



SOCCER
QUEBEC

RÈGLEMENTS

COUPE DES MAÎTRES

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

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

- 1.1 Les vainqueurs de la Coupe des Maîtres représenteront le Québec aux Championnats canadiens des clubs dans leur catégorie respective.
- 1.2 Les finales se dérouleront la même journée que celles de la Coupe du Québec sur le même site.
- 1.3 Les différents tours auront lieu à des dates fixes déterminées par le secteur des compétitions. Un match de la Coupe des Maîtres aura priorité sur toute autre compétition selon la priorité établie à l'article 34.1 des règles de fonctionnement.
- 1.4 La date limite d'inscription est le 30 avril, avec un coût d'inscription tel que prévu à la Politique administrative des frais et amendes.
- 1.5 Le secteur des compétitions est responsable de l'organisation et du déroulement de la Coupe des Maîtres.
- 1.6 Le ballon numéro 5 est utilisé dans toutes les catégories.

2. FORMAT DE COMPÉTITION

- 2.1 Cette compétition est réservée aux équipes de joueurs ayant trente-cinq (35) ans et aux joueuses ayant trente (30) ans ou plus avant le premier janvier de l'année en cours.
- 2.2 RÉSERVÉ
- 2.3 RÉSERVÉ
- 2.4 Si moins de six (6) équipes sont inscrites en catégorie masculine ou moins de quatre (4) équipes en catégorie féminine, la direction générale peut décider d'annuler la catégorie pour l'année en question. Le cas échéant, elle déterminera les modalités pour désigner le représentant du Québec au championnat canadien.
- 2.5 Toutes les confrontations sont disputées sur un (1) seul match.
- 2.6 La durée de chaque match est de deux (2) mi-temps de quarante (40) minutes.
- 2.7 Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire, on procédera à une séance de tirs au but selon les règlements de la FIFA.
- 2.8 RÉSERVÉ
- 2.9 L'heure et le terrain de chaque match doivent être approuvés par le secteur des compétitions.
- 2.10 RÉSERVÉ
- 2.11 Modalités du tirage
 - 2.11.1 Seront désignées comme têtes de série les deux (2) finalistes de la Coupe des Maîtres de l'année précédente.
 - 2.11.2 Si plus de trente-deux (32) équipes sont inscrites dans une catégorie, il y aura un tour préliminaire.
 - 2.11.3 Premier tour
Les têtes de série seront placées au hasard dans des positions prédéterminées de manière à ce qu'elles ne puissent se rencontrer qu'en finale; les autres équipes seront placées en fonction du tirage.
 - 2.11.4 L'ordre du tirage au sort détermine le tableau complet de la compétition.

3. ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES

3.1 Les équipes de classe locale, A ou AA affiliées à une ligue et/ou sanctionnées par une ARS peuvent s'inscrire en Coupe des Maîtres.

3.2 L'entraîneur d'une équipe doit détenir au minimum la certification requise par la ligue où évolue son équipe. Il devra être présent à chaque match et son nom devra être inscrit sur la feuille de match. À moins d'une autorisation de la Fédération, une équipe qui ne se conforme pas à cette directive perdra le match par défaut.

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 à un match sans avoir respecté l'une ou l'autre de ces directives, son équipe perd le match par défaut et pourra être traduite devant le responsable de la compétition.

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 vingt (20) 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 Un joueur doit jouer avec l'équipe à laquelle il est assigné.

4.4.2 Si l'équipe d'assignation du joueur ne participe pas à la compétition ou est éliminée, le joueur peut jouer pour une autre équipe de son club.

4.4.3 Un joueur ne peut pas jouer pour une autre équipe de son club tant que la dernière avec qui il a joué n'est pas éliminée.

4.4.4 Un joueur qui purge une suspension avec une équipe est considéré comme faisant partie de cette dernière et ne peut jouer avec une autre équipe de son club tant que l'équipe avec laquelle il purge sa suspension n'est pas éliminée.

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

4.5 Les joueurs à l'essai et permis sont inéligibles.

4.6 RÉSERVÉ

4.7 Un joueur ne peut pas jouer pour deux clubs différents lors d'une même année. S'il est libéré en cours de saison, il ne pourra s'aligner avec son nouveau club que s'il n'a pas joué avec le club qui l'a libéré.

4.8 Conformément aux règles d'éligibilité aux championnats canadiens régis par l'Association canadienne de soccer (ACS), pour pouvoir participer à la Coupe des Maîtres, les joueurs doivent être :

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

5. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

5.1 Couleur des équipements

5.1.1 Lors de chaque match, l'équipe receveuse doit porter les couleurs de son équipement défini comme receveur dans le système informatique, comprenant le maillot, le short et les bas. L'équipe visiteuse doit s'assurer que les couleurs de son équipement n'entrent pas en conflit avec celles de l'équipe receveuse.

5.1.2 Les gardiens de but doivent porter des couleurs les distinguant des autres joueurs et de l'arbitre.

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 l'équipe receveuse. En outre, les clubs doivent tenir à la disposition de l'arbitre d'autres ballons de rechange. L'arbitre doit remettre les ballons mis à sa disposition, par l'équipe receveuse, à la fin du match.

5.4 Une équipe peut procéder à un nombre illimité de remplacements en cours de match.

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, et ce avant le début de la deuxième mi-temps.

5.6 Seuls les joueurs, entraîneurs et dirigeants inscrits sur la feuille de match et contrôlés par l'arbitre avant le début de la partie peuvent participer au match. Toute personne qui ne s'est pas présentée à l'arbitre avant le coup d'envoi, si elle est inscrite 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 vingt (20) 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 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. À défaut, une amende (pour absence de personnel médical) sera infligée.

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 responsable de la compétition.

5.9 Tous les matchs doivent débuter à l'heure prévue. Une équipe qui n'a pas sept (7) joueurs et un entraîneur tel que défini à l'article 3.2 pour commencer le match à l'heure prévue se verra imposer une amende, à moins d'un cas de force majeure qui sera jugé par le responsable de la compétition. Si le retard dépasse trente (30) minutes, avant les demi-finales, ou quinze (15) minutes, en demi-finales et finale, l'équipe fautive perdra le match par défaut.

5.10 RÉSERVÉ

5.11 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 en Coupe des Maîtres l'année suivante.

5.12 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 des Maîtres 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.

5.13 Le club local doit fournir pour les deux équipes les services d'un membre du personnel médical reconnu. Ce dernier doit être disponible au minimum trente (30) minutes avant le début du match et rester jusqu'à la fin du match et davantage si nécessaire. À défaut de se conformer à ces directives, le club fautif se verra imposer une amende.

6. LES ARBITRES

6.1 RÉSERVÉ

6.2 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.

6.3 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.

6.4 Lors des tours précédant les finales, l'arbitre doit homologuer son match dans les quarante-huit (48) heures suivant le match et, s'il y a lieu, compléter son ou ses rapport(s) disciplinaire(s) dans le même délai. En plus des sanctions financières et administratives qui y sont associées, un arbitre qui homologue, complète ou envoie les feuilles de match et/ou tout rapport exigé en retard ne sera plus assigné au centre dans les tours suivants et sera privé d'assignation lors des demi-finales et finales.

Modifié octobre 2016

6.5 RÉSERVÉ

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

Modifié octobre 2016

6.7 RÉSERVÉ

6.8 La Fédération est responsable de l'assignation des officiels de la compétition.

7. FRAIS DE DÉPLACEMENT

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

8. PROTÈTS

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

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

8.3 RÉSERVÉ

8.4 RÉSERVÉ

- 8.5 En finale, le dépôt du protêt doit se faire par écrit dans les trente (30) minutes suivant la fin du match.
- 8.6 En finale, une copie du protêt doit être remise par le responsable de la compétition à l'autre équipe impliquée dans le match en question.
- 8.7 Un protêt est traité par le responsable de la compétition dès réception.
- 8.8 RÉSERVÉ
- 8.9 En demi-finales et finales, les décisions prises par le responsable de la compétition sont finales et sans appel.
- 8.10 RÉSERVÉ

9. DISCIPLINE

Les cartons jaunes

9.1 Un joueur est pénalisé d'un match de suspension automatique pour le prochain match auquel il est éligible par série de trois (3) cartons jaunes. Si son équipe est éliminée, le joueur pourra jouer pour une autre équipe de son club après avoir purgé son match de suspension avec cette dernière.

Modifié octobre 2016

9.2 RÉSERVÉ

9.3 Cumul des cartons jaunes

9.3.1 Quiconque reçoit deux cartons jaunes au cours d'un même match est automatiquement suspendu pour le prochain match auquel il est éligible. Si son équipe est éliminée, le joueur pourra jouer pour une autre équipe de son club après avoir purgé son match de suspension avec cette dernière.

9.3.2 Aux fins de l'application des sanctions associées au cumul des cartons, deux cartons jaunes dans le même match seront cumulés comme un carton rouge.

9.4 Quiconque reçoit un carton rouge est suspendu pour le prochain match auquel il est éligible. Si son équipe est éliminée, il pourra participer à un match avec une autre équipe de son club après avoir purgé son match de suspension avec cette dernière.

9.5 Des suspensions supplémentaires pourraient être décernées par le responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre.

9.6 À moins que le responsable de la compétition en décide autrement, les sanctions disciplinaires ne sont pas reportées à l'année suivante.

9.7 Les cartons et les suspensions décernés en Coupe des Maîtres ne sont effectifs que dans cette compétition, sauf s'il s'agit d'une suspension du comité de discipline provincial.

10. LOIS DU JEU

10.1 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.

11. RÉCOMPENSES

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

11.2 Le vainqueur recevra des médailles d'or ; le finaliste perdant recevra des médailles d'argent. Le nombre de médailles est limité à vingt-cinq (25) par équipe.

12. DIVERS

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

12.2 RÉSERVÉ

12.3 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.

ANNEXE

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

AFFILIATION

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

ANNÉE D'ACTIVITÉ

Désigne la période qui s'étend du 1^{er} mai au 30 avril de l'année suivante.

ARBITRE

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

ASSIGNATION D'UN JOUEUR

Action d'attribuer un joueur dans une équipe.

ASSOCIATION CANADIENNE (ACS)

Désigne l'Association canadienne de soccer.

ASSOCIATION RÉGIONALE DE SOCCER (ARS)

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

CARTE D'AFFILIATION / LICENCE AU SENS DE LA FIFA

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

Modifié mars 2016

CATÉGORIE

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

CLASSE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CLUB

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

COMITÉ EXÉCUTIF

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

COMPÉTITION

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

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Désigne le conseil d'administration de la Fédération de soccer du Québec.

CONTREVENANT

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

CORRESPONDANCE OFFICIELLE

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

DÉFAUT/FORFAIT

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

DIVISION

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

DOMICILE

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

DOUBLE SURCLASSEMENT

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

ENCEINTE DU SITE DE COMPÉTITION

Désigne la surface de jeu et la zone technique.

ENTRAÎNEUR

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

ÉQUIPE

Désigne un regroupement de joueurs d'un club ou d'un regroupement de soccer.

ÉQUIPE ACTIVE

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

FÉDÉRATION

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

FESTIVAL

Désigne un événement regroupant des équipes de même catégorie et de même classe provenant d'organisations différentes tenu en dehors des activités d'une ligue.

FEUILLE DE MATCH

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

FIFA

Désigne la Fédération Internationale de Football Association.

GROUPE

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

INDEMNITÉ DE PRÉFORMATION

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

INTERMÉDIAIRE

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

JOUEUR À L'ESSAI

Désigne un joueur d'un club ou d'un regroupement de soccer qui a reçu l'autorisation de prendre part à un ou plusieurs matchs avec un autre club ou regroupement de soccer, de classe, de catégorie ou de division supérieure à l'équipe avec laquelle il est affilié.

JOUEUR DESCENDU

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

JOUEUR MUTÉ

Joueur qui change de club.

JOUEUR PERMIS

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

JOUEUR RÉSERVE

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

JUVÉNILE

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

LIBÉRATION

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

LIGUE

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

LIGUE DE SOCCER ÉLITE DU QUÉBEC

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

NIVEAU ÉLITE

Classe AAA.

OFFICIEL

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

PARTIE

Désigne une des entités impliquées dans une action.

PERSONNE

Désigne les membres ou les entités physiques ou morales suivantes:

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

PERSONNEL D'ÉQUIPE

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

PREMIÈRE LIGUE DE FUTSAL DU QUÉBEC

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

PREMIÈRE LIGUE DE SOCCER DU QUÉBEC

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

PLAIGNANT

Désigne la personne qui dépose une plainte.

PLAINTE

Dénonciation, par toute personne qui en a été la victime ou le témoin, de la conduite d'un contrevenant.

PROTÊT

Désigne la contestation par une équipe, du résultat final d'un match afin d'en faire changer l'issue.

REGROUPEMENT DE SOCCER

Désigne un regroupement d'équipes ou d'individus qui a obtenu son affiliation et qui respecte les critères prévus aux présents règlements.

SAISON D'ÉTÉ

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

SAISON D'HIVER

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

SÉLECTION

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

SENIOR

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

STATUT

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

SURCLASSEMENT

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

TERRITOIRE

Désigne une division de la carte géographique de la province définie par le conseil en ce qui a trait au territoire des Associations régionales et en ce qui a trait à leurs zones.

TOURNOI

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

TRANSFERT

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

VÉTÉRANS

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

ZONE TECHNIQUE

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



SOCCER QUÉBEC

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

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

www.soccerquebec.org