



SOCCER
QUEBEC

RÈGLEMENTS

COUPE DU QUÉBEC

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

[Voici les numéros d'articles modifiés :](#)

1.2
1.3
2.1

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

- 1.1 La coupe du Québec s'adresse aux catégories U15, U16, U18 et senior tant masculin que féminin.
- 1.1.1 RÉSERVÉ
- 1.2 RÉSERVÉ
- 1.3 RÉSERVÉ
- 1.4 RÉSERVÉ
- 1.5 RÉSERVÉ
- 1.6 Inscription des équipes
 - 1.6.1 RÉSERVÉ
 - 1.6.2 RÉSERVÉ
 - 1.6.3 RÉSERVÉ
 - 1.6.4 Le coût d'inscription est celui prévu à la politique administrative des frais et amendes.
- 1.7 La Fédération est responsable de l'organisation et du déroulement de la Coupe du Québec.
- 1.8 RÉSERVÉ
- 1.9 Le ballon numéro 5 est utilisé dans toutes les catégories.
- 1.10 RÉSERVÉ
- 1.11 RÉSERVÉ
- 1.12 RÉSERVÉ

2. FORMAT DE COMPÉTITION

2.1 Cette compétition est ouverte à toutes les classes.
Modifié novembre 2018

2.1.1 Toutes les équipes de la Ligue élite sont automatiquement inscrites, mais un club est limité à une seule équipe dans chacune des quatre catégories de la compétition, l'équipe de la catégorie d'âge la plus élevée ayant préséance sur les autres.

2.1.2 Si un club n'a aucun représentant de la Ligue élite dans une catégorie donnée de la compétition, il pourra alors en inscrire une selon les modalités de l'article 2.1 et 2.1.1. Pour ce, il devra faire parvenir le formulaire à cet effet au secteur des compétitions au plus tard le 1^{er} mars.

2.1.3 Le nombre d'équipes est limité à 64 par catégorie de compétition.

2.1.4 S'il y a plus de 64 équipes inscrites dans les catégories juvéniles, celles AA avec le moins de points/match selon leur classement de leur dernière saison seront retirées.

2.1.5 S'il y a plus de 64 équipes inscrites dans la catégorie senior, celles provenant de la classe locale seront retirées en premier, puis celles de la classe A, et, si nécessaire, celles de la classe AA, et ce en fonction du plus petit ratio de points/match selon leur classement de leur dernière saison.

2.1.6 Dans toutes les catégories, une équipe qui n'a pas joué de championnat la saison précédente est automatiquement placée en dernière position. Advenant qu'il y ait plus d'une équipe n'ayant pas joué la saison précédente, un tirage au sort sera effectué afin de déterminer l'ordre.

2.2 RÉSERVÉ

2.3 Toutes les confrontations sont disputées sur un (1) seul match.

2.4 La durée de chaque match est de deux (2) mi-temps de quarante-cinq (45) minutes.

2.5 RÉSERVÉ

2.6 Advenant qu'il y ait égalité à la fin du temps réglementaire, on procédera à deux périodes de prolongation de quinze (15) minutes chacune. Si l'égalité persiste après la prolongation, on procédera à une séance de tirs au but selon les règlements de la FIFA.

2.7 RÉSERVÉ

2.8 RÉSERVÉ

2.9 L'heure et le terrain de chaque match doivent être approuvés par la Fédération.

2.10 Modalités du tirage

2.10.1 Têtes de séries

Les têtes de séries et les autres équipes seront placées en fonction du tirage.

Seront désignées comme têtes de série :

- U15 : les cinq (5) équipes championnes des ligues U14AA de l'année précédente.

- U16 : les six (6) équipes les mieux classées de la Ligue élite U15 de l'année précédente.

- U18M : les six (6) équipes les mieux classées de la Ligue élite U17M de l'année précédente.

- U18F : les six (6) équipes les mieux classées de la Ligue élite U16F de l'année précédente.

- Senior M : Les quatre (4) demi-finalistes de la Coupe du Québec et les quatre (4) meilleures équipes de la Ligue élite senior masculin D1 de l'année précédente (ou les suivantes, si l'une ou l'autre se trouve déjà dans les demi-finalistes de la Coupe du Québec) ; l'ordre est établi comme suit : vainqueur de la Coupe, finaliste perdant de la Coupe, équipe la mieux classée en Ligue élite à l'exclusion des deux (2) premières têtes de série, équipe la mieux classée en Ligue élite à l'exclusion des trois (3) premières têtes de série, demi-finaliste le mieux classé en Ligue élite, l'autre demi-finaliste, équipes les mieux classées en Ligue élite à l'exclusion des six (6) premières têtes de série.

- Senior F : Les deux (2) finalistes de la Coupe du Québec et les deux (2) meilleures équipes de la Ligue élite senior féminin D1 de l'année précédente (ou les suivantes, si l'une ou l'autre se trouve déjà dans les finalistes de la Coupe du Québec); l'ordre est établi comme suit: vainqueur de la Coupe, finaliste perdant de la Coupe, équipe la mieux classée en Ligue élite à l'exclusion des 2 premières têtes de série, équipe la mieux classée en Ligue élite à l'exclusion des 3 premières têtes de série.

2.10.2 RÉSERVÉ

2.10.3 Tirage des équipes AAA

Ce dernier a lieu dans la première semaine de décembre, selon les modalités suivantes :

- U15 : les têtes de série sont placées au hasard dans des positions prédéterminées en 1/16 de finale ; les autres équipes sont placées en 1/16 de finale en fonction du tirage;
- U16 et U18F: les têtes de série sont placées dans des positions prédéterminées en 1/16 de finale en fonction de leur classement de l'année précédente en Ligue élite ; les autres équipes sont placées en en 1/16 de finale en fonction du tirage;
- U18M : les têtes de série sont placées dans des positions prédéterminées en 1/16 de finale en fonction de leur classement de l'année précédente en Ligue élite ; les autres équipes U18, jumelées aux équipes U17, sont placées en 1/16 de finale en fonction du tirage, jusqu'à ce qu'il y ait un total de 14 équipes ; les équipes restantes sont placées au deuxième tour préliminaire en fonction du tirage, en évitant, si possible, que deux équipes AAA soient jumelées. Sauf si un duel implique deux équipes AAA, ces dernières sont placées en position « receveuse ».
- Senior M et F: les têtes de série sont placées dans des positions prédéterminées en 1/16 de finale en fonction de l'ordre établi en 2.10.1; les autres équipes de toutes les catégories sont placées en 1/16 de finale en fonction du tirage, jusqu'à ce qu'il y ait un total de 14 équipes ; les équipes restantes sont placées au deuxième tour préliminaire en fonction du tirage, en évitant, si possible, que deux équipes AAA soient jumelées. Sauf si un duel implique deux équipes AAA, ces dernières sont placées en position « receveuse ».

2.10.4 Tirage des autres équipes

Ce dernier a lieu dans la première semaine de mars, selon les modalités suivantes :

- Tirage au hasard pour toutes les équipes de toutes les catégories, placées dans le tableau suite au premier tirage.

2.11 RÉSERVÉ

3. ÉLIGIBILITÉ DES ÉQUIPES

3.1 Pour participer à la Coupe du Québec, une équipe doit être inscrite dans un championnat reconnu par la Fédération et son club doit être dûment affilié à la Fédération pour la saison en cours.

3.2 Une équipe doit avoir un entraîneur présent dans la zone technique pour toute la durée de chaque match, sauf en cas d'expulsion. Ce dernier doit détenir au minimum la certification et les exigences requises selon la ligue où évolue son équipe. Si une équipe ne se conforme pas à ces directives, elle 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 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 cette directive 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 équipe avec laquelle il a joué n'est pas éliminée.

4.4.4 Si suite à un match, durant lequel son équipe est éliminée, un joueur doit purger une suspension, il pourra s'aligner avec une autre équipe avec laquelle il est éligible après avoir purgé ladite suspension avec cette dernière.

4.4.5 Si une équipe aligne un joueur inéligible en vertu des règlements 4.4.1 à 4.4.4 et 4.5, 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 RÉSERVÉ

4.9 Afin de connaître le nombre de joueurs mutés qu'une équipe peut utiliser, il faut se référer à la colonne Classe AAA de l'article 35.8.3 des règles de fonctionnement.

5. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

5.1 Couleurs 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 de la Ligue élite, 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 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 utilisés sont les mêmes que ceux utilisés dans la Ligue élite. Cependant, si un duel implique deux équipes qui ne sont pas dans la Ligue élite, l'équipe receveuse utilise les mêmes ballons que dans sa ligue. Si une équipe qui n'est pas dans la Ligue élite reçoit une équipe qui l'est, cette dernière doit apporter les ballons qu'elle utilise dans la ligue élite. Lors des demi-finales et finales, les ballons seront fournis par la Fédération. Une équipe qui ne se conforme pas à ces directives recevra une amende.

5.4 Pour toutes les catégories, une équipe peut procéder à cinq (5) remplacements en cours de match. Le joueur remplaçant doit au préalable remettre le carton prévu à cet effet et obtenir la permission de l'arbitre. Les remplacements sont cependant illimités à la mi-temps et, s'il y a lieu, au début de la prolongation. 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 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 trente (30) minutes avant l'heure prévue du coup d'envoi.

5.5.2 Toute personne inscrite sur la feuille de match sera considérée comme ayant participé au match. Il est de la responsabilité de l'équipe de s'assurer de demander à l'arbitre de rayer de la feuille de match le nom de toute personne qui ne se présente pas à un match et ce, avant le coup d'envoi de la deuxième mi-temps.

5.6 Seuls les joueurs et le personnel d'équipe 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. En plus du 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 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 3.2 pour commencer le match à l'heure prévue le perdra par défaut, sauf si les arbitres et l'adversaire lui accordent un délai ou si la Fédération l'impose. Si ces conditions sont respectées mais que, malgré tout, le match devait commencer en retard, l'équipe responsable se verra imposer une amende, à moins d'un cas de force majeure qui sera jugé par le responsable de la compétition.

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 de la catégorie d'âge immédiatement supérieure (ou en senior, s'il s'agit d'une équipe senior) en Coupe du Québec 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 du Québec, dans toutes les catégories, 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 ; il doit toutefois communiquer avec la ligne d'urgence de la Ligue élite afin de vérifier si cette dernière est en mesure d'y envoyer un ou des remplaçants (voir 6.2.1). Dans un tel cas, un délai minimal de trente (30) minutes et maximal d'une (1) heure, selon la provenance de l'équipe visiteuse, sera imposé par la ligue. Le délai peut être augmenté si le ou les arbitres présents et les deux équipes y sont favorables. Si après le délai convenu le match ne peut débuter, il est déclaré annulé et sera rejoué selon les modalités établies.

6.2.1 Si aucun arbitre n'est présent au terrain quarante-cinq (45) minutes avant un match, l'équipe locale doit communiquer avec la ligne d'urgence de la Ligue élite. Si les trois (3) arbitres du match ne sont pas arrivés trente (30) minutes avant un match, l'un des arbitres doit communiquer avec la ligne d'urgence de la Ligue élite.

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 Homologation

6.4.1 Lors des tours précédant les demi-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 de la Coupe du Québec et sera privé d'assignation lors des demi-finales et finales.

6.4.2 Lors des demi-finales et finales, l'arbitre doit, avant de quitter le terrain, donner les feuilles de match et son rapport au responsable du terrain désigné par la Fédération. Cette dernière se chargera d'homologuer le match.

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 de la Fédération et/ou au cahier des charges de la compétition.

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. PROTÊTS

8.1 Sauf les exceptions prévues dans les articles suivants, la procédure à suivre pour le dépôt d'un protêt 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 demi-finales et finales, le dépôt du protêt doit se faire par écrit dans les trente (30) minutes suivant la fin du match.

8.6 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 Les décisions prises par le responsable de la compétition sont finales et sans appel.

8.10 RÉSERVÉ

8.11 RÉSERVÉ

9. DISCIPLINE

9.1 Un joueur est pénalisé d'un (1) 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.

9.2 RÉSERVÉ

9.3 RÉSERVÉ

9.4 Cumul des cartons jaunes

9.4.1 Quiconque reçoit deux (2) 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.

9.4.2 Le cumul des cartons jaunes se calcule séparément pour chacune des catégories où le joueur évolue. Si un joueur encourt deux (2) cartons jaunes dans le courant de la même rencontre et est de ce fait exclu, ces avertissements ne sont pas enregistrés, mais bien l'exclusion pour deux (2) avertissements. Si un joueur reçoit un (1) carton rouge direct après avoir reçu auparavant un carton jaune, l'avertissement est enregistré de même que l'exclusion directe.

9.5 Quiconque reçoit un (1) carton rouge est suspendu pour le prochain match auquel il est éligible. Si son équipe est éliminée, le joueur pourra jouer avec une autre équipe de son club après avoir purgé son match de suspension avec cette dernière.

9.6 RÉSERVÉ

9.7 Des suspensions supplémentaires pourraient être décernées par le responsable de la compétition en fonction du rapport disciplinaire de l'arbitre, que le concerné ait reçu ou non un (1) ou des cartons.

9.8 À l'exception des suspensions automatiques, toute suspension non purgée est reportée à l'année suivante.

9.9 Les cartons et les suspensions décernés en Coupe du Québec ne sont effectifs que dans cette compétition, sauf si un joueur reçoit 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 Pour tout cas non prévu et non défini aux présents règlements, le responsable de la compétition se référera en premier lieu à la réglementation de la Ligue élite, lorsqu'applicable. L'article 21.1 concernant les forfaits et les défauts, notamment, s'applique. Au besoin, le responsable de la compétition se référera aux autres règlements de la Fédération, de l'Association canadienne de soccer et de la FIFA.

12.2 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.

ANNEXE

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

AFFILIATION

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

ANNÉE D'ACTIVITÉ

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

ARBITRE

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

ASSIGNATION D'UN JOUEUR

Action d'attribuer un joueur dans une équipe.

ASSOCIATION CANADIENNE (ACS)

Désigne l'Association canadienne de soccer.

ASSOCIATION RÉGIONALE DE SOCCER (ARS)

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

CARTE D'AFFILIATION / LICENCE AU SENS DE LA FIFA

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

CATÉGORIE

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

CLASSE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CLUB

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

COMITÉ EXÉCUTIF

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

COMPÉTITION

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

CONSEIL D'ADMINISTRATION

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

CONTREVENANT

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

CORRESPONDANCE OFFICIELLE

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

DÉFAUT/FORFAIT

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

DIVISION

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

DOMICILE

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

DOUBLE SURCLASSEMENT

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

ENCEINTE DU SITE DE COMPÉTITION

Désigne la surface de jeu et la zone technique.

ENTRAÎNEUR

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

ÉQUIPE

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

ÉQUIPE ACTIVE

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

FÉDÉRATION

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

FESTIVAL

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

FEUILLE DE MATCH

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

FIFA

Désigne la Fédération Internationale de Football Association.

GROUPE

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

INDEMNITÉ DE PRÉFORMATION

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

INTERMÉDIAIRE

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

JOUEUR À L'ESSAI

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

JOUEUR DESCENDU

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

JOUEUR MUTÉ

Joueur qui change de club.

JOUEUR PERMIS

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

JOUEUR RÉSERVE

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

JUVÉNILE

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

LIBÉRATION

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

LIGUE

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

LIGUE DE SOCCER ÉLITE DU QUÉBEC

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

NIVEAU ÉLITE

Classe AAA.

OFFICIEL

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

PARTIE

Désigne une des entités impliquées dans une action.

PERSONNE

Désigne les membres ou les entités physiques ou morales suivantes:

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

PERSONNEL D'ÉQUIPE

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

PREMIÈRE LIGUE DE FUTSAL DU QUÉBEC

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

PREMIÈRE LIGUE DE SOCCER DU QUÉBEC

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

PLAIGNANT

Désigne la personne qui dépose une plainte.

PLAINTÉ

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

PROTÉT

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