérogations au présent règlement peuvent être accordées par la Fédération pour les catégories féminines.

5. CAS NON PRÉVUS

Tout cas non prévu aux présents règlements sera tranché par le comité responsable de la compétition qui se référera aux règlements de la Fédération, de l'ACS et de la FIFA.

SECTION II - PRINCIPES DE BASE DES CHAMPIONNATS

6. CATÉGORIES

6.1 Une Ligue AA ne peut organiser des compétitions que dans les catégories U13 et supérieures. Toutes doivent suivre les règlements du soccer à 11. Le développement régional est à la charge des ARS qui décideront pour les autres classes de compétition.

7. PROMOTION / RELÉGATION

Chaque Ligue AA doit clairement définir la manière dont sont déterminés les participants au championnat de chacune de ses catégories et le système de promotion / relégation qui le lie aux divisions régionales.

8. DIVISIONS

8.1 Le championnat d'une catégorie juvénile de même sexe d'une zone ne peut compter qu'une division. Si nécessaire, elle peut être composée de plusieurs groupes. La composition des groupes ne peut pas être décidée en fonction du niveau des équipes.

8.1.1 Nonobstant l'article 8.1, le championnat de la montée ne peut compter qu'une (1) seule division, aucun groupe n'étant permis et chaque club ne peut y inscrire qu'une seule équipe, qui doit être éligible à monter en Ligue élite en cas de qualification.

8.1.2 Nonobstant l'article 8.1, les clubs participant au championnat de la montée ne peuvent inscrire qu'une seule équipe par sexe.

8.2 En senior, le championnat d'une même zone peut compter plusieurs divisions. La Ligue AA doit clairement définir le système de promotion / relégation entre elles. En outre, la division la plus élevée ne peut compter plus d'une équipe du même club.

9. NOMBRE MINIMAL D'ÉQUIPES

Le championnat d'une catégorie ne peut être organisé que si au moins cinq (5) équipes y participent.

SECTION III - OBLIGATIONS DES CLUBS

10. RECONNAISSANCE PAR LA FÉDÉRATION

Une Ligue AA ne peut inscrire dans ses championnats que des équipes de clubs respectant les « critères de reconnaissance d'un club AA » de l'article 35.7 des règles de fonctionnement de la Fédération.

11. ÉQUIPE RÉSERVE

Pour toute équipe participant au championnat d'une Ligue AA, un club doit avoir une équipe réserve si défini dans le règlement particulier de chaque Ligue AA.

12. MEMBRES DES ÉQUIPES

La liste des joueurs, entraîneurs et gérants de chaque équipe, mentionnant leurs coordonnées, doit être acheminée à la Ligue AA avant la date déterminée par celle-ci. Le nombre minimal et maximal de joueurs sur la liste est fixé par l'article 35.9.4 des règles de fonctionnement de la Fédération. Un joueur non inscrit sur cette liste est inéligible et l'équipe perd par défaut tout match où le joueur figure sur la feuille de match, même s'il ne joue pas.

SECTION IV – LE CALENDRIER

13. DÉPÔT À LA FÉDÉRATION ET EXIGENCES

Sauf si elle dispose d'une autorisation expresse de la Fédération, chaque Ligue AA doit déposer ses calendriers au plus tard dix (10) jours ouvrables avant le premier match. En outre, les calendriers sont soumis aux exigences suivantes :

- Chaque Ligue AA doit soumettre son format de compétition à la Fédération pour approbation au plus tard vingt (20) jours ouvrables avant le premier match ;
- La Fédération doit l'approuver dans les cinq (5) jours ouvrables suivant la réception ;
- Aucun calendrier ne peut être rendu public et considéré comme officiel tant que son format n'a pas été approuvé par la Fédération.

14. NOMBRE DE MATCHS

Selon le nombre d'équipes inscrites dans chacune des catégories, le nombre de matchs à jouer est déterminé par chaque Ligue AA, 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)

15. HEURE DES MATCHS

En aucun cas, le coup d'envoi d'un match impliquant des équipes juvéniles ne peut être programmé après 21h15. Du lundi au vendredi, les matchs ne peuvent pas commencer avant 18h15, sauf lors d'un jour férié.

16. DÉPLACEMENTS

Durant la période scolaire, aucun match impliquant des équipes juvéniles et exigeant un déplacement de cent (100) kilomètres ou plus ne peut avoir lieu du lundi au jeudi, ni le dimanche après 18h00, sauf s'il y a une entente entre les équipes concernées et une autorisation de leur Ligue AA.

17. FRAIS DE DÉPLACEMENT

Chaque Ligue AA pourrait mettre en place un système pour indemniser les clubs de tout ou partie des frais de déplacement.

18. CHANGEMENTS AU CALENDRIER

La Ligue AA compétente est la seule habilitée à remettre un match ou à faire un changement à la version finale du calendrier. Elle peut accepter ou refuser les demandes de changement de match.

19. JOUEUR RETENU PAR UNE SÉLECTION

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 sa Ligue AA le report de son match au moins cinq (5) jours ouvrables avant celui-ci. Si elle accepte la demande, la Ligue AA doit confirmer par écrit la remise du match.

20. CAUSE EXCEPTIONNELLE

Pour une cause exceptionnelle, une équipe peut, avec un avis de quinze (15) jours, solliciter par écrit un changement de date d'un match. La Ligue AA peut exiger des frais d'administration pour étudier la demande et sera seule juge quant à l'admissibilité des causes exceptionnelles.

SECTION V – LES JOUEURS

21. UTILISATION DES JOUEURS

Une équipe ne peut utiliser que les joueurs qui lui sont assignés. Elle peut cependant aussi faire appel à des joueurs réserves et descendus. L'utilisation de joueurs réserves ou descendus doit se faire selon les prescriptions des règlements de la Fédération à cet effet.

22. JOUEURS À L'ESSAI ET PERMIS

Les joueurs à l'essai et permis sont interdits.

SECTION VI – LES ENTRAÎNEURS

23. CERTIFICATION

23.1 L'entraîneur d'une équipe doit détenir :

- le niveau Éducateur de soccer provincial (anciennement DEP) pour le championnat U13
- le niveau Éducateur de soccer provincial (anciennement DEP) pour le championnat de montée vers le AAA
- la certification S3 ou la certification S7 pour toutes les autres catégories.

23.2 À défaut de se conformer, les équipes fautives seront sanctionnées par une amende telle que prévue par les règlements de la ligue concernée et les règles de fonctionnement de la Fédération.

24. STAGE DE RECYCLAGE

L'entraîneur de chaque équipe doit participer au « stage annuel de recyclage à l'intention des entraîneurs AA » organisé par son ARS. S'il n'y a pas de tel stage dans sa région, il doit participer à un stage organisé par une autre ARS de sa zone. Le sujet de ce stage peut être imposé par le secteur technique de la Fédération.

25. OBLIGATIONS

Dans la catégorie U13 et dans le championnat de la montée, l'entraîneur de l'équipe doit se conformer à l'article 35.4.1 des règles de fonctionnement.

SECTION VII – LES ARBITRES

26. ASSIGNATION DES ARBITRES

L'arbitrage des matchs sera assumé par un arbitre et deux arbitres assistants, assignés selon les procédures de la Ligue AA concernée. 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.

27. CONFLITS D'INTÉRÊT

Un arbitre ne peut officier dans une catégorie et/ou division de sa zone où il est aussi enregistré comme joueur, entraîneur ou gérant. Un arbitre doit refuser toute assignation à un match où il y aurait apparence de conflit d'intérêt, comme par exemple en raison de l'implication d'un membre de sa famille dans le match.

28. HOMOLOGATION

Les procédures d'homologation de match sont définies dans les procédures de chaque Ligue AA.

29. MANQUEMENTS ET IRRÉGULARITÉS

L'arbitre fera état sur la feuille de match de tout manquement à la réglementation et de toute irrégularité.

30. RÉMUNÉRATION

La rémunération des arbitres et les modalités de facturation sont celles prévues à la Politique administrative des frais et amendes et/ou au cahier des charges de la Ligue AA concernée.

SECTION VIII – LES TERRAINS ET LES INSTALLATIONS

31. ORGANISATION DES MATCHS À DOMICILE

Le club qui reçoit est l'organisateur du match et prend en charge toutes les obligations qui en découlent. En cas d'annulation du match en raison d'une infraction à l'un ou l'autre des articles 32 à 35 du présent règlement, le match est remis et devra être joué à une date ultérieure sur le terrain de l'équipe visiteuse.

32. LES TERRAINS

Les terrains utilisés pour les matchs sont ceux soumis par les clubs, puis acceptés et homologués par la Fédération ou leur Ligue AA. En tout temps durant la saison, la Fédération ou la Ligue AA se réserve le droit de retirer l'homologation d'un terrain qui ne répond plus à ses exigences. Le terrain de jeu doit être régulièrement et visiblement tracé.

33. LES BUTS

En plus de répondre aux exigences de la Loi 1 des Lois du jeu, tous les buts doivent être sécuritaires et munis de filets en bon état. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre doit décréter l'annulation du match.

34. EMPLACEMENT DE LA ZONE TECHNIQUE

Lors des matchs, le club qui reçoit doit prendre les moyens adéquats afin que la zone technique ne soit pas du même côté du terrain que les spectateurs.

35. TERRAIN QUI NE RÉPOND PAS AUX EXIGENCES

Une Ligue AA peut demander un changement de terrain à un club si elle juge que les installations ne répondent pas à ses exigences ou à celles de la Fédération. Le terrain pourra être réutilisé une fois qu'il sera conforme. Un club qui refuse d'obtempérer verra la Ligue AA annuler tous les matchs devant se jouer sur ce terrain jusqu'à conformité de celui-ci, infliger une défaite par défaut aux équipes locales et prendre les autres mesures prévues.

SECTION IX – LES MATCHS : LOI DU JEU, MATÉRIEL ET SÉCURITÉ

36. DURÉE

La durée des matchs est la suivante pour chacune des catégories :

U13 et U14 : deux (2) mi-temps de trente-cinq (35) minutes

U15 et U16 : deux (2) mi-temps de quarante (40) minutes

U17 et plus : deux (2) mi-temps de quarante-cinq (45) minutes.

37. MATCH INTERROMPU

Pour être considéré valide, un match doit durer au moins 75% du temps réglementaire. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans tout autre cas, le comité responsable de la compétition décidera de la validité du match.

En pratique, les durées minimales sont les suivantes :

U13 et U14 : 53 minutes

U15 et U16 : 60 minutes

U17 et plus : 68 minutes

38. REMPLACEMENTS

38.1 Pour procéder à un remplacement, l'entraîneur doit au préalable obtenir la permission de l'arbitre selon les règles en vigueur.

38.2 Les remplacements ne peuvent se faire qu'à la mi-temps et lors des arrêts de jeu suivants : but marqué, coup de pied de but et lorsqu'un joueur est blessé, mais uniquement le joueur blessé. De plus, ils sont également permis lors d'une touche en sa faveur. Lorsqu'une équipe se prévaut de ce droit, l'autre équipe peut également procéder à un remplacement lors de la même touche.

38.3 RÉSERVÉ

39. BALLONS

L'équipe receveuse fournit deux ballons pour le match. Pour la catégorie U13, le ballon numéro 4 est utilisé. Pour les autres catégories, le ballon numéro 5 est utilisé.

40. COULEURS DES ÉQUIPEMENTS

Les couleurs des équipements doivent permettre, sans risque de confusion, de distinguer les deux équipes. Les modalités de communication des couleurs et de choix d'équipement sont définies dans les règlements de chaque Ligue AA.

41. PROTHÈSE

Une prothèse temporaire ou permanente peut être interdite par l'arbitre si celui-ci la juge dangereuse.

42. TROUSSE DE PREMIERS SOINS

Il est de la responsabilité des équipes d'avoir une trousse adéquate de premiers soins, le tout conformément aux exigences du règlement de sécurité de la Fédération.

43. JOUEUR GRAVEMENT BLESSÉ

Chaque équipe a la responsabilité de faire évacuer tout blessé grave chez un médecin ou vers un hôpital.

SECTION X – LES MATCHS : ORGANISATION

44. IDENTIFICATION DES JOUEURS

44.1 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.

44.2 Pour être éligible, un joueur doit présenter aux arbitres sa carte d'affiliation ou, à défaut, une autorisation écrite émise par sa Ligue AA accompagnée d'une pièce d'identité avec photo permettant son identification, et ce, avant le match.

44.3 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.

44.4 Si un joueur ne respecte pas les articles 44.1 à 44.3, il est considéré comme inéligible : son équipe perdra le match par défaut et pourra être traduite devant le comité responsable de la compétition.

45. VÉRIFICATION DES CARTES D’AFFILIATION

Jusqu'à la signature de la feuille de match qui a lieu après le match, tout membre du personnel d'une équipe peut demander à l'arbitre de vérifier les noms 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. Toute personne autorisée par la Ligue AA peut également exiger de vérifier les cartes d'affiliation et ce, en tout temps.

46. CAPITAINÉ

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.

47. PERSONNES AUTORISÉES À PRENDRE PLACE DANS LA ZONE TECHNIQUE

Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match le nombre de joueurs suivants : vingt (20) pour les catégories vétérans (O30F, O35M, O45 et dix-huit (18) pour les autres catégories, 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, en plus d'un professionnel de la santé membre d'un ordre professionnel reconnu.

SECTION XI – LES CARTONS JAUNES ET ROUGES

48. CUMUL DES CARTONS JAUNES

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

49. DEUX CARTONS JAUNES AU COURS D'UN MÊME MATCH

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

50. CARTON ROUGE

Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique lorsqu'il reçoit un carton rouge direct. En outre, son cas sera jugé par le comité de discipline de la compétition et le joueur pourra écoper d'une suspension supplémentaire.

51. PLUSIEURS CARTONS AU COURS DU MÊME MATCH

Si un joueur encourt deux cartons jaunes dans le courant de la même rencontre et est de ce fait exclu, ces avertissements ne sont pas enregistrés, mais bien l'exclusion pour deux avertissements. Si un joueur reçoit un carton rouge direct après avoir reçu auparavant un carton jaune, l'avertissement est enregistré de même que l'exclusion directe.

52. APPLICATION DE LA SUSPENSION AUTOMATIQUE

La sanction automatique qui suit un carton rouge direct ou un cumul d'avertissements s'applique d'office par voie administrative, sans audition des parties. Elle n'est susceptible d'aucun recours. La suspension prend cours le premier match à jouer par l'équipe du joueur.

53. SUSPENSION AVEC UNE AUTRE ÉQUIPE

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

SECTION XII – FORFAITS/DÉFAUTS

54. ABSENCE / RETARD

Une équipe qui n'a pas six (6) joueurs et un entraîneur, pour le soccer à 9, ou sept (7) joueurs et un entraîneur, pour le soccer à 11, pour commencer à l'heure prévue du coup d'envoi ou dans le délai prescrit par le règlement de sa Ligue AA perd le match par défaut. Si les deux (2) équipes sont en défaut, le défaut sera infligé aux deux équipes. Le retard dû à un match joué plus tôt la même journée ne soustrait pas les équipes à leur obligation de se présenter à l'heure. Les cas de force majeure seront étudiés par le comité responsable de la Ligue AA, dont la décision sera finale et sans appel.

54.1 Match perdu par forfait et match perdu par défaut (par manque de joueurs et/ou de membres du personnel) lorsque les clubs concernés sont distants d'au moins 80 km

- Si l'équipe visiteuse est fautive, une amende de 1000 \$ lui est infligée lorsque la distance entre les clubs concernés est d'au moins 80 km, alors qu'elle est de 2 000 \$ si cette distance est de 150 km et plus
 - Le club de l'équipe lésée, le cas échéant, reçoit la moitié du montant de l'amende
- Si l'équipe receveuse est fautive, une amende telle que définie dans les règlements de la ligue lui est infligée
- Si les frais d'arbitrage sont appliqués, ils sont facturés au club de l'équipe fautive

55. RETRAIT D'UN MATCH OU REFUS DE JOUER

Une équipe qui se retire d'un match ou refuse de le jouer le perd automatiquement par défaut.

56. ABSENCE D'ENTRAÎNEUR / ENTRAÎNEUR ADJOINT / GÉRANT

Aucun match ne peut commencer sans la présence d'un entraîneur éligible. Si durant le match, une équipe n'est plus en mesure d'avoir dans la zone technique ni entraîneur, ni entraîneur adjoint, ni gérant inscrit sur la feuille de match, le match est arrêté et l'équipe fautive le perd par défaut.

57. NOMBRE DE JOUEURS RÉDUIT

En tout temps durant un match, une équipe doit aligner au moins six (6) joueurs sur le terrain, en soccer à 9, et au moins sept (7) joueurs, en soccer à 11. Dès qu'une équipe n'aligne plus ce nombre minimal, pour quelque raison que ce soit, elle perd le match par défaut. La Ligue AA est autorisée à étudier les cas de force majeure.

SECTION XIII. LES CLASSEMENTS

58. ATTRIBUTION DES POINTS

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

59. CLASSEMENT

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.

SECTION XIV – LES SANCTIONS

60. MONTANTS DES AMENDES

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 de la Fédération ou de la Ligue AA concernée.

ANNEXE

Les définitions apparaissant dans cette annexe prévalent pour tous les règlements de la Fédération et se retrouvent à l'article 1.5 des règlements généraux.

AFFILIATION

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

ANNÉE D'ACTIVITÉ

Désigne la période qui s'étend du 1^{er} mai au 30 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.

ASSIGNATION D'UN JOUEUR

Action d'attribuer un joueur dans une équipe.

ASSOCIATION CANADIENNE (ACS)

Désigne l'Association canadienne de soccer.

ASSOCIATION RÉGIONALE DE SOCCER (ARS)

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

CLASSE

Désigne les différents niveaux d'activités de soccer sous différentes formes, incluant le futsal en fonction de l'organisme qui doit les sanctionner ou sur l'envergure que la Fédération désire lui accorder. La Fédération reconnaît les classifications suivantes selon un ordre hiérarchique croissant :

1° Locale : toute activité sanctionnée par une ARS regroupant des équipes internes à un club, à une municipalité, à une zone.

2° A : toute activité sanctionnée par une ARS regroupant des équipes de différents clubs provenant principalement de la même région;

3° AA : toute activité reconnue comme telle par la Fédération, à la demande d'une ou de plusieurs ARS regroupant des équipes de différents clubs ou regroupements de soccer provenant d'une ou de plusieurs ARS;

4. AAA : toute activité sanctionnée par la Fédération et faisant partie de la structure provinciale pour une compétition de niveau élite regroupée dans la LSEQ (ligue élite)

5e Professionnelle : toute activité sanctionnée par la Fédération et l'ACS et faisant partie de la structure provinciale pour une compétition de niveau professionnel division 3 regroupée au Québec dans la PLSQ (Première Ligue);

6° Inter-Provinciale : toute activité sanctionnée par l'ACS, à la demande de plus d'une province, regroupant des équipes de différents clubs provinciaux provenant de plus d'une province;

7° Nationale : toute activité sanctionnée par l'ACS regroupant des équipes de différents clubs provenant de la confédération CONCACAF;

8° Internationale : toute activité sanctionnée par l'ACS, la CONCACAF, ou la FIFA regroupant des équipes de différents clubs provenant de plus d'une confédération.

CLUB

Désigne un organisme incorporé qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux présents règlements.

COMITÉ EXÉCUTIF

Désigne le comité exécutif de la Fédération de soccer du Québec.

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 la Fédération de soccer du 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 une classe 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 un regroupement de joueurs d'un club ou d'un regroupement de soccer.

ÉQUIPE ACTIVE

Désigne une équipe qui participe dans une ligue dûment reconnue et sanctionnée par une ARS, par la Fédération ou par l'ACS, dans une catégorie et classe telles que définies par les présents règlements.

FÉDÉRATION

Désigne la Fédération de soccer du Québec, également désignée par le sigle FSQ.

FESTIVAL

Désigne un événement regroupant des équipes de même catégorie et de même classe provenant d'organisations différentes tenu en dehors 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 une classe 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, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié.

JOUEUR DESCENDU

Désigne un joueur d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un match ou à plusieurs matchs avec une équipe de son club ou regroupement de soccer de classe inférieure à celle de l'équipe à laquelle il est assigné.

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.

JOUEUR RÉSERVE

Désigne un joueur du même club ou regroupement de soccer qui prend part à un ou plusieurs matchs avec une autre équipe de son club ou regroupement de soccer, de catégorie supérieure ou égale à sa catégorie d'affiliation et de classe égale ou supérieure à sa classe d'affiliation et s'il y a lieu, dans une division supérieure s'il s'agit d'une équipe de même catégorie et de même classe.

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 saison 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 SOCCER ÉLITE DU QUÉBEC

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

NIVEAU ÉLITE

Classe AAA.

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.

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 présents règlements.

SAISON D'ÉTÉ

Désigne la période qui s'étend du 1^{er} mai au 16 octobre de la même année.

SAISON D'HIVER

Désigne la période qui s'étend du 17 octobre au 30 avril de l'année suivante.

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 le conseil en ce qui a trait au territoire des Associations régionales et en ce qui a trait à leurs zones.

TOURNOI

Désigne un événement sanctionné selon les classes reconnues 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.



SOCCER QUÉBEC

955, avenue Bois-de-Boulogne, bureau 210
Laval (Québec) H7N 4G1

T. 450 975 3355 | F. 450 975 1001
courriel@soccerquebec.org

www.soccerquebec.org