



**SOCCER**  
**QUEBEC**

**RÈGLEMENTS**

# COUPE INTERRÉGIONALE

Voici les numéro d'article modifiés en janvier 2021 :

1,1  
2.3  
3.3  
4.4.1  
4.4.2  
4.4.5  
5.10  
5.11

## TABLE DES MATIÈRES

---

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES .....	4
2. FORMAT DE COMPÉTITION .....	4
3. ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES.....	4
4. ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS .....	5
5. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION .....	5
6. MODE DE CLASSEMENT .....	7
7. LES ARBITRES.....	7
8. FRAIS DE DÉPLACEMENT .....	7
9. PROTÊTS .....	8
10. DISCIPLINE.....	8
11. LOIS DU JEU .....	9
12. RÉCOMPENSES .....	9
13. DIVERS .....	9

## 1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

---

- 1.1 La Coupe interrégionale est réservée aux équipes U13, U14, U15, U16, U17, U18 et senior championnes de chacune des zones interrégionales définies par l'article 34.2 des règles de fonctionnement.  
Modifié janvier 2021
- 1.2 Le coût d'inscription est celui prévu à la politique administrative des frais et amendes.
- 1.3 Le secteur des compétitions est responsable de l'organisation et du déroulement de la compétition.
- 1.4 La compétition est offerte aux catégories d'âge mentionnées dans l'article 1.1 de ce règlement et définies dans l'article 1.31 des règles de fonctionnement.
- 1.5 Le ballon numéro 4 est utilisé pour la catégorie U13, alors que le numéro 5 est utilisé pour les catégories U14 et plus.

## 2. FORMAT DE COMPÉTITION

---

### 2.1 RÉSERVÉ

2.2 La durée de chaque match est de deux (2) mi-temps de trente (30) minutes pour les catégories U13 à U14 et de deux (2) mi-temps de trente-cinq (35) minutes pour les catégories U15 à senior.

2.3 La compétition réunit six (6) équipes par catégorie: L'équipe championne de chacune des cinq zones et une équipe au choix provenant du club hôte. Si une ligue n'a pas de représentant, la ligue championne de l'année précédente devra désigner une deuxième équipe. Au besoin, les équipes avec le meilleur ratio points/match de toutes les ligues interrégionales sont incluses jusqu'à ce qu'il y ait six (6) équipes. Les catégories U14 à U18 utiliseront les classements de la catégorie d'âge précédente, tandis que le senior utilisera le classement de sa propre catégorie.

Tour préliminaire:

3e - 6e

4e - 5e

Demi-finales:

1er – vainqueur 4e/5e

2e – vainqueur 3e/6e

Par contre, lorsqu'une génération donnée U13 participe pour la première fois à la compétition, un tirage au sort sera effectué afin de déterminer les duels.

Les deux (2) perdants du tour préliminaire s'affrontent dans le match pour la 5e place. Les deux perdants des demi-finales s'affrontent dans le match pour la 3e place. Les deux vainqueurs des demi-finales s'affrontent en finale.

Modifié janvier 2021

## 3. ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES

---

3.1 Pour qu'une équipe puisse participer à la compétition, son club doit être dûment affilié à la Fédération pour la saison en cours.

### 3.2 RÉSERVÉ

3.3 Les champions tels que définis à l'article 1.1 sont obligés de participer à la compétition, à défaut de quoi les membres de l'équipe fautive seront automatiquement exclus de la Coupe interrégionale l'année suivante.

Modifié janvier 2021

3.4 Advenant qu'une équipe ne puisse participer à la compétition, l'équipe ayant terminée deuxième ou l'une des suivantes, si nécessaire, la remplacera.

3.5 RÉSERVÉ

3.6 RÉSERVÉ

## 4. ÉLIGIBILITÉ DES PARTICIPANTS

---

4.1 RÉSERVÉ

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

4.3 Une équipe peut utiliser un maximum de vingt-cinq (25) joueurs différents, incluant les joueurs réserves, sur l'ensemble de la compétition. Lors d'un même match, une équipe peut inscrire au maximum dix-huit (18) joueurs sur la feuille de match. Une équipe qui ne se conforme pas à ces directives perd le match par défaut.

4.4 Utilisation des joueurs

4.4.1 RÉSERVÉ

Modifié janvier 2021

4.4.2 Un joueur ne peut prendre à la compétition que pour une seule équipe.

Modifié janvier 2021

4.4.3 Un joueur ne peut prendre part à la compétition que pour une seule équipe.

4.4.4 Si une équipe aligne un joueur inéligible en vertu des règlements 4.4.1 à 4.4.3, elle perd le match par défaut.

4.4.5 RÉSERVÉ

4.5 L'entraîneur d'une équipe doit détenir au minimum les certifications S3, S7 et Compétition Intro, partie A. S'il est absent, son remplaçant devra également posséder la certification requise. À moins d'une autorisation de la Fédération, une équipe qui ne se conforme pas à ces directives perdra le match par défaut.

Modifié janvier 2021

4.6 RÉSERVÉ

## 5. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

---

5.1 Couleur des équipements

5.1.1 Les équipes qualifiées doivent communiquer à la Fédération les couleurs de leur équipement, comprenant le maillot, le short et les bas, quatorze (14) jours avant le début de la compétition. Lors de chaque match, l'équipe receveuse doit porter les couleurs de son équipement défini comme receveur. L'équipe visiteuse doit s'assurer que les couleurs de son équipement n'entrent pas en conflit avec celles de l'équipe receveuse, sous peine de se voir imposer une amende.

5.1.2 Les gardiens de but doivent porter des couleurs les distinguant des autres joueurs et des arbitres.

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

5.3 Les ballons sont fournis par la Fédération.

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

5.5 Feuille de match

5.5.1 La feuille de match officielle de la Fédération dûment remplie et les documents définis à l'article 4.2 de tous les joueurs, entraîneurs et dirigeants inscrits sur la feuille de match doivent être remis à l'arbitre au moins quinze (15) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

5.5.2 Tout joueur inscrit sur la feuille de match sera considéré 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 tout joueur qui ne se présente pas à un match.

5.6 Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match et contrôlés par l'arbitre avant le début de la partie peuvent participer au match. Tout joueur qui ne s'est pas présenté à l'arbitre avant le coup d'envoi, s'il est inscrit sur la feuille de match, doit obtenir, après vérification de l'arbitre, la permission de celui-ci pour participer au match. Les joueurs doivent porter un numéro. Les numéros doivent mesurer entre vingt-cinq (25) cm et trente-cinq (35) cm de haut au milieu du dos du maillot.

5.7 Personnes autorisées à prendre place dans la zone technique

5.7.1 Chaque équipe peut inscrire sur la feuille de match un maximum de dix-huit (18) joueurs en plus de trois (3) entraîneurs ou dirigeants dûment affiliés avec carte d'affiliation et un membre du personnel médical accrédité. Seules ces personnes sont autorisées à prendre place dans la zone technique.

5.7.2 S'il y a lieu, le membre du personnel médical 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.

5.8 Un joueur, un entraîneur ou un dirigeant qui est expulsé du jeu par l'arbitre doit quitter la surface de jeu ou la zone technique, selon le cas, et se diriger vers les estrades, à défaut de quoi il devra comparaître devant le comité de discipline de la compétition.

5.9 Tous les matchs doivent débiter à l'heure prévue. Une équipe qui n'a pas sept (7) joueurs et un entraîneur tel que défini à l'article 4.5 pour commencer le match à l'heure prévue se verra imposer une amende automatique, à moins d'un cas de force majeure qui sera jugé par le comité responsable de la compétition. Si le retard dépasse trente (30) minutes, l'équipe fautive perdra le match par défaut.

5.10 Une équipe qui perd par forfait/défaut pourrait voir son cas traité par la direction générale de la Fédération. Son club pourrait se voir imposer une amende et ne pas pouvoir inscrire d'équipe de la catégorie d'âge immédiatement supérieure en Coupe interrégionale l'année suivante.

Modifié janvier 2021

5.11 Une équipe qui se retire d'un match le perd automatiquement par défaut. Les membres de l'équipe fautive inscrits sur la feuille de match sont automatiquement exclus de la Coupe interrégionale pour l'année en cours et l'année suivante. De plus, l'entraîneur de l'équipe fautive sera mis à l'amende. Le dossier sera traité par la direction générale de

la Fédération qui pourra réduire la durée des suspensions ou imposer des sanctions supplémentaires à un ou plusieurs membres de l'équipe fautive.

Modifié janvier 2021

## 6. MODE DE CLASSEMENT

---

6.1 Tout match perdu par forfait ou défaut donne un score de 3-0 en faveur de l'autre équipe, si elle a marqué trois (3) buts ou moins. Sinon, les buts marqués par le club fautif sont supprimés alors que les buts inscrits par l'autre équipe sont conservés.

6.2 RÉSERVÉ

6.3 RÉSERVÉ

6.3.1 RÉSERVÉ

6.3.2 RÉSERVÉ

6.4 RÉSERVÉ

6.5 Procédure en cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire

6.5.1 Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire lors du tour préliminaire, des demi-finales et des rencontres de classement, on procédera à une séance de tirs au but selon les règlements de la FIFA.

6.5.2 Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire lors de la finale, on procédera à deux périodes de prolongation de dix (10) minutes chacune pour les catégories U14 et moins et de quinze (15) minutes chacune pour toutes les autres catégories. Si l'égalité persiste après la prolongation, on procédera à une séance de tirs au but selon les règlements de la FIFA.

## 7. LES ARBITRES

---

7.1 La Fédération est responsable de l'assignation des officiels.

7.2 L'arbitre doit, avant de quitter le terrain, donner la feuille de match et son rapport au responsable du terrain désigné par la Fédération. Cette dernière se chargera d'homologuer le match.

7.3 Le terrain de jeu ne pourra faire l'objet d'une réclamation après le coup d'envoi.

7.4 RÉSERVÉ

7.5 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.

7.6 Les rémunérations des arbitres et les modalités de facturation sont celles prévues à la Politique administrative des frais et amendes de la Fédération et/ou au cahier des charges de la compétition.

## 8. FRAIS DE DÉPLACEMENT

---

8.1 Il n'y aura aucuns frais de déplacement versés aux équipes.

## 9. PROTÊTS

---

- 9.1 Sauf les exceptions prévues dans les articles suivants, la procédure à suivre est celle de l'article 32 des règles de fonctionnement.
- 9.2 Le montant du dépôt sera systématiquement facturé au club réclamant sur réception.
- 9.3 RÉSERVÉ
- 9.4 Le dépôt du protêt doit se faire par écrit dans les trente (30) minutes suivant la fin du match.
- 9.5 Une copie du protêt doit être remise par le comité responsable de la compétition à l'autre équipe impliquée dans le match en question.
- 9.6 Un protêt est traité par le comité dès réception.
- 9.7 RÉSERVÉ
- 9.8 Les décisions prises par le comité sont finales et sans appel.
- 9.9 RÉSERVÉ

## 10. DISCIPLINE

---

### Les cartons jaunes

- 10.1 Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique pour le prochain match auquel il est éligible par série de deux cartons jaunes.
- 10.2 Cumul des cartons jaunes
- 10.2.1 Quiconque reçoit deux cartons jaunes au cours d'un même match est automatiquement suspendu pour le prochain match auquel il est éligible.
- 10.2.2 Si un joueur encourt deux cartons jaunes dans le courant de la même rencontre et est de ce fait exclu, ces avertissements ne sont pas enregistrés, mais bien l'exclusion pour deux avertissements. Si un joueur reçoit un carton rouge direct après avoir reçu auparavant un carton jaune, l'avertissement est enregistré de même que l'exclusion directe.

### Les cartons rouges

- 10.3 Quiconque reçoit un carton rouge est suspendu pour le prochain match auquel il est éligible.
- 10.4 Des suspensions supplémentaires pourraient être décernées par le comité responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.
- 10.5 À moins que le comité responsable de la compétition en décide autrement, les sanctions disciplinaires ne sont pas reportées à l'année suivante.
- 10.6 Les cartons et les suspensions décernés en Coupe interrégionale ne sont effectifs que dans cette compétition, sauf si un joueur reçoit une suspension du comité de discipline provincial.



## 11. LOIS DU JEU

---

**11.1** 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.

## 12. RÉCOMPENSES

---

**12.1** Le trophée perpétuel utilisé lors de la cérémonie protocolaire demeure la propriété de la Fédération.

**12.2** Le vainqueur recevra des médailles d'or ; le finaliste perdant recevra des médailles d'argent ; le vainqueur du match pour la troisième place recevra des médailles de bronze. Le nombre de médailles est limité à vingt-cinq (25) par équipe. Une équipe ne se présentant pas à la remise des médailles pourra se voir imposer une amende.

## 13. DIVERS

---

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

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

## 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<sup>er</sup> mai au 30 avril de l'année suivante.

### **ARBITRE**

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

### **ASSOCIATION CANADIENNE (ACS)**

Désigne l'Association canadienne de soccer.

### **ASSOCIATION RÉGIONALE DE SOCCER (ARS)**

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

### **CARTE D’AFFILIATION / LICENCE AU SENS DE LA FIFA**

Document officiel de la Fédération de soccer du Québec remis à tout membre affilié par son club, son ARS ou la Fédération permettant son identification.

### **CATÉGORIE**

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

### **CLUB**

Désigne un organisme incorporé ou administré par un organisme lui-même administré en vertu de la *Loi sur les cités et villes* (RLRQ, c. C-27.1) ou du *Code municipale* (RLRQ, c. C-19) qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux politiques opérationnelles adoptées par le conseil d'administration.

### **COMPÉTITION**

Désigne toutes les activités de soccer, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif, les ligues, les parties hors concours et les festivals incluant tout type de tournois sanctionnés.

### **CONSEIL D’ADMINISTRATION**

Désigne le conseil d'administration de Soccer Québec.

### **CONTREVENANT**

Désigne toute personne physique ou morale accusée d'avoir enfreint les règlements ou les politiques d'une ligue, d'une ARS, de la Fédération, de l'ACS, de la CONCACAF ou de la FIFA.

### **CORRESPONDANCE OFFICIELLE**

Désigne toute preuve valide d'envoi ou de réception des documents incluant les transmissions, avec preuve de transmission, par télécopieur ou par courrier électronique.

## DÉFAUT/FORFAIT

Le forfait désigne une défaite suite à la renonciation à participer à un match ou à une compétition alors que le défaut désigne une défaite suite au manquement aux règlements qui entraîne l'annulation d'un match ou d'une compétition ou défaite déclarée après un match ou une compétition suite au manquement aux règlements.

## DIVISION

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

## DOMICILE

Désigne l'endroit où réside en permanence une personne. Une personne ne peut avoir plus d'une adresse résidentielle à la fois aux fins du domicile.

## DOUBLE SURCLASSEMENT

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

## ENCEINTE DU SITE DE COMPÉTITION

Désigne la surface de jeu et la zone technique.

## ENTRAÎNEUR

Désigne une personne affiliée et titulaire d'un diplôme reconnue par l'ACS et la FSQ. L'entraîneur est un officiel au sens FIFA.

## ÉQUIPE

Désigne une sélection de joueurs d'un club ou d'un regroupement de soccer pour un match donné.

## ÉQUIPE ACTIVE

Désigne une équipe qui participe dans une compétition ou activité dûment reconnue et sanctionnée par une ARS, par Soccer Québec ou par l'ACS, dans une catégorie et un niveau de compétition tels que définis par les présents règlements.

## FÉDÉRATION

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

## FESTIVAL

Désigne un événement regroupant des équipes de même catégorie et de même niveau de compétition provenant d'organisations différentes tenu ou non à l'intérieur des activités d'une ligue.

## FEUILLE DE MATCH

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

## FIFA

Désigne la Fédération Internationale de Football Association.

## GROUPE

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

## INDEMNITÉ DE PRÉFORMATION

Désigne les rémunérations établies par la Fédération remises ou exigées par un club ou regroupement de soccer quand un de leur joueur change de club ou de regroupement de soccer.

## INTERMÉDIAIRE

Personne physique ou morale qui représente, gratuitement ou contre rémunération, des joueurs et/ou des clubs dans le cadre de négociations ayant pour but de conclure un contrat de travail ou qui représente des clubs dans des négociations ayant pour but de conclure un accord de transfert.

## JOUEUR À L'ESSAI

Désigne un joueur d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer d'une autre ligue.

## JOUEUR MUTÉ

Joueur qui change de club.

## JOUEUR PERMIS

Désigne un joueur senior d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de son club d'affiliation de participer à des activités organisées par d'autres clubs et/ou regroupements de soccer.

## JUVÉNILE

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

## LIBÉRATION

Désigne le processus permettant à un club ou un regroupement de soccer d'autoriser un joueur amateur affilié pour la période d'affiliation en cours d'évoluer pour un autre club ou un autre regroupement de soccer.

## LIGUE

Désigne un regroupement d'équipes de même ou de plusieurs catégories permettant un calendrier régulier de matchs.

## LIGUE DE DÉVELOPPEMENT INTERRÉGIONALE

Désigne la structure pour une compétition connue sous le nom de Ligue de développement interrégionale ou LDIR.

## LIGUE DE DÉVELOPPEMENT PROVINCIALE

Désigne la structure pour une compétition connue sous le nom de Ligue de développement provinciale ou LDP.

## LIGUE DE SOCCER ÉLITE DU QUÉBEC

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

## OFFICIEL

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

## PARTIE

Désigne une des entités impliquées dans une action.

## PERSONNE

Désigne les membres ou les entités physiques ou morales suivantes:

- les ARS, ligues, clubs, regroupements de soccer et équipes accréditées
- les ligues reconnues par les ARS

- les arbitres, les joueurs, dirigeants, entraîneurs et instructeurs œuvrant au sein des organismes accrédités par la Fédération
- les officiels et tout individu élu ou nommé au conseil d'administration, à un comité ou commission reconnu par un membre ordinaire ou associé.

#### PERSONNEL D'ÉQUIPE

Désigne tous les entraîneurs et les gérants d'une équipe.

#### PLSJQ

Désigne la structure pour une compétition provinciale connue sous le nom de Première ligue de soccer juvénile du Québec.

#### PREMIÈRE LIGUE DE FUTSAL DU QUÉBEC

Désigne la structure provinciale en futsal pour une compétition connue sous le nom de Première ligue de futsal ou PLFQ.

#### PREMIÈRE LIGUE DE SOCCER DU QUÉBEC

Désigne la structure provinciale pour une compétition de niveau professionnel division 3 connue sous le nom de Première ligue ou PLSQ.

#### PLAIGNANT

Désigne la personne qui dépose une plainte.

#### 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 qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux politiques opérationnelles adoptées par le conseil d'administration.

#### SÉLECTION

Désigne un regroupement de joueurs affiliés au sein d'un club ou d'un regroupement de soccer aux fins de représenter une Association régionale, une ligue, la Fédération ou l'ACS.

#### SENIOR

Désigne la catégorie supérieure à juvénile, tant au niveau récréatif qu'au niveau compétitif.

#### STATUT

Désigne la classification des joueurs et des équipes soit amateur ou professionnelle.

#### SURCLASSEMENT

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

#### TERRITOIRE

Désigne une division de la carte géographique de la province définie par résolution du conseil d'administration de Soccer Québec en ce qui a trait au territoire des ARS et à leurs zones. La liste des territoires de Soccer Québec et la liste non-exhaustive des municipalités étant rattachées à chacun de ces territoires est jointe à titre d'Annexe 1 aux présents règlements généraux.

## TOURNOI

Désigne un événement sanctionné selon les niveaux de compétition reconnus et regroupant des équipes de même catégorie, provenant de clubs ou de regroupements de soccer différents, tenu en dehors des activités régulières d'une ligue et ayant pour but de déterminer une ou des équipes gagnantes.

## TRANSFERT

Désigne le processus changeant un joueur professionnel de club ou de regroupement de soccer et ce, en cours de saison, après entente entre les deux (2) clubs ou les deux (2) regroupements de soccer et le joueur.

## VÉTÉRANS

Désigne la catégorie où les joueurs et les joueuses, au 1er janvier qui précède la saison, ont 35 ans ou plus.

## ZONE TECHNIQUE

La zone technique est la surface où prennent place les remplaçants et les entraîneurs pendant un match. Elle s'étend de part et d'autre de la ligne médiane, séparément pour chaque équipe, sur une largeur maximale de cinq mètres chacune et vers l'avant jusqu'à un mètre de la ligne de touche. Sur les terrains pourvus de places assises fixes pour la zone technique, celle-ci peut s'étendre sur les côtés jusqu'à deux mètres de part et d'autre des places assises et vers l'avant jusqu'à un mètre de la ligne de touche.

## ZONE

Aux fins de la composition du conseil d'administration, les zones territoriales sont les suivantes :

- ✓ **Zone 1** : Abitibi-Témiscamingue / Lanaudière / Laurentides / Laval / Outaouais.
- ✓ **Zone 2** : Centre-du-Québec / Estrie / Richelieu-Yamaska / Rive-Sud / Sud-Ouest
- ✓ **Zone 3** : Bourassa / Concordia / Lac St-Louis
- ✓ **Zone 4** : Côte-Nord / Est-du-Québec / Mauricie / Québec / Saguenay-Lac-St-Jean.

## ZONES DE COMPÉTITION INTERRÉGIONALES

Les zones interrégionales reconnues sont :

- ✓ Bourassa / Concordia
- ✓ Lac St-Louis / Outaouais
- ✓ Estrie / Richelieu-Yamaska / Rive-Sud / Sud-Ouest / Centre du Québec
- ✓ Québec / Côte-Nord / Est du Québec / Saguenay Lac St-Jean
- ✓ Lanaudière / Laurentides / Laval / Mauricie



SOCCER QUÉBEC

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

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

[www.soccerquebec.org](http://www.soccerquebec.org)