



RÈGLEMENTS

LIGUE DE SOCCER ÉLITE DU QUÉBEC

TABLE DES MATIÈRES

SECTION I – RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS

- 1. Demande d'adhésion des clubs
et inscription des équipes 4
- 3. Inscription des joueurs et éligibilité 4

SECTION II – RÈGLEMENTS FINANCIERS

- 4. Engagements financiers 4
- 5. Frais de déplacements 5

SECTION III – RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

- 6. Structure de la Ligue élite 5
- 7. Répartition des équipes dans les
catégories du groupe senior 5
- 8. Répartition des équipes dans les
catégories juvéniles 6
- 9. Établissement du calendrier 6
- 10. Changements au calendrier 8
- 11. Entraîneurs 9
- 12. Joueurs 10
- 13. Joueurs réserves, à l'essai
ou surclassés 11

- 14. Personnes autorisées à prendre place
dans la zone technique 12
- 15. Arbitres 12
- 16. Responsabilité des équipes 13
- 17. Couleurs 13
- 18. Ballons 14
- 19. Terrain 14
- 20. Retard 15
- 21. Matches perdus par forfait 15
- 23. Règles du jeu 16
- 24. Classement 16

SECTION IV – RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE

- 25. Cartons jaunes et rouges 17
- 26. Protêts 18
- 28. Procédure disciplinaire 19
- 29. Divers 20

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 », dûment complété, disponible sur Internet (indiqué au club au préalable) au plus tard le 1er décembre précédant l'année pour laquelle ils s'inscrivent.

Modifié octobre 2012

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

- 1.3 RÉSERVÉ

2. RÉSERVÉ

3. INSCRIPTION DES JOUEURS ET ÉLIGIBILITÉ

- 3.1 RÉSERVÉ

- 3.2 Dès la date limite de remise de la liste d'équipe, tout joueur inscrit est comptabilisé dans le total de 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 comptent.

Modifié octobre 2012

- 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 À partir de la date mentionnée dans le document « Demande d'adhésion / cahier des charges », une équipe dont le nombre de joueurs est inférieur ou supérieur au nombre prescrit par l'article 35.9.4 des règles de fonctionnement se verra infliger une amende dont le montant figure au Tableau des frais.

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 RÉSERVÉ

- 4.3 Si la caution d'un club est plus basse que celle de la saison précédente, la Ligue élite lui remboursera la différence. Si le club a des dettes envers la Ligue élite, le montant de celles-ci pourront être retenues lors du remboursement.

- 4.4 À défaut de paiement dans les délais prescrits, la caution d'un club pourra être saisie à hauteur du montant dû. Dès lors, le club devra la renouveler dans le délai prescrit par la Fédération sous peine de sanctions supplémentaires déterminées par le comité exécutif de la Fédération.
- 4.5 RÉSERVÉ
- 4.6 Nonobstant les articles précédents, la Fédération peut imposer des obligations financières additionnelles dans l'intérêt général de la Ligue.

5. FRAIS DE DÉPLACEMENTS

- 5.1 Le fonds de subvention des déplacements est alimenté par les clubs à hauteur d'un montant prévu au document « Demande d'adhésion / cahier des charges ». En fin de saison, les sommes sont redistribuées aux clubs au prorata des distances parcourues par chacune de leurs équipes.
- 5.2 RÉSERVÉ
- 5.3 Sauf indications contraires, 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

La Ligue élite s'adresse aux catégories suivantes, tant féminines que masculines :

Groupe senior: toutes les catégories

Juvenile: catégories U14, U15, U16, U17, U18

7. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES DU GROUPE SENIOR

- 7.1 De une à trois divisions, identifiées de 1 à 3, chaque division pouvant être constituée d'au maximum quinze (15) équipes et d'au minimum six (6) équipes. Chaque division devra idéalement être constituée de dix (10) équipes.
- 7.2 La division 1 représente le calibre le plus élevé, la division 3 représente le calibre le moins élevé.
- 7.3 RÉSERVÉ
- 7.4 Les équipes ayant terminé aux deux derniers rangs de la division 1 seront reléguées en division 2 et les équipes ayant terminé aux deux premiers rangs de la division 2 seront promues en division 1 la saison suivante.

Modifié octobre 2012

- 7.5 Les modalités de promotion / relégation entre la division inférieure de chaque catégorie de la Ligue élite et la Coupe promotion sont définies à l'article 35.1.3 des règles de fonctionnement.

Modifié octobre 2012

8. RÉPARTITION DES ÉQUIPES DANS LES CATÉGORIES JUVÉNILES

8.1 RÉSERVÉ

8.2 Catégorie U14

- 8.2.1 La composition de la catégorie U14 sera définie selon les modalités prescrites aux articles 35.10.1 et 35.10.2 des règles de fonctionnement. Elle sera formée d'une seule division.

Modifié octobre 2012

8.3 Catégorie U15 à U18

- 8.3.1 Les catégories U15 à U18 seront composées d'une seule division regroupant les équipes ayant évolué dans la catégorie d'âge inférieure la saison précédente à l'exception des deux derniers. Elles seront rejointes par les promus définis à l'article 35.1.3 des règles de fonctionnement.

Modifié octobre 2012

8.3.2 RÉSERVÉ

Modifié octobre 2012

8.3.3 RÉSERVÉ

Modifié octobre 2012

8.3.4 RÉSERVÉ

Modifié octobre 2012

8.4 RÉSERVÉ

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

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.

Modifié octobre 2012

- 9.4 Sauf accord des clubs concernés et sous réserve d'approbation de la Ligue élite, dans les catégories U14 à U17, le coup d'envoi d'un match entre clubs distants de plus de cent cinquante kilomètres ne peut pas être prévu après 20h30.

Modifié octobre 2012

- 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.

Modifié octobre 2012

9.6 RÉSERVÉ

- 9.7 Sauf accord entre les clubs concernés et sous réserve d'approbation de la Ligue élite, aucun match impliquant des équipes de clubs distants de plus de cent cinquante kilomètres ne peut avoir lieu du lundi au jeudi ; le dimanche, le coup d'envoi doit être prévu avant 18h00 ou plus tôt en vertu de l'article 9.13).

Modifié octobre 2012

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)
 - un minimum de 18 matchs par championnat

Modifié octobre 2012

9.10 RÉSERVÉ

- 9.11 Si dans une catégorie donnée, la Ligue élite estime le nombre de matchs insuffisant, elle 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.

Modifié octobre 2012

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

Modifié octobre 2012

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. La Ligue détient cependant le pouvoir de remettre un match suite à des circonstances exceptionnelles, dont elle est seule juge.

10.3 RÉSERVÉ

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.

Modifié octobre 2012

- 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.

Modifié octobre 2012

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 forfait.
- 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 une (1) semaine 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.

Modifié octobre 2012

- 10.8.1 RÉSERVÉ
- 10.8.2 RÉSERVÉ
- 10.8.3 RÉSERVÉ

11. ENTRAÎNEURS

11.1 Passeport et taux de présence

- 11.1.1 Pour être éligible, un entraîneur doit présenter aux arbitres son passeport ou, à défaut, une autorisation écrite émise par la Ligue élite accompagnée d'une pièce d'identité avec photo permettant son identification. Si une équipe se présente sans entraîneur éligible, elle perd le match par forfait.
- 11.1.2 L'entraîneur de l'équipe doit se conformer à l'article 35.4.1 des règles de fonctionnement.

Modifié octobre 2012

- 11.1.3 Si l'entraîneur d'une équipe est remplacé en cours de saison, le nouvel entraîneur doit se conformer à l'article 35.4.1 des règles de fonctionnement à partir de la date de son entrée en fonction.

Modifié octobre 2012

- 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 la zone technique et ne peut plus entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match ni accéder au terrain ou aux vestiaires, même après le match.
- 11.3.2 Aucun entraîneur ou dirigeant suspendu ne peut, avant, pendant ou après le match, ni prendre place dans la zone technique, ni entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match, ni accéder au terrain ou aux vestiaires.
- 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 à payer) jusqu'à satisfaction du secteur technique. Si le même entraîneur est absent du stage l'année suivante, il pourrait ne pas être autorisé à entraîner une équipe évoluant en Ligue élite.

Modifié octobre 2012

12. JOUEURS

- 12.1 Les joueurs qui composent une équipe sont ceux qui sont assignés à l'équipe.

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 doit présenter aux arbitres son passeport ou, à défaut, une autorisation écrite émise par la Ligue élite accompagnée d'une pièce d'identité avec photo permettant son identification.
- 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).

Modifié octobre 2012

- 12.3.5 Un arbitre peut contrôler l'identité des joueurs avant, pendant et après le match, à son initiative ou à la demande d'un entraîneur, entraîneur adjoint ou gérant 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 forfait et pourra être traduite devant le comité responsable de la compétition. 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.

- 12.4 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 RÉSERVÉ
- 12.7 RÉSERVÉ
- 12.8 Les équipes sont pleinement responsables de l'application des règlements et ne peuvent en aucun cas invoquer une erreur d'arbitrage.
- 12.9 RÉSERVÉ
- 12.10 Expulsions et suspensions
 - 12.10.1 Tout joueur expulsé d'un match doit immédiatement quitter la zone technique et ne peut plus entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match ni accéder au terrain ou aux vestiaires, même après le match.
 - 12.10.2 Aucun joueur suspendu ne peut, avant, pendant ou après le match, ni prendre place dans la zone technique, ni entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match, ni accéder au terrain ou aux vestiaires.
 - 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.

13. JOUEURS RÉSERVES, À L'ESSAI OU SURCLASSÉS

- 13.1 En plus des joueurs assignés à l'équipe, une équipe peut utiliser des joueurs à l'essai et des joueurs réserves.
- 13.2 L'utilisation de joueurs réserves, à l'essai ou surclassés doit se faire selon les règlements de la Fédération.
 - 13.3.1 Aucun joueur assigné à une équipe de la Ligue élite ne peut être utilisé comme joueur à l'essai. Cependant, une équipe senior peut utiliser à l'essai un joueur juvénile d'un autre club de la Ligue élite si celui-ci n'a pas d'équipe senior en Ligue élite.
 - 13.3.2 La procédure d'utilisation des joueurs à l'essai se fait comme suit : le club doit obtenir du club prêteur une autorisation par courriel qui doit être transmise au responsable de la compétition avant le match. Ce courriel doit contenir les informations suivantes : nom et numéro de passeport du joueur, de même que les matchs auxquels il prendra part. Si ces consignes ne sont pas respectées, les matchs en question seront perdus par forfait.

Modifié octobre 2012

- 13.4 RÉSERVÉ

- 13.5 Une équipe des catégories senior et U21 peut utiliser un même joueur réserve pour un maximum de neuf (9) matchs avant d'obligatoirement l'assigner à l'équipe. Les matchs « purgés » ne sont pas comptabilisés dans ce total. Si un joueur est utilisé plus de neuf (9) matchs à titre de joueur réserve, il sera déclaré inéligible et l'équipe perdra par forfait tous les matchs auxquels il aura pris part, à partir du dixième.

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 passeport. 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.
- 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, autre que celles mentionnées à l'article 14.1, présente dans la zone technique, en sera exclue par l'arbitre et l'équipe fautive sera pénalisée d'une amende.
- 14.4 Toute équipe n'ayant 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.
- 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 dans ses observations de la feuille de match électronique le nom et le numéro de passeport de tout joueur sur la feuille de match qui a présenté une autorisation de la Ligue élite au lieu de son passeport. De plus, l'arbitre doit y indiquer le nom et le numéro de passeport de tout joueur ajouté à la main sur la feuille de match papier 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 dans les deux (2) jours ouvrables 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.

- 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 au Tableau des frais 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.

Modifié octobre 2012

16.3 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 l'identité des joueurs 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 élite, dont tout arbitre assigné au match, peut également exiger de vérifier les passeports et ce, en tout temps.

16.4 Le club receveur doit fournir aux deux 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 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 se conformer, l'équipe fautive recevra une amende définie au « tableau des infractions 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 ne pas en mesure de se conformer à cette directive, elle perdra le match par forfait.
- 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 Le capitaine de chaque équipe doit être identifié par le port d'un brassard au bras gauche.
- 17.4 Tout joueur doit porter l'écusson de la LSEQ sur le bras droit, sous l'épaule. À défaut de se conformer, l'équipe fautive recevra une amende définie au Tableau des infractions et amendes.

18. BALLONS

- 18.1 Les ballons utilisés sont ceux fournis à l'équipe receveuse en début de saison par la Fédération pour fins d'utilisation en Ligue élite.
- 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 à l'article 19.1 et l'équipe fautive sera pénalisée d'une amende.
- 19.3 RÉSERVÉ
- 19.4 L'arbitre, le propriétaire du terrain et la Ligue élite sont les seuls habilités à déclarer un terrain impraticable et/ou à en interdire l'accès.
- 19.5 La Ligue élite peut demander un changement de terrain à un club si elle juge que les installations ne répondent pas aux exigences de l'article 19.1. Le terrain pourra être réutilisé une fois qu'il sera conforme. Un club qui refuse d'obtempérer verra la Ligue élite annuler tous les matchs devant se jouer sur ce terrain jusqu'à conformité de celui-ci, infliger une défaite par forfait aux équipes locales et prendre les autres mesures prévues.

Modifié octobre 2012

- 19.6 Si une des deux (2) équipes juge qu'un terrain n'est pas conforme aux lois du jeu, elle doit l'indiquer sur la feuille de match (avec ses motifs) des deux (2) équipes avant le début du match. La décision de jouer ou non le match est toujours à la discrétion de l'arbitre. L'arbitre doit envoyer à la Ligue élite une copie de la feuille de match papier dans les quarante-huit (48) heures par courriel (copie numérisée) ou 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 autrement serait en mesure de le débiter en vertu de l'article 16.2.1 des règles de fonctionnement, sera sanctionnée selon les modalités prévues au Tableau des frais. 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 peut annuler le match et l'équipe fautive perdra par forfait.

Modifié octobre 2012

21. MATCHS PERDUS PAR FORFAIT

- 21.1 Une équipe perdra par forfait et sera sanctionnée selon les modalités prévues au Tableau amendes et sanctions si elle :
- a) ne se présente pas à un match ;
 - b) se retire d'un match ;
 - c) n'a pas sept (7) joueurs et un entraîneur éligibles pour commencer à l'heure prévue du coup d'envoi, même si l'équipe adverse ne se présente pas ;
 - d) refuse de changer de terrain à la demande de la Ligue élite ;
 - e) aligne six (6) joueurs ou moins, pour quelque raison que ce soit ;
 - f) fait jouer un joueur frauduleusement ;
 - g) fait jouer un joueur qui n'est pas inscrit sur la feuille de match ;
 - h) n'est plus, durant le match, en mesure d'avoir dans la zone technique ni entraîneur, ni entraîneur adjoint, ni gérant inscrit sur la feuille de match ;
 - i) fait jouer un joueur sans respecter l'article 12.3 de ce règlement ;
 - j) fait jouer un joueur inéligible ou suspendu ;
 - k) enfreint les règlements sur les joueurs réserves, à l'essai ou surclassés ;
 - l) ne peut se conformer au règlement sur les couleurs de son équipement ;
 - m) utilise plus de quatre joueurs mutés ;
 - n) a plus de 18 joueurs sur la feuille de match et/ou sur le terrain et la zone technique;
 - o) enfreint tout autre règlement non mentionné ci-haut susceptible de valoir une défaite par forfait, dont le cas sera étudié par la Ligue élite.

Modifié octobre 2012

- 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 forfait.

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 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.
- 23.3 La durée de chaque match est de deux mi-temps de quarante-cinq (45) minutes, sauf en catégorie U14 où elle est de deux mi-temps de quarante (40) minutes.
- 23.4 Pour être considéré valide, un match doit durer au moins soixante-quinze pour cent (75%) du temps réglementaire. Cette mesure est applicable seulement dans les cas de force majeure. Dans tout autre cas, le responsable de la compétition décidera de la validité du match.

Modifié octobre 2012

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 forfait par abandon du jeu au cours d'un match ou si le forfait est prononcé après le match, le score est porté à 3-0 en faveur de l'autre équipe si elle a marqué moins de trois buts. Sinon, les buts marqués par le club fautif sont supprimés alors que les buts inscrits par l'autre équipe sont conservés. Dans tous les cas, l'équipe fautive perd un point au classement.
- 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 ne sont pas attribués
 - les buts de ces matchs ne sont plus comptabilisés au classement des buteurs
 - les sanctions (cartons et suspensions) encourues par les adversaires de l'équipe au cours de ces matchs sont maintenues.

24.6 RÉSERVÉ

SECTION IV - RÈGLEMENTS DE DISCIPLINE

25. CARTONS JAUNES ET ROUGES

- 25.1 Une suspension automatique est infligée par série de trois cartons jaunes.
- 25.2 Quiconque reçoit deux (2) cartons jaunes au cours d'un même match est automatiquement suspendu pour un match. Si un joueur encourt deux cartons jaunes dans le courant de la même rencontre et est de ce fait exclu, ces avertissements ne sont pas enregistrés, mais bien l'exclusion pour deux (2) avertissements. Si un joueur reçoit un carton rouge direct après avoir reçu auparavant un carton jaune, l'avertissement est enregistré de même que l'exclusion directe.
- 25.3 Quiconque reçoit un carton rouge est automatiquement suspendu pour un match. Selon le rapport de l'arbitre, il pourrait écoper d'une suspension supplémentaire.

Modifié octobre 2012

- 25.4.1 Toute suspension automatique encourue en cours de championnat doit être purgée en championnat même si cette suspension doit se prolonger sur le championnat de l'année qui suit l'année de l'infraction.
- 25.4.2 Si la suspension se prolonge sur l'année suivante, le joueur ou le membre du personnel doit purger tous ses matchs avec l'équipe à laquelle il est assigné. S'il n'est assigné à aucune équipe de Ligue élite, il doit purger sa suspension avec une équipe dans laquelle il est éligible. Tous les matchs de suspension doivent être purgés avec la même équipe. Un joueur ou un membre du personnel ne peut prendre part à un match quelque équipe que ce soit avant d'avoir purgé sa suspension.

Modifié octobre 2012

25.5 RÉSERVÉ

- 25.6 Aucune sanction automatique ne peut être portée en appel.
- 25.7 Des sanctions financières seront imposées aux équipes pour les cartons jaunes et rouges.
- 25.8.1 Le cumul des cartons se calcule séparément pour chacune des catégories. Les cartons sont cumulatifs quelle que soit la fonction occupée par le fautif.

- 25.8.2 Toute personne suspendue pour un/plusieurs carton(s) reçu(s), ou suite à une expulsion s'il s'agit d'un membre du personnel, doit purger la suspension avant de prendre part à un match de championnat à l'intérieur d'une même saison, toutes équipes confondues, tant que la suspension n'aura pas été purgée avec l'équipe avec laquelle la suspension a été encourue.

Modifié octobre 2012

25.8.3 RÉSERVÉ

- 25.9 Lorsqu'il y a forfait, tous les cartons obtenus seront pris en compte dans les cumuls de cartons et pour les sanctions.

- 25.10 En cas de remise du match, pour quelque raison que ce soit sauf dans un cas de forfait annoncé à l'avance par la Ligue élite, la suspension est d'office reportée au match de championnat suivant joué par l'équipe avec laquelle le joueur ou le membre du personnel doit purger sa suspension.

Modifié octobre 2012

- 25.11 Les cartons reçus durant les matchs amicaux prévus à l'article 9.11 ne sont pas comptabilisés dans le cumul des cartons de la compétition. Toutefois, s'ils mènent à une suspension, celle-ci devra être purgée lors du match amical suivant et elle pourra être étendue à la compétition si le comité de discipline de la Ligue élite le décide.

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

- 25.13 Sans préjudice des autres sanctions réglementaires, l'arrivée tardive de la feuille de match et/ou du rapport d'arbitre ne peut différer l'application de toute sanction.

26. PROTÈTS

- 26.1 Sauf les exceptions prévues dans les articles suivants, la procédure à suivre est celle de l'article 32 des règles de fonctionnement de la Fédération.

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

26.3 RÉSERVÉ

26.4 RÉSERVÉ

26.5 à 26.7 RÉSERVÉ

- 26.8 Les procédures de dépôt et les délais 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.

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 Nonobstant les articles respectifs des règlements de discipline de la Fédération, la procédure pour un examen de cas disciplinaires par la Ligue élite est la suivante :
 - 28.3.1 Les avis d'audition seront communiqués verbalement au club concerné et subséquemment confirmés par écrit. Il est de la responsabilité du club d'informer son membre du lieu, de la date et de l'heure de l'audition.
 - 28.3.2 Si la personne inculpée ou le représentant du club ne se présente pas à l'audition, le cas pourra être traité «in absentia».
 - 28.3.3 Un rapport disciplinaire détaillé d'un officiel expliquant les circonstances et les événements relatifs à l'infraction devra être considéré pour l'examen du cas, sans que la présence de l'officiel soit nécessaire.
 - 28.3.4 Une plainte formelle ou un rapport disciplinaire est nécessaire pour que la Ligue élite convoque un membre d'un club.
 - 28.3.5 Pour toute infraction reliée à un match spécifique, la Ligue élite ne peut rendre une décision s'il n'y a pas plainte ou de rapport disciplinaire ou une plainte déposée en bonne et due forme. Si au moment de l'audition, le rapport disciplinaire ou la plainte n'est pas disponible, la Ligue rendra une décision de non culpabilité.
- 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 dans le cadre des activités de la Ligue élite, 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 consécutive à un carton rouge direct 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'Association canadienne de soccer et de la FIFA.
- 29.2 À moins d'indication contraire dans le présent règlement, les infractions et les amendes seront celles prévues dans le Tableau des frais.

ANNEXE

Les définitions apparaissant dans cette annexe prévalent pour tous les règlements de la Fédération et se retrouvent à l'article 34 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, assistant - arbitre ou arbitre avec la Fédération pour l'année d'activité en cours.

ASSOCIATION CANADIENNE

Désigne l'Association canadienne de soccer. On la désigne par le sigle ACS.

ASSOCIATION RÉGIONALE

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. On la désigne également par le sigle ARS.

CARTE D'AFFILIATION

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 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 ou impliquant des équipes récréatives, culturelles, communautaires ou vétérans.
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 régions regroupant des équipes de différents clubs ou regroupements de soccer provenant d'une ou de plusieurs régions.

4. AAA: toute activité sanctionnée par la Fédération ou faisant partie de la structure provinciale soit la LSEQ.
5. 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.
6. Nationale: toute activité sanctionnée par l'ACS regroupant des équipes de différents clubs provenant de la confédération CONCACAF.
7. 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 demandé son adhésion et qui respecte les critères prévus aux présents règlements et qui regroupe des équipes de différentes catégories.

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

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 ou de l'ACS.

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.

Modifié octobre 2012

DIVISION

Dans une classe de compétition, une catégorie d'âge 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.

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 ou par la Fédération 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 d'âge 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.

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 INVITÉ

Désigne un joueur senior de classe locale, A ou AA, 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, avec lequel il est affilié, le tout en conformité avec les règlements de la compétition.

JOUEUR MUTÉ

Joueur qui était affilié à un autre club la saison précédente.

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 d'âge permettant à ces équipes d'établir un calendrier régulier de matchs.

OFFICIEL

Désigne les arbitres, les assistants-arbitres, les évaluateurs, les commissaires ou dirigeants de compétition, les membres du comité exécutif, les membres du conseil de la Fédération, d'une ligue AAA ou AA, d'une Association régionale, les membres d'un comité ou commission reconnu par la Fédération, ainsi que tout 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

PLAIGNANT

Désigne la personne qui dépose une plainte.

PLAINTÉ

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 ne rencontrant pas les critères définissant un club reconnu par une Association régionale.

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 déjà enregistrés au sein d'un club ou d'un regroupement de soccer aux fins de représenter une Association régionale, une ligue ou la Fédération.

SENIOR

Désigne la catégorie d'âge 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 l'affiliation d'un joueur inscrit dans une catégorie d'âge supérieure à la sienne.

- surclassement: désigne l'affiliation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégories d'âge supérieures à la sienne

- double surclassement: désigne l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) 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.

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.



FÉDÉRATION DE SOCCER DU QUÉBEC

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

T. 450 975 3355 | F. 450 975 1001
courriel@federation-soccer.qc.ca

www.federation-soccer.qc.ca