

La référence pour le soccer en Outaouais



RÈGLEMENTS DE COMPÉTITIONS LRSO 2026

La référence pour le soccer en Outaouais

Table des matières

SECTION I - PRÉAMBULE.....	2
1. JURIDICTION.....	2
2. ENGAGEMENTS.....	2
.....	2
SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS	3
3. ENGAGEMENTS FINANCIERS.....	3
.....	3
SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION.....	3
4. CATÉGORIES.....	3
5. COMPOSITION DES ÉQUIPES.....	3
6. STRUCTURE ET CALENDRIER.....	4
7. CHANGEMENTS AU CALENDRIER ET REMISES DE MATCH.....	4
8. ENTRAÎNEUR ET MEMBRES DU PERSONNEL.....	5
9. JOUEURS.....	6
10. PERSONNES AUTORISÉES DANS LA SURFACE TECHNIQUE.....	11
11. ARBITRES.....	12
.....	12
12. RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES.....	12
13. COULEURS D'UNIFORME.....	13
14. BALLONS.....	14
.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
15. TERRAIN.....	14
.....	14
16. MATCHS PERDUS PAR FORFAIT/PAR DÉFAUT.....	14
17. RÈGLES DU JEU.....	15
.....	15
18. CLASSEMENT.....	19
SECTION IV - RÈGLEMENTS DISCIPLINAIRES.....	19
19. CARTONS JAUNES ET CARTONS ROUGES.....	19
.....	ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.
20. PROTÈTS ET PLAINTES.....	20
21. PROCÉDURES DISCIPLINAIRES.....	21
22. DIVERS.....	21
SECTION V – DÉROGATION.....	32
ANNEXE I – CHALEUR EXTRÊME.....	22
ANNEXE II – LES RÈGLES DE JEU ADAPTÉES U10.....	24
ANNEXE III – LES RÈGLES DE JEU ADAPTÉES U11/U12.....	26
ANNEXE IV – TABLEAU DU CADRE DES COMPÉTITIONS U10/U12.....	29
ANNEXE V – LE SURCLASSEMENT DES JOUEURS.....	30

La référence pour le soccer en Outaouais

<u>ANNEXE VI – MOUVEMENT DES JOUEURS</u>	31
<u>ANNEXE VII – LEXIQUE</u>	32

SECTION I - PRÉAMBULE

1. JURIDICTION

1.1 La ligue régionale Soccer Outaouais (LRSO / ci-après nommée « la ligue ») est sous la juridiction de **Soccer Outaouais (SO)**.

1.2 Les règlements de l'**International Football Association Board (IFAB)**, de **Soccer Canada (ACS)**, de **Soccer Québec (SQ)** et de Soccer Outaouais s'appliquent intégralement, à moins de dispositions spécifiques au présent document.

1.3 La ligue est gérée par le secteur des compétitions et relève du Directeur des compétitions.

1.4 Les termes masculins comprennent aussi bien le genre féminin que le genre masculin.

2. ENGAGEMENTS

2.1 Pour adhérer à la LRSO, un club doit être dûment affilié à Soccer Outaouais et avoir rempli toutes les obligations inhérentes tel que stipulé dans ses règlements généraux.

Pour participer à la LRSO, un club doit :

Respecter les dates d'inscription

Indiquer le lieu des matchs en respectant les restrictions imposées;

Respecter le système de promotion et relégation s'il y a lieu.

2.3 Soccer Outaouais se réserve le droit d'accepter des équipes d'une autre ARS afin de compléter des catégories et divisions.

2.4 Les clubs mandatent des responsables (minimum de 2, maximum de 3) afin qu'ils soient les répondants officiels à Soccer Outaouais. Les répondants devront faire la diffusion de l'information entre Soccer Outaouais et les équipes de leur club.

2.5 Tout joueur doit être affilié à son ARS et être muni d'un passeport valide pour la saison en cours.

2.6 La date limite pour ajouter un nouveau joueur dans une équipe est le 15 juillet.

SECTION II - RÈGLEMENTS FINANCIERS

3. ENGAGEMENTS FINANCIERS

3.1 Les frais, les montants et les modalités de paiement figurent dans le document « Cahier des charges ».

SECTION III - RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

4. CATÉGORIES

4.2 Les catégories reconnues pour la saison en cours sont celles définies dans le cahier de charge.

4.3 Un joueur ne peut évoluer dans une catégorie pour laquelle il a dépassé la limite d'âge. L'âge d'un joueur est déterminé par l'année de naissance de ce dernier au premier (1) janvier de chaque année.

4.4 Tout joueur surclassé devra respecter le tableau de sur classement situé en Annexe V

5. COMPOSITION DES ÉQUIPES

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

6 STRUCTURE ET CALENDRIER

6.1 Le calendrier est établi avec la collaboration des clubs impliqués selon la disponibilité de leurs terrains.

6.2 La période allouée à la compétition se situe entre la mi-mai et la fin août. Des matchs pourraient devoir se jouer en septembre si nécessaire.

MODIFIÉ

6.3 Les reprises de match, si autorisées par le Directeur des compétitions, seront jouées les samedis et dimanches entre 11H00 et 16H00.

MODIFIÉ

6.4 Aucune équipe ne sera autorisée à jouer 2 matchs à la suite lors d'une reprise

7 CHANGEMENTS AU CALENDRIER ET REMISES DE MATCH

7.1 Seul le Directeur des compétitions détient le pouvoir de faire un changement avant la version finale du calendrier. Il peut accepter ou refuser les demandes.

7.2 Aucune demande de changement de match ne sera acceptée en dehors des cas prévus par les présents règlements après le dépôt de la version finale du calendrier. Toute demande devra se faire par courriel en écrivant à dir.ligues@soccceroutaouais.ca. Le responsable des compétitions avisera les clubs concernés.

7.3 Toute demande de changement d'heure et/ou de terrain qui respecte ce règlement et les modalités du document « Cahier des charges » est approuvée par la ligue si elle est acceptée par l'adversaire, l'arbitrage et qu'elle est effectuée au moins trois (3) jours ouvrables avant le match. Passé ce délai, la ligue se donne le droit de refuser la demande.

7.4 Tout club qui est contraint par sa ville d'annuler un match à cause du mauvais temps ou d'un terrain impraticable doit faire suivre au responsable des compétitions la confirmation par écrit du responsable de la ville et aviser le club visiteur selon les procédures établies par Soccer Outaouais. (Remise de match tel que prévu à l'article 6.3).

7.5 Une fois sur le terrain, l'arbitre est le seul pouvant déclarer un terrain impraticable. Le responsable des compétitions sera avisé par l'arbitre et il prendra action pour fixer la reprise du match.

8. ENTRAÎNEUR ET MEMBRES DU PERSONNEL

8.1 Éligibilité et obligations

- 8.1.1 Pour être éligible à prendre place dans la surface technique, tout entraîneur ou membre du personnel doit montrer aux arbitres sa carte d'affiliation électronique ou physique. S'il est incapable de présenter sa carte électronique ou physique, celui-ci ne pourra pas prendre place dans la surface technique.
- 8.1.2 Pour la saison estivale 2026, il n'est pas obligatoire pour l'entraîneur d'une équipe CRL/LR/LL de détenir un certificat d'entraîneur émis par l'ACS ; Il est cependant fortement recommandé de détenir ce certificat pour les années à venir pour entraîner à ce niveau.
- 8.1.3 Il est obligatoire pour un entraîneur d'une équipe CR (U10/U12) de détenir un certificat d'entraîneur S3 émis par l'ACS ainsi que la formation RESPECT et SPORT. Tout entraîneur ne bénéficiant pas de cela devra présenter un plan de formation au directeur technique régional afin d'obtenir une dérogation exceptionnelle pour la saison en cours.
- 8.1.4 Si une équipe se présente sans responsable d'équipe éligible, elle perd le match par défaut.
- 8.1.5 Aucun responsable d'équipe n'est autorisé à pénétrer sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre. Le responsable d'équipe doit demeurer dans la surface technique de son équipe soit à 1m de part et d'autre des places assises des joueurs.
- 8.1.6 Une équipe doit avoir un entraîneur ou un entraîneur adjoint dûment affilié pour l'année d'activité en cours présent dans la surface technique afin que le match puisse débiter, sauf en senior s'il prend également part au match à titre de joueur. Au moins une personne ayant atteint l'âge de seize (16) ans et inscrite sur la feuille de match doit être présente dans la surface technique pour la durée totale du match, sauf en senior si elle prend part au match à titre de joueur [29.6 – Soccer Québec]

8.2 Vérification des antécédents judiciaires :

- 8.2.1 Sont sujettes au processus de vérification des antécédents judiciaires, les personnes suivantes :
 - Tout le personnel d'encadrement (entraîneurs, entraîneurs adjoints, physiothérapeutes, gérants) œuvrant auprès des clubs ou équipes de moins de 18 ans dans toutes les régions du Québec, peu importe le niveau de compétition

8.2.2 La vérification des antécédents judiciaires se fait dès que la première demande d'affiliation est présentée.

8.2.3 La vérification doit être refaite au moins tous les trois (3) ans.

8.3 Expulsions et suspensions

8.3.1 Tout entraîneur ou autre membre du personnel expulsé d'un match doit immédiatement quitter le terrain, ne plus accéder à l'enceinte ni entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match jusqu'à son terme.

8.3.2 Aucun entraîneur ou autre membre du personnel suspendu ne peut, avant, pendant ou après le match, prendre place dans la surface 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 surface technique après la fin du match.

9. JOUEURS

9.1 Éligibilité et obligations

9.1.1 Afin d'être éligible à prendre part à un match avec une équipe, un joueur doit ;

- Être affilié à un club.
- Ne pas être suspendu.
- Avoir son nom inscrit électroniquement sur la feuille de match.
- Présenter aux arbitres sa carte d'affiliation électronique ou physique.
- Respecter la réglementation concernant l'âge.
- Respecter la réglementation des joueurs qui suit ; dès qu'un joueur apparaît une sixième fois sur une feuille de match d'une équipe dans la même compétition avec classement, il ne peut plus jouer dans un niveau de compétition inférieur et dans une classe (division) inférieure lorsque la catégorie comporte plus d'une (1) classe (division), et ce peu importe le type de compétition (championnat, coupe, séries, matchs de barrage, etc.). S'il change de club, son calcul du nombre de matchs repart à zéro.

9.1.2 Avant chaque match, l'arbitre est tenu de vérifier l'identité de tous les joueurs dont le nom figure sur la feuille de match. À défaut de présenter sa carte électronique ou physique, le ou les joueurs ne pourront pas participer à la rencontre.

9.1.2 Tout joueur qui se présente après le début du match pourra prendre part au match à son arrivé à la condition qu'il soit déjà inscrit sur la feuille de match. Ça

vérification se fera à la pause entre les périodes de jeux. Ce joueur ne pourra pas prendre part au match s'il n'y a plus de pause avant la fin du match.

9.1.4 L'utilisation des joueurs se fait comme suit :

- A- Dans le respect des catégories d'âges imposées par Soccer Québec et par la réglementation de Soccer Outaouais, un club est maître et responsable de l'utilisation de son effectif.
- B- Un joueur réserve désigne un joueur qui prend part à une ou plusieurs parties avec une autre équipe de son club.
- C- Un joueur réserve peut participer à un match de sa catégorie d'âge d'une division supérieure (CRL à CR).
- D- Un joueur réserve peut participer à un match de catégorie d'âge supérieure peu importe la division. Dans certains cas il ne sera pas considéré comme 'réserviste' (voir tableau 9.1.7)
- E- Un joueur faisant partie d'une équipe CR ne peut pas participer à un match CRL dans sa catégorie d'âge.
- F- [U14 et +] Un joueur réserve ne peut pas participer à un match de la même division (LR à LR, LL à LL) dans une catégorie d'âge avec classement.
- G- [U12 et -] Un joueur réserve peut participer à un match de la même division (CR à CR, CRL à CRL) si la division du groupe d'âge n'a pas de classement.
- H- Une équipe ne peut pas utiliser un joueur réserve qui est de plus de trois (3) catégories d'âge inférieures à la sienne. (Double surclassement)
- I- Un joueur faisant partie d'une équipe CR peut être changé d'équipe (CR à CRL) dans sa catégorie d'âge au plus tard à la cinquième semaine d'activité de son équipe.

9.1.5 Pour toute infraction aux différents articles ci-haut mentionnés, l'équipe fautive perdra par défaut et des frais pourront être appliqués conformément au tableau des frais de Soccer Outaouais

9.1.6 Un joueur réserve ne pourra jouer plus de 3 matchs avec une catégorie d'âge supérieure à la sienne.

9.1.7 Le tableau ci-dessous indique à quel moment un joueur est considéré comme réserve et à quel moment il ne l'est pas.

CATÉGORIE D'ÂGE DU JOUEUR	CATÉGORIE VISÉE	STATUT	NOMBRE DE MATCHS PERMIS
U9 VERS →	U10	Point 9.1.6 non applicable	ILLIMITÉ
U9 VERS →	U11	JOUEUR RÉSERVE	3 MATCHS
U10 VERS →	U11	Point 9.1.6 non applicable	ILLIMITÉ
U10 VERS →	U12	JOUEUR RÉSERVE	3 MATCHS
U11 VERS →	U12	Point 9.1.6 non applicable	ILLIMITÉ

9.2 Mouvement des joueurs [extrait règles de fonctionnement de Soccer Québec 35.8]

- 9.2.1 À la fin de son année d'affiliation à un club, un joueur est libre de s'affilier au club de son choix.
- 9.2.2 Le statut de joueur.euse muté.e est valable pour une durée de 2 ans, équivalent à deux années d'affiliation. Tout joueur muté doit être identifié par un M sur la feuille de match de la rencontre à laquelle il participe.
- 9.2.3 Si un joueur ou une joueuse obtient une libération et s'affilie à un nouveau club entre le 1er mai et le 31 juillet, l'année d'affiliation en cours sera comptée comme la première année de son statut de muté(e). Cependant, si la libération est obtenue après le 31 juillet, les deux années liées au statut de muté(e) commenceront à être comptées à partir du 1er mai de l'année suivante.
- 9.2.4 La période de mouvement est fixée par les instances organisatrices de la compétition. Sauf disposition contraire dans un règlement spécifique, aucune activité d'identification ou de recrutement ne peut être réalisée en dehors de cette période. Les activités de recrutement de joueurs par un club doivent obligatoirement avoir lieu pendant la période de mouvement.
- 9.2.5 Toute infraction en lien avec les articles 35.8 sera passible de sanctions. Les violations seront considérées comme des cas de fraude ou d'inéligibilité. Les sanctions applicables seront déterminées en accord avec les règlements de discipline et de compétition en vigueur

9.3 Expulsion et suspensions

- 9.3.1 Tout joueur expulsé d'un match doit immédiatement quitter la surface de jeu ou la surface technique, selon le cas, ne plus accéder à l'enceinte, même après le match, et ne peut plus entrer en communication avec toute personne impliquée dans le match, sauf avec son équipe une fois le match terminé.
- 9.3.2 Aucun joueur suspendu ne peut, avant, pendant ou après le match, prendre place dans la surface 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 surface technique après la fin du match.
- 9.3.3 Toute infraction aux articles 9.2.1 et 9.2.2 est rapportée par l'arbitre à la ligue qui le transmettra au comité de discipline, qui peut infliger une amende et/ou une suspension et/ou une défaite par défaut.
- 9.3.4 Pour tout joueur expulsé entre la fin d'une période et le début de la suivante, l'équipe concernée doit jouer avec autant de joueurs en moins par rapport au nombre qu'elle avait sur le terrain à la fin de la période, et ce dès le début de la période suivante. Si un remplaçant est expulsé à la fin d'une période et le début de la suivante, le nombre de joueurs sur le terrain est inchangé.

9.4 Nombre de joueur

9.4.1 En tout temps durant un match, une équipe doit être en mesure de présenter sur le terrain avec le minimum de joueurs suivant :

- Soccer à 7 = 5 joueurs
- Soccer à 9 = 6 joueurs
- Soccer à 11 = 8 joueurs

Dès qu'une équipe ne peut présenter le nombre de joueurs indiqué, soit par blessure, exclusion ou autre raison, elle perd le match par forfait. Les cas de force majeure seront étudiés par le Directeur des compétitions qui rendra une décision finale et sans appel.

9.4.2 Ci-dessous se trouve le tableau du nombre de joueurs maximal et minimal autorisés sur une feuille de match.

	CR/LR		CRL/LL	
	Maximum autorisé sur la feuille de match	Minimum autorisé sur le terrain	Maximum autorisé sur la feuille de match	Minimum autorisé sur le terrain
Soccer à 7	Douze (12)	Cinq (5)	Quatorze (14)	Cinq (5)
Soccer à 9	Quatorze (14)	Six (6)	Seize (16)	Six (6)
Soccer à 11	Dix-huit (18)	Huit (8)	Vingt (20)	Huit (8)

N.B. Toute demande de dérogation doit être adressée au directeur des compétitions de Soccer Outaouais

9.5 Équipement

- 9.5.1 L'équipement obligatoire pour tout joueur :
- un maillot avec des manches aux couleurs de l'équipe;
 - un short sans poche (seul le gardien est autorisé à porter des pantalons longs ;
 - des chaussettes couvrant les protège-tibias ;
 - des protège-tibias – ils doivent être en matière adéquate pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes ;
 - des chaussures – Les joueurs doivent porter des chaussures sécuritaires pour eux-mêmes ainsi que les autres joueurs. Il est permis d'utiliser des souliers à crampons pour autant que ceux-ci ne soient pas pointus ou coupants.
- 9.5.2 Tous les joueurs d'une équipe inscrits sur la feuille de match doivent être identifiés par un numéro différent apposé dans le dos du chandail. Ce numéro doit être le même que celui indiqué sur la feuille de match.
- 9.5.3 Les protections non dangereuses, comme les casques, les masques faciaux, les genouillères et les coudières en matériaux souples, légers et rembourrés sont autorisées, tout comme les casquettes de gardien et les lunettes de sport. Pour plus d'information, consulter la loi 4 des lois du jeu.
- 9.5.4 Un joueur ne doit pas utiliser d'équipement ou porter quoi que ce soit qui soit dangereux. Tout type de bijou visible (colliers, bagues, montre, bracelets, boucles d'oreille, rubans de cuir ou de caoutchouc, etc.) est interdit et doit être retiré. Il est interdit de recouvrir les bijoux de ruban adhésif.
- 9.5.5 Le port du bracelet médical est permis. Il ne doit pas être recouvert par mesure de sécurité.

10. PERSONNES AUTORISÉES DANS LA SURFACE TECHNIQUE

-
- 10.1 Chaque équipe peut inscrire jusqu'à trois (3) membres du personnel dûment affiliés avec carte d'affiliation électronique ou physique sur la feuille de match en plus du nombre de joueurs selon le tableau ci-dessous. Seules ces personnes sont autorisées à prendre place dans la surface technique, si elles se conforment aux articles 8.1.1 et 9.1.1
- 10.2 Pour toute infraction à l'article 10.1, l'équipe fautive est pénalisée d'une amende et pourrait perdre par défaut.
- 10.3 Un officiel d'équipe doit être présent dans la surface technique pour toute la durée du match.
- 10.4 La surface technique peut être identifiée par des lignes tracé au sol près du banc des joueurs. À défaut d'être tracé, cette surface est à un mètre de part et d'autre du banc des joueurs. Si aucun banc des joueurs est présent sur les lieux, les places assises au sol par les joueurs identifieront le banc des joueurs.

11 ARBITRES

- 11.1 L'assignation des arbitres pour toutes les catégories est sous la responsabilité de Soccer Outaouais.
- 11.2 Les arbitres désignés pour un match sont affiliés auprès de Soccer Outaouais pour l'année d'activité en cours.
- 11.3 L'arbitre possède l'entière et pleine autorité sur le déroulement du match. Son autorité débute au moment où il arrive sur les lieux du match et se termine au moment où il les quitte.
- 11.4 Pour tous les matchs de ligue LRSO, dans la mesure du possible, Soccer Outaouais assignera :
- Pour les matchs de soccer à 7 = 1 arbitre.
 - Pour les matchs de soccer à 9 et à 11 = 1 arbitre et 2 arbitres assistants.
- 11.5 Pour les matchs de soccer à 9 et soccer à 11, en cas d'absence de l'arbitre assigné, l'arbitre assistant ayant le plus d'expérience prend sa place. Pour le soccer à 7 (U10), un responsable d'équipe officiera le match. Pour le soccer à 7 (U19), le match est annulé si l'arbitre est absent.
- 11.6 Les procédures concernant l'homologation des matchs, l'envoi des rapports disciplinaires et d'incident sont communiquées aux arbitres avant le début de la saison. Les amendes prévues sont infligées si ces procédures ne sont pas suivies.
- 11.7 L'arbitre doit aviser la ligue de toute irrégularité au plus tard 48hrs suivant le match. Pour les matchs qui ne sont pas joués dans leur intégralité, l'arbitre doit aviser la ligue le plus rapidement possible et au maximum 48hrs après le match en produisant un rapport d'incident.

12 RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES.

- 12.1 Les équipes sont pleinement responsables de l'application des règlements et ne peuvent en ce sens invoquer une erreur de la part des arbitres pour le non-respect de tout article de règlement de Soccer Outaouais.
- 12.2 [U14 et +] Les équipes doivent utiliser la feuille de match officielle et la remettre à l'arbitre vingt (20) minutes avant le début de la partie accompagnée des cartes d'identification électronique ou physique des joueurs et des responsables d'équipe.

MODIFIÉ

NOUVEAU

- 12.3 [U12 et -] Une feuille de match électronique via l'application SPORDLE sera désormais utilisée. Celle-ci devra dument être complétée comme une feuille de match normale 30mn avant le début du match. En cas de problème, Les équipes peuvent imprimer la feuille de match officielle en version papier et la remettre à l'arbitre vingt (30) minutes avant le début de la partie accompagnée des cartes d'identification électronique. En tout temps, l'une de ces deux options devra être choisie par l'équipe afin de pouvoir procéder à l'identification des joueurs.
- 12.4 Chaque équipe doit avoir en sa possession, une trousse de premiers soins et de la glace (ou un substitut) accessibles en tout temps.
- 12.5** Avant, pendant et après un match, les joueurs et les responsables d'équipe doivent faire preuve d'une bonne conduite sportive. Toute forme de mauvaise conduite peut être sanctionnée par l'arbitre. Cependant, si l'arbitre met fin au match sans sanctionner par crainte pour sa sécurité ou se sent intimidé, les personnes impliquées dans cet arrêt de match seront convoquées en comité de discipline. **Soccer Outaouais ne tolère aucune forme d'intimidation, d'harcèlement et/ou d'abus verbal ou physique envers ses arbitres.**
- 12.6 Toute personne participant au match ou étant impliquée dans le match a la responsabilité d'assurer la protection des arbitres présents avant, pendant et après le match. En cas de manquement, l'arbitre pourra demander l'aide des responsables d'équipe.
- 12.7 Tous les responsables d'équipes ont le devoir et la responsabilité de contrôler et gérer le comportement des parents/spectateurs de son équipe. Un manquement à cette règle pourra être référé au comité de discipline.

13 COULEURS D'UNIFORME

- 13.1 Lors de l'inscription de leurs équipes, les clubs devront faire connaître la couleur de leur chandail, short et bas pour les matchs disputés à domicile.
- 13.2 Dans le cas de similitude de couleur l'équipe qui reçoit doit changer d'uniforme ou porter un dossard, le tout à la discrétion de l'arbitre.
- 13.3 Le gardien de but doit porter des couleurs le distinguant des joueurs de champ des deux (2) équipes et, dans la mesure du possible, des arbitres et du gardien de l'autre équipe. En cas de conflit de couleur entre les gardiens de but et l'arbitre, le gardien doit changer de maillot. S'il y a un conflit de couleur entre les deux (2) gardiens, l'un d'eux doit changer son équipement, si cela est

possible. En outre, les gardiens d'une même équipe doivent porter les mêmes couleurs et avoir un numéro distinct, pour un match donné.

- 13.4 La couleur noire est généralement utilisée par l'arbitre. En cas de conflit avec une équipe, celle-ci devra se munir d'un autre uniforme ou de dossards.

14 BALLONS

14.1 Le club local doit fournir deux (2) ballons en bon état pour chaque match.

- La grandeur des ballons à utiliser est la suivante :
- U10 à U12 = un ballon no. 4.
- U13 à U16 = un ballon no. 5.

15 TERRAIN

- 15.1 Le terrain doit être régulièrement et visiblement tracé et avoir des buts réglementaires en bon état. Un match ne pourra pas avoir lieu si le terrain n'est pas ligné adéquatement. Le tout est laissé à la discrétion de l'arbitre. Ce dernier fera état, par l'entremise d'un rapport d'incident, de tout manquement au présent article.

16 MATCHS PERDUS PAR FORFAIT/PAR DÉFAUT

- 16.1 Une équipe perd par forfait/défaut, que le match soit complété ou non, et est sanctionnée selon les modalités prévues à la Politique administrative des frais et amendes, cela étant sans possibilité de protêt ni d'appel, si elle :
1. Ne se présente pas à un match (forfait) ;
 2. Se retire d'un match (défaut) ;
 3. N'a pas le nombre de joueur minimum requis selon l'article 9.3.1, au plus tard, 10 minutes de l'heure prévu du match.

4. N'a pas un entraîneur dûment affilié, au plus tard, 10 minutes de l'heure prévu du match.
5. Fait jouer un joueur frauduleusement (défaut) ;
6. N'est plus, durant le match, en mesure d'avoir dans la surface technique un membre du personnel adulte inscrit sur la feuille de match électronique (défaut) ;
7. Fait jouer un joueur sans respecter la section 9 (Joueurs) de ce règlement (défaut);
8. A plus de joueurs que le maximum autorisé par la ligue sur la feuille de match selon l'article 10.1;
9. Enfreint tout autre article de règlement (de la ligue, de Soccer Québec, de Canada Soccer ou de la FIFA) non mentionné ci-haut susceptible de valoir une défaite par forfait ou défaut, dont le cas est étudié par le Directeur des compétitions.

16.2 Un match perdu par forfait le sera par le compte de 3 à 0. Pour les divisions avec classement [U14 et +], 1 point sera retiré à l'équipe perdante.

16.3 Une équipe ayant compilé trois forfaits pour la même raison verra son cas automatiquement référé au comité de discipline de Soccer Outaouais. Toute sanction jugée appropriée pouvant aller à l'exclusion de Soccer Outaouais peut être infligée. Dans le cas d'une exclusion de Soccer Outaouais, les frais de refonte du calendrier seront facturés au club fautif selon le tableau des frais.

17 RÈGLES DU JEU

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

17.2 Pour le soccer à 7 et le soccer à 9, toutes les parties sont jouées en accord avec les règlements de Soccer Québec. Voir annexe II et III.

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

	Format	Temps de jeu	
Les la mi- pas	Soccer à 7 (U10)	4X12 minutes	arrêts de temps ne dépasse cinq (5) minutes
	Soccer à 7 (U19)	2 x 40 minutes	
	Soccer à 9 (U12)	3 x 20 minutes	
	Soccer à 11 (U14)	2 x 40 minutes	
	Soccer à 11 (U16)	2 x 45 minutes	

dans le soccer à 11.

Dans le soccer à 7 et soccer à 9, cette limite est de trois (3) minutes.

17.4 Si l'arbitre, pour une raison justifiable doit réduire le temps de match, il le fera en jouant des périodes à temps égal.

- 17.5 L'arbitre d'un match est la seule personne responsable de chronométrer le temps de jeu.
- 17.6 Si pour une raison ou pour une autre, un match doit être suspendu temporairement, la durée cumulative totale de cet arrêt ne pourra pas excéder 30 minutes. Au-delà de ce délai, l'arbitre devra mettre fin au match et consigner le tout par un rapport d'incident à la ligue. (Sauf concernant l'article 17.8)
- 17.7 Afin de respecter les directives émises par environnement Canada, l'arbitre devra interrompre le match dès qu'il entendra le grondement du tonnerre. En cas d'incertitude (tonnerre vs bruit ambiant), il est demandé à l'arbitre d'attendre un second incident (tonnerre) avant de mettre fin au match.

Voici comment l'arbitre devra appliquer cela en fonction du moment auquel le tout est constaté :

Avant l'heure prévue du match	Pendant la partie	Après la mi-temps
<p>U10-U12 L'arbitre ne pourra pas faire débiter le match. Il sera remis par la ligue à une date ultérieure.</p> <p>U14-U18 L'arbitre ne pourra faire débiter le match que 30 minutes après le dernier tonnerre. À défaut le match sera remis par la ligue à une date ultérieure.</p>	<p>U10-U12 L'arbitre mettra fin au match immédiatement. Aucune reprise de jeu possible. Reprise de match : voir l'article 17.9</p> <p>U14-U18 Pendant la première demie, l'arbitre suspend le match. L'arbitre ne pourra reprendre le match que si le délai est moins de 30 minutes après le dernier tonnerre.</p>	<p>L'arbitre mettra fin au match immédiatement. Aucune reprise de jeu possible.</p> <p>Reprise de match : voir l'article 17.9</p>
	<p>Reprise de match : voir l'article 17.9</p>	

17.8 Pour être considéré valide, un match doit durer au moins:

Format	Temps de jeu
Soccer à 7 (U10)	36 minutes

Soccer à 7 (U19)	55 minutes
Soccer à 9 (U12)	40 minutes
Soccer à 11 (U14)	55 minutes
Soccer à 11 (U16 et +)	60 minutes

17.9 [U10 et -] Les remplacements de joueurs sont illimités et peuvent se faire instantanément en tout temps. Lors des remplacements, le joueur qui sort doit sortir par le centre du terrain. Le joueur qui entre sur le terrain peut le faire uniquement lorsque son coéquipier a quitté la surface de jeu et doit le faire par le centre du terrain. En aucun moment les remplacements ne doivent retarder la reprise du jeu.

17.9.1 Pour le gardien, il ne peut PAS changer pendant l'action du jeu « sur le fly ». Pour qu'il puisse être changé, il faut demander l'autorisation à l'arbitre lors d'un arrêt de jeu

17.10 [U12 et +] Les remplacements de joueurs sont illimités et autorisés lors des reprises de jeu suivantes :

- Coup d'envoi;
- Coup de pied de but;
- Rentrée de touche offensive (si l'équipe bénéficiant de la rentrée de touche effectue un remplacement, l'autre équipe pourra également en effectuer);
- Reprise du jeu à la suite d'une blessure (le joueur blessé seulement).

17.11 Pour toutes les catégories, si un membre du personnel d'équipe est appelé sur le terrain par l'arbitre pour un joueur blessé, le joueur blessé devra obligatoirement quitter le terrain et il ne pourra y revenir qu'avec l'autorisation de l'arbitre une fois que le jeu aura repris. L'officiel d'équipe n'est pas autorisé à discuter avec l'arbitre lorsqu'il est à l'extérieur de sa surface technique.

17.12 Après un écart de sept (7) buts, dans un groupe d'âge sans classement, nous encourageons fortement les entraîneurs à considérer la possibilité d'échanger des joueurs pour équilibrer les forces en présence. Cependant, le match ne sera pas arrêté.

17.13 Après un écart de sept (7) buts, dans un groupe d'âge avec classement, le match prendra fin et une concertation sera faite entre les 3 parties (l'entraîneur de chaque équipe + l'arbitre) pour savoir si la partie peut continuer. Si tel est le cas, le score n'est plus comptabilisé. Les cartons seront cependant comptabilisés, et ce, même s'ils sont pris après l'arrêt du match. L'arbitre reste le seul décisionnaire de la reprise ou non d'un match, même en cas d'accord entre les deux entraîneurs pour une reprise.

17.14 Le règle des 8 secondes concernant la relance des gardiens ne s'applique pas en U10 et U12.

18 CLASSEMENT

- 18.1 Les catégories U10 et U12 sont des catégories d'âge sans classement.
- 18.2 Les catégories U14 et U16 sont des catégories d'âge avec classement. 3 points sont accordés pour une victoire et 1 point pour un match nul. Aucun point pour une défaite.
- 18.3 Départage en cas d'égalité (Tie Breaker).
- A. Nombre de victoires
 - B. Différentiel (but pour/but contre)
 - C. Le nombre de but pour
 - D. Le résultat des matchs entre les équipes à égalité (Head to head)
 - E. Différentiel des matchs entre les équipes à égalité
 - F. Tirage au sort

SECTION IV - RÈGLEMENTS DISCIPLINAIRES

19 CARTONS JAUNES ET CARTONS ROUGES

- 19.1 Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit un 3e avertissement (carton jaune) durant une même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.
- 19.2 Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit un 5e avertissement (carton jaune) durant la même compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition.
- 19.3 Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit au cours d'une même compétition plus de 5 avertissements (carton jaune), est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition et pour chaque avertissement (carton jaune) supérieur à 5. En outre, son cas pourra être soumis au Comité de discipline qui a juridiction en l'espèce, lequel décide s'il doit lui décerner une sanction supplémentaire.
- 19.4 Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) reçoit au cours d'un même match 2 avertissements (cartons jaunes) est automatiquement exclu du match en cours et suspendu pour le match suivant

de son équipe dans cette compétition. La suspension automatique sera augmentée d'un match pour chaque cas de récidive. Le premier avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul des sanctions comme un avertissement (carton jaune), et le second avertissement (carton jaune) est enregistré au cumul comme un double avertissement (deux (2) cartons jaunes).

- 19.5 Quiconque (joueur, remplaçant, joueur remplacé et officiel d'équipe) est exclu d'un match (carton rouge) au cours d'une compétition est automatiquement suspendu pour le match suivant de son équipe dans cette compétition. La sanction ne peut être contestée. Des suspensions additionnelles pourraient être décernées par le Comité de discipline en fonction du rapport produit par l'arbitre.
- 19.6 Quiconque est exclu doit immédiatement quitter le terrain ainsi que les lieux à proximité.
- 19.7 Les équipes sont responsables de faire le suivi du cumul des avertissements et des sanctions automatiques découlant de la réglementation.

20 PROTÊTS ET PLAINTES

- 20.1 Le dépôt d'un protêt doit se faire, sous peine de déchéance du protêt, par correspondance officielle à la section de la compétition (dir.ligues@socceroutaouais.ca) de la LRSO dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident qui a donné naissance au protêt et être accompagné d'un dépôt tel que prévu au tableau des frais. Toute preuve valide d'envoi ou de réception fait foi de la date d'expédition.
- 20.2 Le plaignant doit faire parvenir par correspondance officielle, une copie du protêt, dans les trois (3) jours ouvrables suivant l'incident, à l'équipe et au club contre qui il proteste. Les coordonnées des équipes sont disponibles au secrétariat (admin@socceroutaouais.ca) de la LRSO.
- 20.3 L'étude des protêts se fait par Jury de discipline de Soccer Outaouais selon les procédures établies dans le règlement de discipline de Soccer Québec et de la ligue LRSO. Si le protêt est jugé valable par le Jury de discipline, le dépôt sera remboursé au plaignant. Si le comité de discipline régional rejette le protêt, le dépôt n'est pas remboursé.
- 20.4 Les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but, le résultat du match ou toute expulsion de joueurs ou de responsables d'équipe. Un protêt sur une décision de l'arbitre est donc non recevable.

- 20.5 Pour toute infraction au processus de protêt, le protêt sera considéré comme étant non recevable et le dépôt sera retourné au plaignant.

21 PROCÉDURES DISCIPLINAIRES

- 21.1 En tout temps et pour toute infraction aux règlements de la ligue ou de Soccer Québec, ou lorsqu'elle le juge nécessaire, le comité de discipline de Soccer Outaouais ou Soccer Québec peut convoquer un joueur, une personne reliée à une équipe ou un club à une audition disciplinaire et appliquer les sanctions qu'elle juge appropriées.
- 21.2 Les convocations se feront conformément aux procédures établies dans les règlements de discipline de Soccer Outaouais.
- 21.3 Les décisions de la ligue peuvent être portées en appel auprès de l'instance qui a juridiction.
- 21.4 Les suspensions infligées par le comité de discipline de Soccer Outaouais ne peuvent se confondre avec celles prévues comme automatiques par les articles précédents des présents règlements.
- 21.5 Toute suspension doit être purgée dans la ligue. Lorsqu'une suspension ne peut être purgée dans la saison en cours, la suspension sera purgée au début de la saison correspondante suivante. Aucune suspension ne peut être purgée lors d'un match non joué ou non complété.
- 21.6 Le comité de discipline de Soccer Outaouais entendra tous les cas de discipline de ses membres et des personnes sous sa juridiction à l'exception des cas spécifiquement mentionnés dans les règlements de discipline de Soccer Québec.

22 DIVERS

22.1 Programme de rétention des jeunes arbitres

- 22.1.1 Lors d'un match, si l'arbitre est âgé de moins de 16 ans et qu'il porte un écusson orange sur l'épaule droite sur lequel est inscrit : « Arbitre Outaouais », au premier abus verbal provenant d'un entraîneur, spectateur ou partisans de l'équipe en question, l'arbitre

montrera l'écusson en signe de premier et dernier avertissement à l'entraîneur. L'entraîneur aura donc à ce moment cinq (5) minutes pour remédier à la situation sinon il sera automatiquement expulsé et remplacé par un membre du personnel affilié à défaut le match sera perdu par forfait. Si l'entraîneur est reconnu coupable selon les règlements de discipline de Soccer Québec ou de Soccer Outaouais, les mesures disciplinaires appropriées s'appliqueront ainsi qu'une amende selon le tableau des frais.

22.2 Spectateurs

- 22.2.1 Durant le déroulement d'une partie, les spectateurs doivent être localisés du côté opposé à celui de la surface technique et du banc des joueurs. Les spectateurs ne doivent pas nuire au bon déroulement de la partie. Il est également interdit pour un spectateur de se tenir à l'arrière des buts.
- 22.2.2 Si un ou des spectateurs perturbent le déroulement normal du match, l'arbitre peut en tout temps exiger de l'entraîneur de l'équipe à laquelle appartiennent ces spectateurs de faire cesser ces comportements. L'arbitre octroie à l'entraîneur une période de cinq (5) minutes pour ramener des conditions assurant le bon déroulement du match. Si, au terme de ces cinq (5) minutes, ces conditions ne sont pas atteintes, l'arbitre peut, sans autre préavis, mettre un terme au match. L'équipe dont l'entraîneur aura été averti au préalable perdra alors le match par forfait. Un rapport sera transmis au Directeur des compétitions qui verra à adopter toutes les mesures qu'il juge nécessaires pour assurer le bon déroulement de la saison.
- 22.2.3 Un arbitre qui sent sa sécurité ou celle des participants menacés peut mettre fin à un match. Il peut interrompre celui-ci jusqu'au départ des spectateurs fautifs ou jusqu'à une intervention policière.

ANNEXE I – CHALEUR EXTRÊME

- 1) Dans le cas de chaleur extrême, l'arbitre donnera des pauses d'eau lors d'un match, mais cela n'empêche pas l'éducateur de poursuivre l'hydratation des joueurs tout au long de la partie en leurs demandant de s'approcher à

tour de rôle du banc et de leur donner de l'eau sans sortir du terrain.

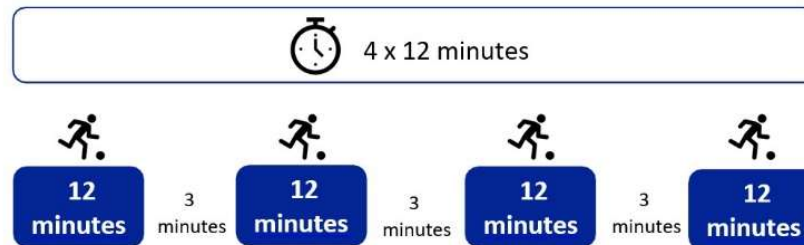
- 2) Soccer Outaouais suit les recommandations de chaleurs accablantes et chaleurs extrêmes de Soccer Québec afin d'assurer la santé et la sécurité de tous les joueurs, éducateurs et officiels. Les mesures à prendre en lien avec les températures extrêmes prévues pour nos ligues se retrouvent dans le tableau récapitulatif ci-bas :

Température ressentie	Mesure à prendre
Moins de 30°C	Aucune
Entre 30°C et 39°C	Pauses d'hydratation : U10 = non nécessaire avec le nouveau format de jeu U12= accordée à chaque moitié des périodes de jeux U14 à U18 = accordées à chaque moitié de la demie
Plus de 40°C	Les matchs sont annulés par SO

ANNEXE II – LES RÈGLES DE JEU ADAPTÉES U10

1. TEMPS DE JEU

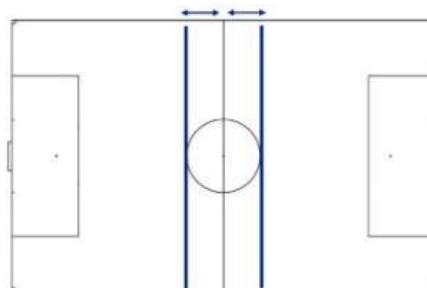
POUR LE SOCCER À 7



2. LA LIGNE DE RETRAIT

OÙ ?

- Au tout début de l'arc central (dans chaque moitié de terrain), 5 MÈTRES AVANT LE MI-TERRAIN



COMMENT?

- Sur coup de pied de but seulement, l'équipe adverse doit reculer derrière la ligne de retrait (5 mètres)
- L'arbitre devra se positionner à cet endroit et les joueurs de l'équipe offensive devront se placer derrière l'arbitre.
- L'équipe adverse a le droit de franchir la limite dès que la passe est jouée.

3. LE DÉGAGEMENT DU GARDIEN

Quand le gardien de but a le ballon dans ses mains, il ne pourra pas le dégager à la volée ou à la demi-volée.



QUAND ?

À la suite d'un arrêt et avec le ballon dans les mains

IMPORTANT :

Il est interdit pour un joueur adverse de bloquer le dégagement. Les joueurs de l'équipe adverse doivent impérativement sortir de la surface de but lorsque le gardien a le ballon dans ses mains.

Si le gardien dégage à la volée ou ½ volée, le ballon est repris par une balle à terre, au gardien de but (responsabilité de l'arbitre qui encourage l'apprentissage).

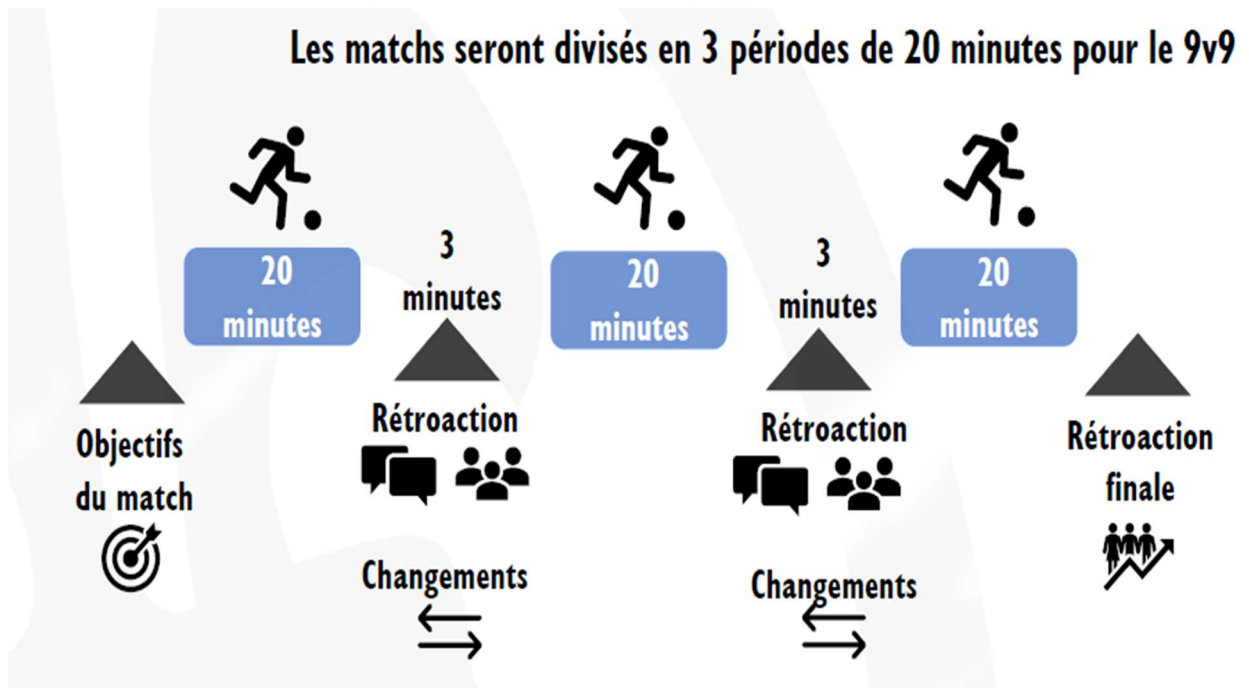
4. LA RENTRÉE DE TOUCHE ET LE COUP DE PIED DE COIN



ANNEXE III – LES RÈGLES DE JEU ADAPTÉES U11/U12

1. TEMPS DE JEU

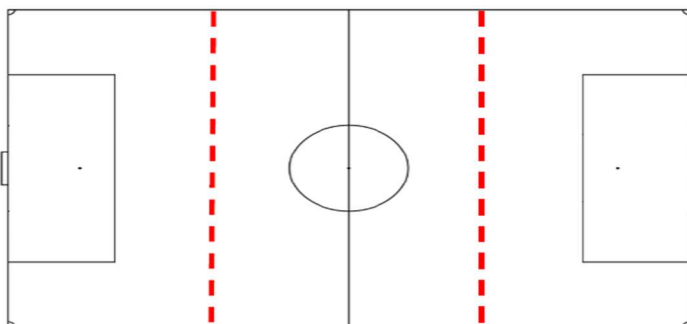
POUR LE SOCCER À 9



2. LA LIGNE DE RETRAIT

OÙ ?

- Au tout début de l'arc central (dans chaque moitié de terrain), 10 MÈTRES AVANT LE MI-TERRAIN



Quand?

- Coup de pied de but seulement

Comment?

- Sur coup de pied de but seulement, l'équipe adverse doit reculer derrière la ligne de retrait (10 mètres)
- L'arbitre devra se positionner à cet endroit et les joueurs de l'équipe offensive devront se placer derrière l'arbitre.
- L'équipe adverse a le droit de franchir la ligne dès que la passe est jouée

3. LE DÉGAGEMENT DU GARDIEN

Quand le gardien de but a le ballon dans ses mains, il/elle ne pourra pas le dégager à la volée ou à la demi-volée.

Quand ?

- À la suite d'un arrêt et avec le ballon dans les mains



IMPORTANT :

Il est interdit pour un joueur adverse de bloquer le dégagement. Les joueurs de l'équipe adverse doivent impérativement sortir de la surface de but lorsque le gardien a le ballon dans ses mains.

Si le gardien dégage à la volée ou ½ volée, le ballon est repris par une balle à terre, au gardien de but (responsabilité de l'arbitre qui encourage l'apprentissage).

4- RENTRÉE DE TOUCHE

La rentrée de touche se fait avec les mains.

ANNEXE IV – TABLEAU DU CADRE DES COMPÉTITIONS**U10/U12**

CADRE DES COMPÉTITIONS U09 À U12				
CATÉGORIE D'ÂGE	U09	U10	U11	U12
FORMAT DE JEU	7V7		9V9	
TEMPS DE JEU	4X 12 MINUTES		3X 20 MINUTES	
LIGNE DE RETRAIT	5 MÈTRES AVANT LE MI-TERRAIN		10 MÈTRES AVANT LE MI-TERRAIN	
DÉGAGEMENT DU GARDIEN	INTERDICTION DE LA VOLÉE/DEMI-VOLÉE		INTERDICTION DE LA VOLÉE/DEMI-VOLÉE	
REMISES EN TOUCHE	CONDUITE DE BALLE / PASSE AU SOL AVEC LE PIED		À LA MAIN	
TAILLE DU TERRAIN	LARGEUR : 30-36 MÈTRES LONGUEUR : 40-55 MÈTRES		LARGEUR : 42-55 MÈTRES LONGUEUR : 60-75 MÈTRES	
GRANDEUR DES BUTS	BUTS À 7		BUTS À 7 SI LE TERRAIN EST EN LARGEUR/ BUTS À 11 SI LE TERRAIN EST EN LONGUEUR	
TAILLE DU BALLON	4		4	
ARBITRES	OUI		OUI	

ANNEXE V – LE SURCLASSEMENT DES JOUEURS

Le surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans une (1) ou deux (2) catégories immédiatement supérieures à la sienne. Le double surclassement signifie l'affiliation d'un joueur dans trois (3) ou quatre (4) catégories supérieures à la sienne.

Le surclassement ne peut être accordé que pour un joueur de U10 à U16 sur réception des documents suivants : attestation médicale à l'effet que le joueur ne court aucun danger supplémentaire pour sa santé et le formulaire d'affiliation. Soccer Outaouais pourra accorder le double surclassement. Le double surclassement s'applique uniquement pour un joueur enregistré dans une équipe. Le double surclassement ne peut être appliqué pour un joueur de réserve.

Le surclassement de plus de quatre (4) catégories n'est pas autorisé.

DEMANDE DE SURCLASSEMENT PERMANENT

Si un club souhaite procéder à un surclassement permanent d'un ou plusieurs joueurs, il devra se référer au tableau ci-après :

N.B 1: Toute demande devra être accompagnée d'un plan de développement technique pour le joueur.

N.B 2: Pendant la saison, toute demande de dérogation permanente devra être acheminée au Directeur des Compétitions dans un délai minimal de 4 jours ouvrable (excluant la samedi et dimanche) avant la date d'un match.

Soccer Outaouais

CATÉGORIE	VERS	NOMBRE AUTORISÉS
U7	U8 (CDC)	ILLIMITÉ
	U9	PAS AUTORISÉ
	U10	PAS AUTORISÉ

CATÉGORIE	VERS	NOMBRE AUTORISÉS
U8	U9	SUR DÉROGATION DE LA LIGUE
	U10	SUR DÉROGATION DE LA LIGUE
	U11	PAS AUTORISÉ

CATÉGORIE	VERS	NOMBRE AUTORISÉS
U9	U10	ILLIMITÉ
	U11	PAS AUTORISÉ
	U12	PAS AUTORISÉ

CATÉGORIE	VERS	NOMBRE AUTORISÉS
U10	U11	SUR DÉROGATION DE LA LIGUE
	U12	SUR DÉROGATION DE LA LIGUE
	U13	PAS AUTORISÉ

CATÉGORIE	VERS	NOMBRE AUTORISÉS
U11	U12	ILLIMITÉ
	U13	PAS AUTORISÉ
	U14	PAS AUTORISÉ

CATÉGORIE	VERS	NOMBRE AUTORISÉS
U12	U13	SUR DÉROGATION DE LA LIGUE
	U14	SUR DÉROGATION DE LA LIGUE
	U15	SUR DÉROGATION DE LA LIGUE + FORMULAIRE DE DOUBLE SURCLASSEMENT

CATÉGORIE	VERS	NOMBRE AUTORISÉS
U13	U14	ILLIMITÉ
	U15	SUR DÉROGATION DE LA LIGUE
	U16	SUR DÉROGATION DE LA LIGUE + FORMULAIRE DE DOUBLE SURCLASSEMENT

CATÉGORIE	VERS	NOMBRE AUTORISÉS
U14	U15	ILLIMITÉ
	U16	ILLIMITÉ
	U17	SUR DÉROGATION DE LA LIGUE + FORMULAIRE DE DOUBLE SURCLASSEMENT

SECTION VI – MOUVEMENT DES JOUEURS



COMPRENDRE LES RÈGLES SUR LE MOUVEMENT DES JOUEURS

Soccer Québec a adopté de nouvelles règles pour encadrer le mouvement des joueurs et joueuses dans la province. Ces nouvelles règles entrent en application dès la saison 2025 et se trouvent dans la section 35.8 des règles de fonctionnement de la Fédération.

1. QU'EST-CE QUE LE MOUVEMENT DES JOUEURS?

Le mouvement des joueurs est un concept existant dans de grandes fédérations sportives qui encadrent les joueurs et les joueuses qui souhaitent changer de club.

2. QU'EST-CE QU'UN JOUEUR MUTÉ?

Un joueur ou une joueuse est considéré comme muté quand il change de club. Le statut de muté est valable pour une période de deux ans après laquelle l'athlète est considéré non-muté. Certaines exceptions s'appliquent comme vous pouvez le voir dans la section 35.8 des règles de fonctionnement.

3. POURQUOI SOCCER QUÉBEC ENCADRE-T-IL LE MOUVEMENT DES JOUEURS?

Les règles qui encadrent le mouvement des joueurs ont été mises en place pour soutenir les clubs dans leurs efforts continus de développer le plus d'athlètes possible issus de leur communauté. Et ce, le plus longtemps possible, tout en créant des projets sportifs enrichissants pour leurs membres.

4. À QUI S'APPLIQUENT LES RÈGLES SUR LE MOUVEMENT DES JOUEURS?

Les règles sur le mouvement des joueurs s'appliquent à l'ensemble des joueurs et joueuses de la province. Les détails concernant l'accès à la compétition selon les ligues se trouvent dans la section 35.8 des règles de fonctionnement.

5. AVEC QUI COMMUNIQUER POUR EN SAVOIR PLUS?

Pour en savoir plus ou avoir de l'information sur des cas particuliers, nous vous invitons à communiquer avec votre club de soccer ou votre Association régionale de soccer (ARS).



SECTION VII – LEXIQUE

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

AFFILIATION

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

ANNÉE D’AFFILIATION

Désigne la période qui s'étend du 1 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.

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.

CATÉGORIE

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

CHAMPIONNAT/SAISON RÉGILIÈRE

1. [u13 et +] Compétition se déroulant entre équipes faisant partie d'un même classement et dont le vainqueur est proclamé champion, ou entre équipes réparties en deux (2) ou plusieurs groupes et dont l'une des équipes, selon la procédure établie dans les règlements, est proclamée championne.
2. [u9 à u12] Série de matchs se déroulant entre équipes faisant partie d'un même calendrier mais sans classement ni vainqueur.

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.

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.

DÉROGATION :

Désigne une demande d'exception à la réglementation. Toute demande de dérogation se doit d'être adressée au directeur des compétitions qui prendra la décision finale d'acceptation ou de refus.

DIVISION

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

DOUBLE SURCLASSEMENT

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

ENTRAÎNEUR

Désigne une personne affiliée et titulaire d'un diplôme reconnue par l'ACS et SQ. 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.

FÉDÉRATION

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

FEUILLE DE MATCH

La feuille de match est le formulaire officiel où figurent les informations sur le match, notamment l'identification des joueurs et des entraîneurs, les cartons jaunes et rouges, l'identité des arbitres et le résultat du match. Dans les compétitions où l'homologation des matchs se fait par système informatique, la feuille de match électronique est considérée comme une feuille de match et est soumise, lorsque possible, aux mêmes obligations que la feuille de match papier.

FIFA

Désigne la Fédération Internationale de Football Association.

GROUPE

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

JOUEUR MUTÉ

Joueur qui change de club.

JOUEUR RÉSERVE

Désigne un joueur d'un club ou d'un regroupement de soccer qui participe à un match avec une équipe qui n'est pas de la même catégorie d'âge et/ou du même niveau (exemple CRL vers CRL) que celui avec laquelle il est enregistré pour la saison régulière.

JUVÉNILE

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

LRSO

Désigne la structure pour une compétition connue sous le nom de Ligue Régionale de Soccer Outaouais.

OFFICIEL

Désigne les arbitres, les assistants-arbitres, les évaluateurs, les commissaires, les dirigeants de compétition, les membres du comité exécutif et les membres du conseil d'administration de la Fédération, d'une ligue provinciale ou interrégionale, d'une Association régionale, les membres d'un comité ou d'une commission reconnue par la Fédération, ainsi que le personnel de la Fédération ou d'une Association régionale dans le cadre de leurs fonctions.

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 oeuvrant 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.

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. .

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.

SURCLASSEMENT PERMANENT

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